



UvA-DARE (Digital Academic Repository)

De game en de knikkers. De maatschappelijke waarde van het Nationaal Videogame Museum

Burema, Francine ; Blaker, Nancy; Poort, J.P.

Publication date

2024

Document Version

Final published version

[Link to publication](#)

Citation for published version (APA):

Burema, F., Blaker, N., & Poort, J. P. (2024). *De game en de knikkers. De maatschappelijke waarde van het Nationaal Videogame Museum*. Atlas Research.

General rights

It is not permitted to download or to forward/distribute the text or part of it without the consent of the author(s) and/or copyright holder(s), other than for strictly personal, individual use, unless the work is under an open content license (like Creative Commons).

Disclaimer/Complaints regulations

If you believe that digital publication of certain material infringes any of your rights or (privacy) interests, please let the Library know, stating your reasons. In case of a legitimate complaint, the Library will make the material inaccessible and/or remove it from the website. Please Ask the Library: <https://uba.uva.nl/en/contact>, or a letter to: Library of the University of Amsterdam, Secretariat, Singel 425, 1012 WP Amsterdam, The Netherlands. You will be contacted as soon as possible.

De game en de knikers

De maatschappelijke waarde van het
Nationaal Videogame Museum

Francine Burema
Nancy Blaker
Joost Poort

Oktober 2024



atlas research
atlas research
atlas research
atlas research
atlas research
atlas research

Eindredactie

Atlas Research
Capital C, 4^e etage
Weesperplein 4a
1018 XA Amsterdam
020 2371400
info@atlasresearch.nl
www.atlasresearch.nl

© Atlas Research, Amsterdam, 2024

Inhoud

Samenvatting en conclusies	5
1 Inleiding	9
1.1 Het Nationaal Videogame Museum	9
1.2 De vijf maatschappelijke waarden van cultuur	10
1.3 Leeswijzer	13
2 Gebruikswaarde	15
2.1 Theoretisch kader	15
2.2 Gebruikswaarde van het Nationaal Videogame Museum	18
3 Economische waarde	23
3.1 Theoretisch kader	23
3.2 Economische waarde van het Nationaal Videogame Museum	27
4 Sociale waarde	31
4.1 Theoretisch kader	31
4.2 Sociale waarde van het Nationaal Videogame Museum	33
5 Optiewaarde	35
5.1 Theoretisch kader	35
5.2 Optiewaarde van het Nationaal Videogame Museum	36
6 Bestaanswaarde	39
6.1 Theoretisch kader	39
6.2 Bestaanswaarde van het Nationaal Videogame Museum	41
7 Overzicht maatschappelijke kosten en baten	43
7.1 De baten tegenover de kosten	43
7.2 De impact van toekomstplannen	45

Samenvatting en conclusies

De culturele sector beleeft financieel zware tijden vanwege stijgende kosten, gedwongen sluitingen door de coronapandemie en inflatie. Het Nationaal Videogame Museum heeft daarbovenop extra sluitingen meegemaakt wegens verbouwingen en verhuizingen. Juist in deze lastige periode is het essentieel om de maatschappelijke waarde van musea te benadrukken. Wat voegen musea toe aan onze maatschappij? Wat missen we als ze niet zouden bestaan?

Het Nationaal Videogame Museum heeft op verschillende manieren maatschappelijke waarde. Voor onderzoek naar de maatschappelijke waarde van kunst, cultuur en erfgoed heeft Atlas Research een analysekader ontwikkeld dat uitgaat van vijf verschillende welvaartswaarden: het plezier dat mensen beleven aan het bezoeken van musea (gebruikswaarde); de waarde die mensen hechten aan het wonen in de buurt van musea (optiewaarde); de waarde die voortkomt uit de trots en identiteit die mensen ontlenen aan de museumcollecties (bestaanswaarde); de waarde uit bestedingen door toeristische museumbezoekers en werkgelegenheid (economische waarde); en de waarde die educatieve schoolbezoeken bijdragen aan de ontwikkeling van kinderen (sociale waarde).

De vijf maatschappelijke waarden zijn in dit rapport uitgelicht, en voor een groot deel gekwantificeerd en gemonetariseerd. Hierbij is voornamelijk gebruikgemaakt van beschikbare kengetallen uit eerder onderzoek. Wat betreft de gebruikswaarde bleek uit reis- en verblijfskosten dat museumbezoekers ten minste 4,4 miljoen euro over hadden om van het aanbod te genieten, ruim vier keer zoveel als het bedrag dat ze betaalden voor entree. De uiteindelijke **gebruikswaarde**, de waarde die mensen hechten aan het museumbezoek boven op een alternatieve tijdsbesteding, komt uit op **918 duizend euro**.

Jaarlijks ontvangt het museum ongeveer 77 duizend bezoekers. Zo'n 40% komt uit de regio zelf, 55% elders uit Nederland en 5% uit het buitenland. De circa 46 duizend jaarlijkse toeristische museumbezoekers van buiten de gemeente Zoetermeer geven samen naar schatting ruim 3,3 miljoen euro uit in de gemeente, waarvan de meeste uitgaven buiten het museum gedaan worden. Het totale welvaartseffect uit toeristisch bezoek bedraagt 179 duizend euro – dit is tevens de ondergrens van de schatting voor de economische waarde. Daarnaast biedt het museum werkgelegenheid. Er is 11,84 fte aan betaald personeel werkzaam bij het museum, en daarnaast nog ongeveer 3,2 fte aan museumvrijwilligers – deze tellen we mee

voor de bovengrens van de schatting. We komen zo uit op een schatting van **179 duizend euro tot 194 duizend euro** per jaar voor de **economische waarde** van het museum.

Daarnaast bekijken we de maatschappelijke waarde van de circa tweeduizend leerlingen die een educatief schoolbezoek brengen aan het museum. Ongeveer 1.400 leerlingen komen uit de regio zelf, de rest van de schoolbezoeken komt elders uit Nederland. Op basis van eerder onderzoek naar de positieve effecten van culturele schoolbezoeken op leerlingen komen we uit op een schatting van de **sociale waarde** van **44 duizend euro** per jaar.

Over het algemeen zijn mensen bereid meer te betalen voor een huis in de buurt van culturele voorzieningen (**optiewaarde**) en kunnen mensen die het museum niet bezoeken toch waarde hechten aan het bestaan van de museumcollectie (**bestaanswaarde**). In het kader van dit onderzoek hebben we deze mogelijke waarden echter niet betrouwbaar kunnen monetariseren.

Maatschappelijke baten van het Nationaal Videogame Museum in duizenden euro's

	Zoetermeer	Rest Nederland	Totaal
Gebruikswaarde	387	531	918
Economische waarde	167 tot 182	12	179 tot 194
Sociale waarde	31	13	44
Optiewaarde	PM	PM	PM
Bestaanswaarde	PM	PM	PM
Totale waarde	584 tot 599	557	1.100 tot 1.200

Bovenstaande tabel geeft de maatschappelijke baten van het Nationaal Videogame Museum weer. Tegenover deze maatschappelijke baten staan de kosten uit overheidssubsidies. Omdat de overheidssubsidies die het museum ontvangt nog erg variëren per jaar is het lastig om een representatieve inschatting te maken van de jaarlijkse kosten. Het museum ontving bijvoorbeeld in 2023 een gemeentelijke subsidie van ruim een half miljoen euro om een tijdelijke verhuizing te bekostigen. Het is echter niet bekend hoe lang het museum precies op de tijdelijk locatie zal blijven, evenmin hoeveel het gaat kosten om het museum naar een permanente locatie te verhuizen. Wat we wel kunnen concluderen is dat op basis van de berekende baten, gemiddeld genomen (over een langere periode) het maatschappelijk saldo positief zal zijn voor de gemeente Zoetermeer wanneer

de jaarlijkse gemeentelijke subsidies uitkomen op minder dan **584 duizend euro**. Gezien de PM-posten voor de optie- en bestaanswaarde kan dit bedrag in werkelijkheid hoger uitpakken. Bovendien zijn deze baten en kosten berekend op de huidige bezoekers- en werknemersaantallen en de locatie van het museum. Een verhuizing naar een definitieve locatie zal hierin meespelen in de toekomst (door onder andere veranderingen in maximum aantal bezoekers en bekendheid door een vaste locatie).

Omdat het museum ook veel Nederlandse bezoekers (waaronder educatieve schoolbezoeken) ontvangt van buiten de gemeente komt de maatschappelijke waarde voor de rest van Nederland uit op **557 duizend euro**, aanzienlijk hoger dan de kosten in de vorm van ontvangen subsidies van het Rijk (**55 duizend euro**). Het maatschappelijke saldo voor de rest van Nederland is voor het peiljaar 2023 dus positief met ongeveer een **half miljoen euro**, voornamelijk door de gebruikswaarde en de economische waarde die bezoekers van buiten de gemeente genereren. Ook hier geldt dat een verhuizing zowel een positieve als negatieve invloed op dit bedrag kan hebben.

Aan de hand van dit kader om de maatschappelijke baten te berekenen, is het mogelijk om in te schatten wat de gevolgen van toekomstplannen van het museum zijn voor de maatschappelijke baten van het museum. Zo zal de investering in een educatief programma zorgen voor een stijging van de sociale waarde en de vaste huisvesting mogelijk een positieve optiewaarde opleveren. Een krimp in bezoekersaantallen door een kleinere locatie zal mogelijk een negatieve invloed hebben op de gebruiks- en economische waarde. De huisvesting in een pand dat in eigendom is van de gemeente zorgt voor hogere kosten in de vorm van opportuniteitskosten.

1 Inleiding

De culturele sector beleeft zware tijden door stijgende kosten, gedwongen sluitingen als gevolg van de coronapandemie en inflatie. Ook musea worden hier hard door geraakt. En hoewel musea afgemeten aan totale bezoekersaantallen weer net zo in trek zijn als vóór de coronacrisis,¹ betekent dit niet dat ze hiermee weer financieel 'veilig' zijn. Zo zijn de afgelopen jaren de kosten van personeel en energie hard gestegen en stijgen subsidies niet altijd voldoende mee, waardoor veel musea ondanks de hoge bezoekersaantallen toch moeten bezuinigen.² Bovendien is de toekomst van de cultuursubsidies gelet op de plannen van het kabinet allerminst zeker.

Het is dus een belangrijke tijd om niet alleen te kijken naar wat de culturele sector de samenleving kost aan subsidies, maar juist ook om te benadrukken wat de sector de samenleving oplevert. Wat voegen musea toe aan onze maatschappij? Wat missen we als deze musea niet zouden bestaan? In dit rapport onderzoeken we de maatschappelijke waarde van het Nationaal Videogame Museum in Zoetermeer.

In deze inleiding van het rapport wordt eerst het Nationaal Videogame Museum geïntroduceerd, waarna we het gebruikte framework voor het in kaart brengen van de maatschappelijke waarde van het museum toelichten. In de daarop volgende hoofdstukken gaan we dieper in op de verschillende aspecten van die waarde.

1.1 Het Nationaal Videogame Museum

De oorsprong van het Nationaal Videogame Museum in Zoetermeer ligt bij twee vrienden die in 2008 een collectie arcade videogames hebben aangelegd, en dit in de daaropvolgende jaren hebben uitgebreid. In 2016 ontstond het idee om hier een museum van te maken en een stichting op te richten en in 2017 werd de eerste echte museumlocatie gevonden in het voormalige V&D-pand in het stadshart van Zoetermeer.³ Inmiddels liggen de plannen klaar voor een verhuizing naar een definitieve, vaste locatie voor het museum.

De missie van het museum is om 'op een interactieve en laagdrempelige manier de gamecultuur te onderzoeken, maatschappelijk te positioneren en de verhalen achter deze

¹ <https://www.nrc.nl/nieuws/2024/01/11/recordaantal-museumkaarthouders-naar-nederlandse-musea-a4186673>

² <https://www.nrc.nl/nieuws/2024/01/03/minder-exposities-minder-aankopen-minder-educatie-nederlandse-musea-bezuinigen-door-hoge-kosten-a4185855>

³ <https://www.nationaalvideogamemuseum.nl/geschiedenis/>

wereldomvattende industrie dichterbij een zo groot mogelijk publiek te brengen.⁴ Het museum is volgens een chronologisch parcours aangelegd, waarin de geschiedenis en bedrijfsmatige ontwikkeling van de videogames vanaf de jaren '60 tot nu centraal staat.

1.2 De vijf maatschappelijke waarden van cultuur

Om de maatschappelijke waarde van het Nationaal Videogame Museum in beeld te brengen, borduurt dit onderzoek voort op een traditie van economisch onderzoek naar het belang van kunst, erfgoed en cultuur voor een stad. In lijn met het eerder door Atlas Research ontworpen analysekader,⁵ doen we dit aan de hand van vijf maatschappelijke waarden die in de wetenschappelijke literatuur aan kunst en cultuur worden toegekend, namelijk de gebruikswaarde, optiewaarde, bestaanswaarde, economische waarde en sociale waarde. Een overzicht van deze waarden staat in figuur 1.1.

Maatschappelijke waarde omvat veel meer dan enkel de winst van een bedrijf of de opbrengst van een product. De maatschappelijke waarde draait om *welvaart*, waaronder alles valt wat mensen tot nut is. Wanneer een product, bedrijf of sector de welvaart in ons land meer verhoogt dan wat de belastingbetaler er aan subsidie in stopt, dan zijn die subsidies maatschappelijk te rechtvaardigen, en is het dus van maatschappelijke waarde. Een belangrijk punt is verder dat het onderzoeken van de maatschappelijke waarde van musea meer is dan de verschillende geldstromen in kaart brengen – de welvaartswinst gaat om de *toegevoegde* welvaartswaarde die musea hebben. In de volgende alinea's beschrijven we de vijf maatschappelijke waarden en benoemen we kort hoe we deze in dit onderzoek gaan berekenen.

⁴ Nationaal Videogame Museum: Jaarverslag 2022.

⁵ Zie voor uitgebreide besprekingen van deze vijf waarden o.a.: Marlet, G., Poort, J. (2011). De waarde van cultuur in cijfers, Utrecht: Atlas voor gemeenten; Marlet, G., Poort, J., & van Woerkens, C. (2011). De schat van de stad: welvaartseffecten van de Nederlandse musea. Utrecht: Atlas voor gemeenten; Marlet, G., Ponds, R., van Woerkens, C. (2019). Het belang van kunst en cultuur voor Amersfoort, Utrecht: Atlas voor gemeenten; Marlet, G., Ponds, R., Poort, J., van Woerkens, C. (2018). De waarde van cultuurstad Utrecht, Utrecht: Atlas voor gemeenten.

Figuur 1.1 De vijf maatschappelijke waarden van cultuur



Gebruikswaarde

De eerste waarde ontstaat bij het feitelijke gebruik van cultuur. De gebruikswaarde is het zogenoemde consumentensurplus. Met andere woorden: hoeveel is het gebruik van cultuur meer waard voor de gebruiker dan de betaalde prijs? De gebruikswaarde wordt afgeleid van de totale uitgaven in tijd en geld die mensen in een bezoek aan het Nationaal Videogame Museum stoppen boven op de entreeprijs – denk bijvoorbeeld aan reisduur en reiskosten, en de tijd die mensen in het museum verblijven. De gebruikswaarde is een uitdrukking van het plezier en genot dat mensen beleven aan het bezoek.

Optiewaarde

Naast het feitelijke gebruik van cultuur ontstaat ook waarde doordat kunst en cultuur überhaupt bestaan. Deze waarde wordt in twee vormen in kaart gebracht. Ten eerste wordt gekeken naar de *optiewaarde*. Dit is de waarde die mensen hechten aan de mogelijkheid om cultuur te kunnen bezoeken, bezichtigen of beleven. De optie om kunst en cultuur te bezoeken draagt bij aan de woonaantrekkelijkheid van een gemeente.⁶ Deze optiewaarde is in eerder onderzoek door Atlas Research in beeld gebracht door empirisch te onderzoeken hoeveel mensen meer over hebben voor een huis in de buurt van musea, op basis van huizenprijzendata en de ligging van musea.

⁶ Voor de jaarlijkse *Atlas voor gemeenten* wordt de woonaantrekkelijkheid voor 50 gemeenten berekend, mede op basis van culturele voorzieningen. In de *Atlas voor gemeenten 2018* met het thema cultuur wordt de relatie tussen cultureel aanbod en woonaantrekkelijkheid in meer detail toegelicht.

Bestaanswaarde

Daarnaast kijken we naar de bestaanswaarde. Deze omvat de waarde van cultuur voor de vorming van identiteit en bijvoorbeeld nationale, regionale of lokale trots. Van belang hierbij is dat men geen cultuur hoeft te bezoeken om er toch waarde aan toe te kennen. De bestaanswaarde laat zich het best illustreren met een voorbeeld: We gaan ervan uit dat een deel van de mensen die een iconisch Nederlands kunstwerk zoals *De Nachtwacht* van Rembrandt nooit zelf aanschouwen, wel waarde hechten aan het feit dat het kunstwerk bestaat, in goede staat verkeert en in Nederland in publiek eigendom is. Dit is een voorbeeld van nationale trots en identiteit, maar hetzelfde principe geldt ook op regionaal en lokaal niveau. Mensen kunnen identiteit en trots ontleen aan kunst en cultuur die ze zelf nooit gaan bezoeken. Het is erg lastig om de bestaanswaarde te berekenen, maar in eerder onderzoek is een inschatting afgeleid op basis van het totaal van de gebruikswaarde en de optiewaarde.

De bestaanswaarde staat los van de taxatiewaarde van de museumcollecties. De taxatiewaarde van een museumcollectie is vaak aanzienlijk, maar er staan ook aanzienlijke collectiekosten tegenover. Zo zouden met het vermogen dat de collectie vertegenwoordigt ook allerlei andere nuttige investeringen kunnen worden gedaan. In lijn met eerder onderzoek nemen we aan dat deze kosten en baten gelijk zijn.⁷

Economische waarde

Tot slot zijn er nog de indirecte effecten. Zo heeft cultuur economische waarde, doordat musea binnenlandse en buitenlandse toeristen aantrekken, die tijdens hun bezoek aan de regio bestedingen doen die ze zonder het culturele aanbod niet in die regio hadden gedaan. We maken gebruik van data en inschattingen over de herkomst van de bezoekers van het Nationaal Videogame Museum en van Nederlandse gegevens over toeristische uitgaven, om te ramen hoeveel er in de regio wordt uitgegeven door toeristische museumbezoekers.

Er worden ook welvaartseffecten gecreëerd door de werkgelegenheid die het Nationaal Videogame Museum biedt – dit rekenen we ook tot de economische waarde. We berekenen daarvoor het verschil tussen de productiviteit van museummedewerkers in hun museumbaan tegenover een baan in een andere sector. Dit doen we op basis van gegevens over banen bij het museum en kengetallen uit ander onderzoek. Omdat vrijwilligerswerk zo

⁷ Zie Van der Horst, A., de Groot, M., & Lagendijk, E. (2011). Meer dan waard: De maatschappelijke betekenis van musea. Amsterdam: Museumvereniging.

belangrijk is voor musea, kijken we niet alleen naar betaalde banen maar ook naar de economische waarde van het werk dat de vele museumvrijwilligers verrichten.

Sociale waarde

Tot slot heeft cultuur een sociale waarde. Dit is het effect van cultuur op bijvoorbeeld productiviteit, leefbaarheid en gezondheid. Voor dit onderzoek wordt specifiek gekeken naar de waarde van educatieve schoolbezoeken aan musea. We maken gebruik van gegevens over het aantal leerlingen dat het Nationaal Videogame Museum ontvangt, en berekenen op basis van ander onderzoek naar de positieve effecten hiervan op de ontwikkeling van kinderen de welvaartseffecten. Daarnaast bespreken we voor dit onderzoek de sociale waarde die mogelijk voortkomt uit het netwerk van vrijwilligers die actief zijn bij het Nationaal Videogame Museum.

1.3 Leeswijzer

In dit onderzoek berekenen we de maatschappelijke waarde van het Nationaal Videogame Museum in Zoetermeer. Deze waarde brengen we in beeld aan de hand van de vijf waarden van cultuur, zoals eerder in dit hoofdstuk omschreven. Per waarde behandelen we in de komende hoofdstukken de theorie achter de waarde, om vervolgens waar mogelijk de waarde te monetariseren voor het Nationaal Videogame Museum. Waar dit niet mogelijk is, zal een inschatting van de monetaire waarde worden gegeven, of blijft het bij het in kaart brengen van welke waarden er zijn zonder de omvang hiervan.

Omdat we de waarde berekenen als welvaartseffect per jaar, is het belangrijk om een consistent en representatief peiljaar te kiezen. Vanwege sluitingen door corona, verhuizingen en verbouwingen is het Nationaal Videogame Museum de afgelopen jaren echter meerdere maanden per jaar gesloten geweest. Zo was het in 2023 open tot in september en daarna gesloten. In 2022 was het museum vanwege coronamaatregelen het grootste deel van januari gesloten (waarna de bezoekersaantallen weer op gang moesten komen). Om deze reden is ervoor gekozen om een combinatie van 2022 en 2023 te nemen voor dit onderzoek. Waar mogelijk zijn cijfers over 2023 genomen. Waar deze niet beschikbaar zijn, hebben we gebruikgemaakt van cijfers over 2022. In het rapport benoemen we telkens bij de cijfers welk peiljaar gebruikt is.

Elk hoofdstuk is op dezelfde manier opgebouwd: in de eerste paragraaf wordt de theorie achter het welvaartseffect uitgelegd en vervolgens worden de stappen benoemd om het effect te meten; in de tweede paragraaf wordt (waar mogelijk) de waarde berekend voor

het Nationaal Videogame Museum. Lezers die vooral benieuwd zijn naar de uitkomsten voor het Nationaal Videogame Museum kunnen zich focussen op de tweede paragraaf van elk hoofdstuk, maar degenen die benieuwd zijn naar de methoden kunnen dit in de eerste paragraaf vinden. Hoofdstuk 2 tot en met 6 gaan dieper in op elk van de vijf waarden, hoofdstuk 7 is gewijd aan de waarde van vrijwilligers. In hoofdstuk 8 brengen we alle baten uit hoofdstuk 2 tot en met 7 bij elkaar en inventariseren we de kosten (ofwel subsidies). Lezers met weinig tijd kunnen dus ook direct naar hoofdstuk 8 voor het eindresultaat.

2 Gebruikswaarde

2.1 Theoretisch kader

De gebruikswaarde komt voort uit het feit dat mensen van kunst en cultuur genieten. Mensen maken een bewuste keuze om hun tijd en geld te besteden aan het bezoeken van een museum, zoals het Nationaal Videogame Museum. Ze kunnen hier verschillende redenen voor hebben, bijvoorbeeld omdat ze meer willen weten over de geschiedenis of de maatschappelijke en culturele kant van videogames. Wat de reden ook is om het museum te bezoeken, de bezoeker heeft ervoor gekozen om zijn of haar geld en tijd hierin te steken, in plaats van in andere tijdsbestedingen (bijvoorbeeld een bezoek aan een ander museum, bioscoop of een dagje winkelen).

In dit hoofdstuk besteden we aandacht aan de tijd en het geld die bezoekers steken in een bezoek aan het Nationaal Videogame Museum, wat kan worden gezien als een reflectie van de waarde die bezoekers hechten aan het museum. Op basis van tijd en geld die bezoekers in het museum steken, kunnen we een onderdeel van de maatschappelijke waarde berekenen, namelijk de gebruikswaarde.

De gebruikswaarde is afgeleid van de bereidheid van mensen om te betalen voor het museumbezoek, ook wel het consumentensurplus genoemd. Met andere woorden: hoeveel is het gebruik van het museum (het bezoek) meer waard (voor de gebruiker) dan de betaalde prijs. Dit kan worden berekend als alle kosten die mensen maken voor het bezoek bekend zijn. Dit is niet alleen de toegangsprijs, maar dus ook de tijd en kosten die ze kwijt zijn aan het bezoek en om er te komen. Dit zijn de daadwerkelijk gemaakte kosten van het bezoek. Over het algemeen is men echter bereid om meer te betalen dan de daadwerkelijke kosten. Hoeveel meer dan deze daadwerkelijke prijs men bereid is te betalen voor een museumbezoek, is het consumentensurplus van het bezoek. Het consumentensurplus vormt in dit onderzoek de gebruikswaarde.

Berekening van de gebruikswaarde

Op basis van de verblijfsduur van bezoekers, de entreeprijs en de gemiddelde reistijd en reiskosten van bezoekers kan de gebruikswaarde van het Nationaal Videogame Museum worden berekend. Allereerst worden de totale kosten van het bezoek berekend door de kosten van entree, kosten van verblijf (tijdsbesteding), en reiskosten bij elkaar op te tellen. Vervolgens wordt uit deze totale kosten de gebruikswaarde afgeleid.

Stap 1: berekenen van de verblijfskosten. Voor de eerste stap in de berekening is een inschatting nodig van de gemiddelde verblijfsduur in het museum, de waardering van die tijd en de betaalde entreeprijs. Het Nationaal Videogame Museum maakt gebruik van tijdslots bij de ticketverkoop. Door het museum is aangegeven dat het 2-uurs-tijdslot het meest gekozen tijdslot is. Voor de entreeprijs nemen we om deze reden de entreeprijs van een 2-uurs-tijdslot (€ 12,50) en voor de gemiddelde verblijfsduur nemen we 2 uur.⁸ De gemiddelde waarde van een uur ergens verblijven baseren we op het gemiddelde netto uurloon uit 2022 van een Nederlander, namelijk 18,20 euro.⁹ Met deze waarden zijn de totale kosten van het bezoek te berekenen, bestaande uit de gemiddelde entreeprijs en de waarde van de verblijfsduur.

Stap 2: berekenen van de reiskosten. Bezoekers die een langere reis afleggen om een museum te bezoeken, besteden meer tijd en geld aan hun bezoek. Om de gebruikswaarde te berekenen is het dus van belang dat we een beeld hebben van de herkomst van museumbezoekers. Om deze reden splitsen we de bezoekers¹⁰ in 2023 uit naar bezoekers uit de gemeente Zoetermeer, bezoekers uit de rest van Nederland en bezoekers uit het buitenland. De bezoekers uit het buitenland worden verder buiten beschouwing gelaten bij de berekening van de gebruikswaarde. Buitenlandse bezoekers ervaren uiteraard ook plezier aan hun bezoek, maar deze baten komen niet terecht in de gemeente Zoetermeer of elders in Nederland – deze maatschappelijke baten zijn voor het buitenland. De waarde van de bestedingen van buitenlandse bezoekers voor de regio en voor Nederland telt wel mee en komt in hoofdstuk 3 aan bod.

De reiskosten bestaan uit de tijd die de bezoeker kwijt is aan de reis naar het museum en de waardering van deze tijd. Dit wordt in dit onderzoek gebaseerd op een combinatie van kengetallen uit eerder onderzoek en van het Kennisinstituut voor Mobiliteitsvraagstukken. Met bevindingen van reistijden en -afstanden uit eerder onderzoek waar postcodegegevens bekend waren van museumbezoekers¹¹ als basis (aangevuld met schattingen gemaakt door het museum), maken we een inschatting van de gemiddelde reistijd en -

⁸ Hoewel er ook bezoekers zijn die een ticket voor een 4-uurs-tijdslot aanschaffen, geeft het museum aan dat de gemiddelde bezoektijd bij deze tickets lager ligt dan 4 uur. Dit heeft meegespeeld in de keuze om 2 uur als verblijfsduur aan te houden.

⁹ CBS (2022). Door het museum is aangegeven dat de gemiddelde leeftijd van de bezoekers rond de 35 jaar is, waarbij de spreiding groot is. Zo komen er gezinnen met kinderen en grootouders met kinderen, naast veertigers en vijftigers.

¹⁰ Het gaat hier eigenlijk om het aantal bezoeken, aangezien een enkele bezoeker meerdere keren een bezoek kan brengen aan een museum. Elk bezoek van deze bezoeker is dan meegeteld. Schoolbezoeken worden niet meegeteld voor de gebruikswaarde – de sociale waarde van deze bezoeken komt in een later hoofdstuk aan bod.

¹¹ Zie: Marlet, G.A.M., Ponds, R., Poort, J.P., van Woerkens, C. (2018). De waarde van cultuurstad Utrecht. Utrecht: Atlas voor Gemeenten; Marlet, G.A.M., Poort, J. P. (2011). Schat van de Stad. Utrecht: Atlas voor gemeenten.

afstand voor bezoekers uit Zoetermeer en museumbezoekers uit de rest van Nederland. Op basis van de *modal split* (keuze voor type vervoersmiddel) en de waardering van de reistijd en de kosten per kilometer is het mogelijk om een inschatting te maken van de totale reiskosten per bezoek.

Voor de waardering van de reistijd wordt uitgegaan van kengetallen van Rijkswaterstaat: 9,60 euro met de auto en 7,65 euro met het OV.¹² Voor de kosten van reizen per OV gaan we uit van de NS, die werkt met 0,21 euro per kilometer.¹³ Voor de auto gaan we uit van 0,14 euro per kilometer, gebaseerd op de fiscale aftrek (0,21 euro) per 1 januari 2023 en een aanname van 1,5 personen per auto.

We rekenen voor de reiskosten met de kosten van een enkele reis, omdat veel mensen in de praktijk reisdoelen combineren. Het museumbezoek kan bijvoorbeeld gecombineerd worden met een bezoek aan familie en vrienden of een bezoek aan een restaurant. De volledige heen- en terugreis toerekenen aan het museumbezoek zou voor een overschatting zorgen. Omdat we geen gegevens hebben over het combineren van reisdoelen, maken we een meer conservatieve inschatting van de reistijd en -kosten om een overschatting te voorkomen.

Stap 3: berekenen van consumentensurplus en gebruikswaarde. In deze stap tellen we allereerst de kosten van verblijf en reis bij elkaar op tot de gegeneraliseerde reis- en verblijfskosten van een museumbezoek. Vanuit deze totale kosten per bezoeker kunnen we het consumentensurplus schatten, ofwel hoeveel het museumbezoek de bezoeker waard is bovenop de betaalde kosten. Hiervoor moeten we ook weten in welke mate het museumbezoek afhankelijk is van de prijs, ofwel de prijselasticiteit.¹⁴ Gemiddeld genomen hebben musea een relatief lage prijselasticiteit, wat betekent dat museumbezoek beperkt afneemt bij een hogere prijs van het kaartje.¹⁵ De prijsgevoeligheid zal echter per museum variëren,

¹² Een reden dat reistijd per OV lager wordt gewaardeerd is dat de tijd in het OV nuttiger kan worden besteed dan in de auto. Uit Knoope, M. (2023). Nieuwe waarderingskengetallen voor reistijd, betrouwbaarheid en comfort. Den Haag: Kennisinstituut voor Mobiliteitsbeleid.

¹³ Er is uitgegaan van de gemiddelde prijs per kilometer van € 0,19 in 2019, welke op basis van NS nieuwsberichten over prijsstijgingen per jaar is opgehoogd tot € 0,21 in 2023. Basisprijs in 2019 uit de ACM vervoersmonitor (<https://www.acm.nl/nl/publicaties/acm-vervoersmonitor-reizigers-legden-2019-ruim-25-miljard-kilometer-af-met-openbaar-vervoer>), prijsstijgingen uit de volgende nieuwsberichten: <https://www.treinen-web.nl/nieuws/8056/tarieven-2e-klas-abonnementen-ns-zullen-in-2020-stijgen.html>; <https://nieuws.ns.nl/tarieven-2021-gecorrigeerd-voor-inflatie/>; <https://nieuws.ns.nl/prijs-van-treinkaartje-voor-2022-aangepast-aan-inflatie/>; <https://nieuws.ns.nl/nieuwe-ns-tarieven-voor-2023-gemiddelde-prijs-43-omhoog-veelgebruiker-goedkoper-uit/>

¹⁴ Zie voor meer informatie over de prijselasticiteit van cultuurbezoek: Blankers, I., Goudriaan, R., de Groot, N., Everhardt, T., Frierson, R., & Mazzola, G. (2012). Effecten van de economische crisis in de cultuursector. Den Haag: Ape.

¹⁵ Een lage prijsgevoeligheid is aannemelijk, aangezien de prijs van musea met subsidies veelal laag gehouden wordt en het grootste deel van de gegeneraliseerde kosten niet de prijs van het kaartje betreft, maar (waarde van) de reis- en verblijfstijd.

afhankelijk van onder andere de toegangsprijs en de bekendheid van het museum. Het valt buiten de scope van dit onderzoek om de werkelijke prijselasticiteit van het Nationaal Videogame Museum uit te rekenen. In eerder onderzoek is uitgegaan van een elasticiteit van $-0,35$ voor museumbezoek in Nederland.¹⁶ Eerder onderzoek heeft aangetoond dat voornamelijk kunstmusea een lage prijselasticiteit hebben, maar dat musea met een wetenschappelijk of natuurhistorisch thema juist meer elastisch zijn dan gemiddeld omdat zij meer concurrentie ervaren van andere soorten vrijetijdsbestedingen.¹⁷ Om overschatting van het consumentensurplus van het Nationaal Videogame Museum te voorkomen kiezen we ervoor om met een prijselasticiteit van $-0,50$ te rekenen.

De algemene leidraad voor maatschappelijke kosten-batenanalyses schrijft voor dat welvaartseffecten in de vorm van consumentensurplus berekend worden zonder acht te slaan op alternatieve bestedingsmogelijkheden.¹⁸ Wij volgen deze denkwijze in dit onderzoek en tellen het gehele consumentensurplus mee als maatschappelijke baten in de vorm van gebruikswaarde. Uitgaande van een lineaire vraagfunctie, geldt dan dat het consumentensurplus gelijk is aan de omzet, gedeeld door tweemaal (de absolute waarde van) de prijselasticiteit. De aanname van een lineaire vraagcurve is een vereenvoudiging, die alleen met gedetailleerd nader onderzoek zou kunnen worden verfijnd. Het is echter een conservatieve vereenvoudiging: andere in de literatuur gebruikelijke vormen voor de vraagcurve leiden tot hogere waarden voor het surplus.

2.2 Gebruikswaarde van het Nationaal Videogame Museum

Op basis van de gegeneraliseerde reis- en verblijfskosten per bezoek en het aantal bezoekers is het consumentensurplus ofwel de gebruikswaarde van het Nationaal Videogame Museum uit te rekenen. We berekenen hiervoor de totale reis- en verblijfskosten, waarvan we het consumentensurplus kunnen afleiden. We gebruiken hiervoor aangeleverde gegevens door het museum en kengetallen uit ander onderzoek, volgens de hierboven omschreven methode.

¹⁶ Goudriaan, R. (2018). Effecten van de verhoging van het lage Btw-tarief in de cultuursector. Utrecht: SiRM.

¹⁷ Frey, B.S., & Meier S. (2006). The economics of museums. In *Handbook of the economics of art and culture (Volume I)*, Ginsburgh, V.A., & Throsby, D (Eds.). Amsterdam: Elsevier.

¹⁸ Romijn, G. & Renes, G. (2013), Algemene leidraad voor maatschappelijke kosten-batenanalyse, Den Haag: CPB/PBL p. 49-52.

Stap 1: berekenen van de verblijfskosten.

In tabel 2.1 staan de ingeschatte verblijfskosten per bezoeker van het Nationaal Videogame Museum.

Tabel 2.1 Berekening van de verblijfskosten

	Kosten per bezoeker in €
Entreekosten	12,50
Opportunitetskosten verblijf	36
Totaal gegeneraliseerde kosten verblijf	49

Stap 2: berekenen van de reiskosten.

In tabel 2.2 staan de ingeschatte reiskosten per bezoeker, op basis van eerdergenoemde gegevens. Voor een bezoeker uit gemeente Zoetermeer wordt uitgegaan van totale reiskosten van 3,44 euro, en voor een museumbezoeker uit de rest van Nederland gaan we uit van 16,99 euro.

Tabel 2.2 Reiskosten per bezoeker

		Bedrag
Uit Zoetermeer	Waardering reistijd	€ 3,26
	Reiskosten	€ 0,18
	Totaal per bezoek	€ 3,44
Rest van NL	Waardering reistijd	€ 8,62
	Reiskosten	€ 8,37
	Totaal per bezoek	€ 16,99

Stap 3: berekenen van consumentensurplus en gebruikswaarde.

De totale reis- en verblijfskosten worden berekend door de kosten per bezoeker te vermenigvuldigen met het aantal bezoekers. Vanwege de genoemde tijdelijke sluitingen van het museum in zowel 2022 als 2023, gebruiken we voor het aantal bezoekers een schatting gebaseerd op het aantal bezoekers per maand dat door het museum is aangeleverd. Over de maanden dat het museum geopend is geweest in 2022 en 2023 (waarbij we na openen en voor sluiten marges hebben genomen van een maand), hebben we de bezoekersaantallen van steeds twaalf opeenvolgende maanden bepaald (eerste reeks is maart 2022 t/m

februari 2023, laatste reeks is augustus 2022 t/m juli 2023). Van de hieruit volgende bezoekersaantallen hebben we het gemiddelde genomen van de grootste en kleinste waarde. Hierbij komen we uit op in totaal 77.302 jaarlijkse bezoekers. Op basis van de inschatting van het museum dat 40% van de bezoekers uit Zoetermeer komt, 55% uit de rest van Nederland en 5% uit het buitenland, komen we tot de in tabel 2.3 benoemde bezoekersaantallen.

De totale gegeneraliseerde reis- en verblijfskosten van bezoekers van het Nationaal Video-game Museum bedroegen in totaal 4,4 miljoen euro. Hiervan was 1,6 miljoen euro voor bezoekers uit de gemeente Zoetermeer en 2,8 miljoen euro voor bezoekers uit de rest van Nederland. Dit betekent dat de Nederlandse bezoekers van het museum ten minste 4,4 miljoen euro over hebben om van het aanbod te genieten, ruim vier keer het bedrag dat werd betaald voor entree (naar schatting bijna 1 miljoen euro).

Om vanuit de gegeneraliseerde reis- en verblijfskosten per bezoeker het consumentensurplus te kunnen bepalen met gebruik van de vuistregel voor een lineaire vraagcurve uit de vorige paragraaf, is nog één extra rekenstap nodig. De gehanteerde elasticiteit van $-0,50$ drukt namelijk de (geschatte) relatieve verandering van het bezoek uit, als reactie op een verandering van de prijs van een kaartje. De gegeneraliseerde kosten zijn echter gemiddeld ruim vier keer zo hoog als de prijs van dat kaartje. Daardoor wordt een verhoging van de prijs van het kaartje met bijvoorbeeld 1 euro *relatief* met ruim een factor vier gedempt en blijkt de prijsgevoeligheid voor verandering van de gegeneraliseerde kosten ruim een factor vier groter. In dit geval is de geschatte prijsgevoeligheid voor de gegeneraliseerde kosten dus ongeveer $4 \times 0,50 = -2$ en komt het consumentenplus bij een lineaire vraagcurve op ongeveer de totale gegeneraliseerde kosten gedeeld door vier.

Tabel 2.3 De gebruikswaarde van musea

	Uit Zoetermeer	Uit rest NL
Verblijfskosten per bezoeker	€ 49	€ 49
Reiskosten per bezoeker	€ 3,44	€ 16,99
Reis- en verblijfskosten per bezoeker	€ 52	€ 66
Aantal bezoekers	31 duizend	43 duizend
Totaal consumentensurplus (gebruikswaarde)	€ 387 duizend	€ 531 duizend

De gebruikswaarde voor bezoekers uit Zoetermeer komt uit op een totaal van 387 duizend euro per jaar. Omdat het museum meer bezoekers uit de rest van Nederland ontvangt, is de totale gebruikswaarde voor deze bezoekers hoger: 531 duizend euro. In totaal komen we uit op een gebruikswaarde van 918 duizend euro per jaar.

3 Economische waarde

3.1 Theoretisch kader

Naast de directe maatschappelijke waarde van kunst en cultuur (de gebruikswaarde, optiewaarde en bestaanswaarde) is er ook indirecte waarde. De economische waarde is een voorbeeld van een indirect effect, en omvat het deel van de toegevoegde waarde van de sector aan de Nederlandse economie dat weg zou vallen als er geen kunst en cultuur meer zouden zijn. De economische waarde van het Nationaal Videogame Museum bestaat voor een belangrijk deel uit de bestedingen van toeristen en dagjesmensen die zonder dit culturele aanbod niet naar de regio waren gekomen. Daar bovenop komen nog de werkgelegenheidseffecten van de sector zelf, hoewel deze maar voor een beperkt deel mogen worden meegerekend bij de maatschappelijke effecten. Tot slot nemen we de economische waarde van vrijwilligers mee. Dit hoofdstuk begint met een paragraaf over de economische waarde die uitgaat van toeristen en dagjesmensen die voor het museumaanbod naar de regio komen, en gaat vervolgens in op de werkgelegenheidseffecten en de economische waarde van vrijwilligers.

Bestedingen door toeristen en dagjesmensen

Het aanbod kunst en cultuur is één van de belangrijkste redenen voor mensen om een stad te bezoeken, naast bijvoorbeeld winkelen of horecabezoek. Er zijn geen specifieke gegevens voorhanden die betrekking hebben op de gemeente Zoetermeer, maar we nemen voor dit onderzoek aan dat de regio geen uitzondering vormt, en dat ook de toeristen en dagbezoekers die naar Zoetermeer komen dit voor een deel doen omdat het culturele aanbod ze aantrekt. Uit onderzoek voor de gemeente Utrecht¹⁹ blijkt dat 13% van de bezoekers uit Nederland die naar de stad komen een museum bezoekt. Belangrijk punt is verder dat museumbezoek in veel gevallen het hoofddoel voor een dagje uit is – mensen reizen dus voornamelijk doelmatig voor een bepaald museum ergens naartoe, in plaats van dat ze met een ander doel naar de regio komen zoals winkelen of horecabezoek en vervolgens een spontaan museumbezoek erbij doen.

Naast bezoekers elders uit Nederland ontvangt het Nationaal Videogame Museum ook buitenlandse bezoekers. Het culturele aanbod en de historie zijn voor een deel van de buitenlandse toeristen de belangrijkste reden om naar Nederland te komen. Zo bezoekt 41% van alle internationale toeristen een museum en vormt museumbezoek de belangrijkste

¹⁹ De Graaf, A., Janssen, I., van Raaij, J. (2018). Bezoekersonderzoek 2017-2018. Utrecht: IB Onderzoek, gemeente Utrecht.

ondernomen activiteit voor 6% van alle toeristen. Dit geeft aan dat zonder het aanbod musea in Nederland een deel van de buitenlandse toeristen waarschijnlijk niet was gekomen of korter zou zijn gebleven. In Zoetermeer zal het Nationaal Videogame Museum waarschijnlijk een bezoekreden zijn voor een deel van de buitenlandse toeristen, maar dit betekent niet dat zij allemaal weg waren gebleven als dit museum er niet was.

Directe werkgelegenheidseffecten

Naast het effect van bestedingen door toeristen en dagjesmensen gaan er van de musea ook werkgelegenheidseffecten uit, op basis van het aantal banen bij het museum. Deze werkgelegenheid mogen we echter niet zomaar meerekenen in een maatschappelijke kosten-batenanalyse. De cruciale vraag is wat de mensen in deze banen zouden hebben gedaan als de instellingen waar ze werken niet zouden hebben bestaan. Het is niet aanneemelijk dat ze allemaal voor de rest van hun leven werkloos thuis zouden zitten. Sterker nog: het uitgangspunt is dat ze, zeker op lange termijn, een baan zouden vinden buiten de gemeente en/of buiten de museumsector. De reden hiervoor is dat inwoners en bezoekers van de regio in de hypothetische situatie dat er geen musea zouden zijn iets anders in hun vrije tijd zouden doen, zoals naar een restaurant gaan. Deze bestedingen zouden dan ook voor extra vraag naar arbeid zorgen. Er zal met andere woorden in de situatie zonder musea vooral een verschuiving van banen plaatsvinden naar andere sectoren. Om deze reden rekenen we met een ondergrens van nul euro wat betreft het welvaartseffect door werkgelegenheid bij musea.²⁰

Voor het bepalen van een bovengrens van het welvaartseffect van de werkgelegenheid, hanteren we de plausibele aanname dat werknemers die nu kiezen voor een baan in de culturele sector daar kennelijk productiever zijn dan in een alternatieve baan. Het verschil in productiviteit is dan als welvaartseffect van een baan te beschouwen. Dit berekenen we voor betaalde werknemers en vrijwilligers.

Economische waarde van vrijwilligers

Vrijwilligers verrichten, net zoals het betaalde personeel, werk in het museum. Ze dragen bij aan het inrichten van tentoonstellingen, ze verkopen entreekaartjes, werken in de museum-horeca en geven rondleidingen. Vanuit dit perspectief zijn vrijwilligers onbetaalde werknemers, aangezien het museum iemand zou moeten betalen om het werk te doen als

²⁰ Zie voor richtlijnen voor o.a. het (niet) meerekenen van werkgelegenheid in MKBA's: Romijn, G. & Renes, G. (2013), Algemene leidraad voor maatschappelijke kosten-batenanalyse, Den Haag: CPB/PBL.

er geen vrijwilliger voor zou zijn.²¹ Het loon dat organisaties aan betaalde vervangers van vrijwilligers hadden moeten betalen, wordt de vervangingswaarde genoemd.²² Grofweg is dit het aantal uren vrijwilligerswerk vermenigvuldigd met het uurtarief dat betaald zou worden aan een werknemer in dezelfde positie.

Omdat we geen data hebben over de werkzaamheden van vrijwilligers, nemen we voor de vervangingswaarde de lonen van betaalde werknemers van het museum als uitgangspunt. Dit is echter nog geen welvaartseffect. Ook in het geval van vrijwilligerswerk kan niet de gehele vervangingswaarde als waarde genomen worden. Net als bij de betaalde banen gaan we ervan uit dat museumvrijwilligers bij het uitvoeren van het museumvrijwilligerswerk waarvoor ze gekozen hebben productiever zijn dan bij alternatief vrijwilligerswerk of een alternatieve tijdsbesteding. Deze extra productiviteit verwachten we juist van vrijwilligers, omdat zij ervoor gekozen hebben dit werk vrijwillig te doen. Voor deze extra productiviteit nemen we dezelfde waarde als voor betaald personeel, namelijk de bovengrens van 5%. We maken echter wel een correctie in de toegevoegde waarde per arbeidsjaar (90% van de toegevoegde waarde van betaald personeel), en daarmee het welvaartseffect per baan. We gaan er niet vanuit dat de kwaliteit van het werk dat vrijwilligers verrichten minder is dan bij betaald personeel, maar wel dat het werk dat vrijwilligers uitvoeren gemiddeld²³ een lager functieniveau heeft dan het werk van betaald personeel.

Berekening van de economische waarde

Op basis van onderzoek naar de bestedingen van dag- en verblijfstoeristen uit Nederland en het buitenland blijkt dat de gemiddelde binnenlandse dagbezoeker in 2022 60,90 euro uitgaf.²⁴ Toeristen uit het buitenland geven gemiddeld 195 euro uit per dag van hun verblijf.²⁵ Door deze gemiddelde uitgaven te vermenigvuldigen met respectievelijk het aantal bezoekers uit Nederland (van buiten Zoetermeer) en het aantal buitenlandse bezoekers, kunnen we een schatting maken van de uitgaven die dag- en verblijfstoeristen doen in de gemeente Zoetermeer. De uitgaven van dag- en verblijfsbezoekers binnen musea omvat

²¹ Hallmann, K., Artime, C.M. (2022). Sports and cultural volunteering: Competitive or complementary activities? *Volutas*, <https://doi.org/10.1007/s11266-022-00453-y>.

²² Zie bijvoorbeeld: Meijs, L.C.P.M., Roza, L. (2009). Economische waarde van het vrijwilligerswerk door de Zonnebloem. Rotterdam: RSM Erasmus Universiteit; Meijs, L.C.P.M., Huisman, W., Roza, L. (2011). De economische waarde van het vrijwilligerswerk door Humanitas. Erasmus Centre for Strategic Philanthropy: Web publication; Van den Toorn, J., Davelaar, M., Hamdi, A., Reches, L., van Keulen, M. (2020). Omvang en karakter van de maatschappelijke activiteiten van levensbeschouwelijke organisaties in Rotterdam. Utrecht: Verwey Jonker Instituut.

²³ Dit betekent niet dat hoge functies niet door vrijwilligers uitgevoerd worden. We nemen echter aan dat het gemiddelde functieniveau van alle vrijwilligers samen lager is dan voor al het betaalde personeel.

²⁴ Zie <https://www.destadgorinchem.nl/lokaal/recreatie/945252/toeristen-besteden-in-2022-54-miljoen-euro-in-gorinchem> Deze studie bevat naast cijfers voor de stad Gorinchem, ook de landelijke cijfers die we hier hanteren.

²⁵ Zie <https://www.nbtc.nl/nl/site/download/download-internationaal-bezoek-in-beeld.htm?disposition=inline>

de entreprijs en de uitgaven in de museumhoreca en de museumwinkel. De rest van de uitgaven besteden de dag- en verblijfsbezoekers in Zoetermeer aan bijvoorbeeld winkelen, horeca, andere (culturele) activiteiten en (in het geval van verblijfstoeristen) overnachting.

Bestedingen zijn echter niet hetzelfde als welvaartseffecten. Onder welvaartseffect wordt verstaan: de additionele winst (na aftrek van alle kosten) van bedrijven en de belastingopbrengsten voor gemeente en Rijk. In lijn met eerder onderzoek naar de maatschappelijke baten van cultuur is ervan uitgegaan dat 5% netto welvaartseffect is in de vorm van bedrijfswinst van ondernemers. Het gaat hier overigens niet om de bruto winstmarge op de verkoop, maar de netto overwinst na aftrek van alle vaste kosten en kapitaallasten. Buitenlandse bezoekers brengen hiernaast ook additionele belastingopbrengsten op, wat eveneens een positief welvaartseffect is. Het gaat daarbij hoofdzakelijk om belastingen zoals de btw en accijnzen, die in de landelijke schatkist vloeien. Deze belastingopbrengsten gelden alleen als welvaartswinst bij bestedingen van buitenlandse bezoekers. Bij binnenlandse bezoekers gaat het om een verschuiving van de uitgaven, wat voor de landelijke schatkist niet uitmaakt.

Het jaarlijkse welvaartseffect voor Zoetermeer bestaat uit deze 5% netto welvaartswinst over de totale bestedingen van bezoekers uit de rest van Nederland en buitenland samen. Daarnaast is er een welvaartseffect voor de rest van Nederland. Dit bestaat uit de extra belastingopbrengsten op bestedingen van buitenlandse bezoekers. Hier gaan we uit van 18,8%.²⁶ Daar moet vervolgens dat deel van het welvaartseffect van Zoetermeer vanaf getrokken worden dat ontstaat door de bestedingen van mensen elders uit Nederland. Dit is immers een welvaartsverlies voor de rest van Nederland, omdat deze bestedingen anders elders in Nederland waren gedaan. Het totale welvaartseffect van het Nationaal Videogame Museum bestaat uit de som van het welvaartseffect voor Zoetermeer en de rest van Nederland.

Ook het werkgelegenheidseffect behoort tot de economische waarde van het museum. Zoals eerder gesteld, hanteren we een ondergrens van nul euro. Als bovengrens stellen we dat het verschil in productiviteit tussen de huidige baan bij het museum en een alternatieve baan als welvaartseffect beschouwd kan worden. De omvang van dat verschil wordt

²⁶ Bij de huidige btw-tarieven van 21% en 9% en een gelijke bestedingsmix komt het gemiddelde op 18,8%. De verhouding van de bestedingen komt overeen met Zwaneveld (2011), waarbij 18,5% van de bestedingen het lage btw-tarief heeft en 85,5% van de bestedingen het hogere tarief. Zie: Zwaneveld, P.J. (2011). De btw in kosten-batenanalyses. CPB-notitie. Den Haag: CPB.

in een aantal studies geschat op 5% tot 10%.²⁷ Uitgaande van een productiviteitsverschil van 5% en een gemiddelde toegevoegde waarde per arbeidsjaar van 19.811 euro²⁸ komt dat uit op een bedrag van 991 euro per baan. Voor vrijwilligers doen we hetzelfde, met de correctie in de toegevoegde waarde per arbeidsjaar (90% van betaald personeel, door gemiddeld lager functieniveau). Ook voor vrijwilligers rekenen we met een ondergrens van nul euro.

3.2 Economische waarde van het Nationaal Videogame Museum

In totaal trok het Nationaal Videogame Museum in 2022 en 2023 gemiddeld 42,5 duizend bezoekers uit de rest van Nederland en bijna 4 duizend bezoekers uit het buitenland (tabel 3.1).²⁹ Het is aannemelijk dat de Nederlandse bezoekers zonder het museum niet naar Zoetermeer waren gekomen, maar naar een andere regio waren gegaan, omdat voor de meeste Nederlandse museumbezoekers van buiten de regio het museumbezoek zelf ook de belangrijkste reden voor het gehele bezoek is. Voor de buitenlandse bezoekers ligt dat ingewikkelder. Een deel van de buitenlandse bezoekers zal voornamelijk voor het museumaanbod Zoetermeer bezoeken. Zonder dit museumaanbod is de regio niet aantrekkelijk voor een deel van de buitenlandse bezoekers en zouden zij kiezen voor een bezoek elders. Het is echter aannemelijk dat voor buitenlandse bezoekers een museumbezoek eerder slechts een onderdeel is van de vakantie, dan dat het dé reden is voor een bezoek aan de regio. Wel is het waarschijnlijk dat buitenlandse toeristen die voor een cultuurvakantie of stedentrip komen in elk geval minder lang in de regio waren gebleven zonder het museumaanbod.

Voor het berekenen van de economische waarde van toerisme, vermenigvuldigen we het aantal bezoekers uit de rest van Nederland en uit het buitenland met de gemiddelde uitgaven van binnenlandse dagbezoekers en buitenlandse verblijfstoeristen, respectievelijk, volgens bovengenoemde methode. Daarmee komen we uit op 2,6 miljoen euro aan uitgaven door bezoekers uit de rest van Nederland en 0,8 miljoen euro aan uitgaven door bezoekers uit het buitenland.

²⁷ Zie o.a. B. Hof, J.A. Korteweg en J. Poort (2006). Baten in beeld: Uitwerking 'Kengetallen kostenbatenanalyse Beelden voor de toekomst'. Amsterdam: SEO; Koopmans, C. et al., (2017). Baten van Monumentenzorg. Amsterdam/Utrecht: SEO/Atlas voor gemeenten.

²⁸ Gebaseerd op loonkosten per fte uit de 2022 jaarrekening van het Nationaal Videogame Museum.

²⁹ Gemiddeld aantal bezoekers is berekend zoals beschreven in paragraaf 2.2, stap 3: berekenen van consumentensurplus en gebruikswaarde.

Tabel 3.1 Bezoekers aan het Nationaal Videogame Museum elders uit Nederland en uit het buitenland

	Uit rest van Nederland	Uit het buitenland
Gemiddeld aantal bezoekers	42.516	3.865
Gemiddelde uitgaven per bezoek per dag	€ 60,90	€ 195
Additionele uitgaven	€ 2,6 miljoen	€ 0,8 miljoen

Uit de uitgaven in bovenstaande tabel kan de welvaartswinst voor de gemeente Zoetermeer, de rest van Nederland en het hieruit volgende totale welvaartseffect van het Nationaal Videogame Museum worden berekend, volgens bovengenoemde methode (tabel 3.2). Dit effect komt neer op 167 duizend euro voor de gemeente Zoetermeer, 12 duizend euro voor de rest van Nederland, met een totaal welvaartseffect van 179 duizend euro.

Tabel 3.2 Welvaartseffect van bestedingen voor de gemeente Zoetermeer en de rest van Nederland

	Zoetermeer	Rest Nederland	Totaal
Additionele uitgaven uit de rest van Nederland	€ 2,6 miljoen		
Additionele uitgaven uit het buitenland	€ 0,8 miljoen		
Kengetal welvaartswinst	5%		
Kengetal extra welvaartswinst uit buitenland		18,8%	
Welvaartswinst uit de rest van Nederland	€ 129 duizend	-€ 129 duizend	€ 0
Welvaartswinst uit het buitenland	€ 38 duizend		€ 38 duizend
Extra welvaartswinst uit het buitenland		€ 142 duizend	€ 142 duizend
Totale welvaartswinst	€ 167 duizend	€ 12 duizend	€ 179 duizend

Het welvaartseffect van werkgelegenheid van betaald personeel heeft een ondergrens van nul euro. Voor de bovengrens komen we uit op een welvaartswinst van 991 euro per baan. Voor het Nationaal Videogame Museum, dat in 2023 11,84 fte aan werknemers heeft, zou dit neerkomen op bijna 12 duizend euro (tabel 3.3).

Tabel 3.3 Inschatting gemiddelde welvaartseffect per baan bij het Nationaal Videogame Museum

Toegevoegde waarde per arbeidsjaar	€ 20 duizend
Productiviteitsverschil ten opzichte van eerste alternatieve baan	0 tot 5%
Welvaartseffect per baan	€ 991
Totale Welvaartseffect bij 11,84 banen (fte)	€ 0 tot € 11,7 duizend

Tot slot berekenen we de economische waarde van de museumvrijwilligers. De ondergrens is hier ook nul. Tabel 3.4 geeft een inschatting van de toegevoegde waarde per arbeidsjaar (90% van de toegevoegde waarde van betaald personeel), en het daaruit volgende welvaartseffect per vrijwilligersbaan, dat we als bovengrens van het welvaartseffect nemen. Hieruit volgt het totale welvaartseffect van de vrijwilligersbanen van bijna 3 duizend euro voor 3,2 vrijwilligersbanen (fte) bij het Nationaal Videogame Museum. Het aantal fte vrijwilligers is geschat op basis van het door het museum aangeleverde aantal van 40 vrijwilligers dat in 2023 werkzaam is bij het museum en de inschatting van het museum dat deze vrijwilligers gemiddeld 3 uur per week werken.

Tabel 3.4 Inschatting gemiddelde welvaartseffect per baan bij het Nationaal Videogame Museum

Toegevoegde waarde per arbeidsjaar	€ 17.830
Productiviteitsverschil ten opzichte van eerste alternatieve baan	5%
Welvaartseffect per vrijwilligersbaan	€ 892
Totale Welvaartseffect bij 3,2 vrijwilligersbanen (fte)	€ 2,8 duizend

Totale economische waarde

De totale economische waarde van het Nationaal Videogame Museum bedraagt 167 duizend euro voor de gemeente Zoetermeer zelf, voortkomend uit bestedingen van toeristische bezoekers. Dat bedrag is een conservatieve schatting en loopt op tot 182 duizend euro wanneer we werkgelegenheidseffecten meerekenen van personeel en vrijwilligers. Voor de rest van Nederland zijn er verder baten uit bestedingen van buitenlandse toeristen, namelijk 12 duizend euro. De totale baten voor Nederland komen uit op minstens 179 duizend euro. De bovengrens van deze schatting is 194 duizend euro – dat is het totaalbedrag wanneer de mogelijke werkgelegenheidseffecten van 11,7 duizend euro en de welvaartseffecten van vrijwilligerswerk worden meegeteld.

Tabel 3.4 De economische waarde van het Nationaal Videogame Museum

Zoetermeer	Rest van Nederland	Totaal
€ 167 duizend tot € 182 duizend	€ 12 duizend	€ 179 duizend tot € 194 duizend

4 Sociale waarde

4.1 Theoretisch kader

Educatie is een belangrijk doel van de museumsector. De maatschappelijke bijdrage die musea leveren aan de ontwikkeling van kinderen door educatie vormt dan ook de focus van dit hoofdstuk. De meeste musea (89% in 2022) in Nederland bieden educatieve programma's aan, en 9% van al het Nederlandse museum personeel vervult een educatieve taak.³⁰ In 2022 kwamen 1,3 miljoen leerlingen naar een museum met een schoolbezoek.³¹ De kunst- en cultuureducatie bij musea heeft een sociale waarde, omdat er positieve effecten uitgaan van het (actief of passief) deelnemen aan kunst en cultuur.

Van deelname aan kunst en cultuur gaan volgens de internationale wetenschappelijke literatuur allerlei positieve effecten uit, zowel op het terrein van gezondheid en onderwijs, als leefbaarheid en veiligheid.³² Deze positieve effecten zijn te zien bij zowel actieve deelname (bijvoorbeeld zelf kunst maken) als passieve deelname (bijvoorbeeld een podium bezoeken). Echter, het probleem met deze studies is dat niet bewezen wordt dat de positieve effecten *het gevolg zijn van* de deelname aan kunst en cultuur. Het effect van cultuureducatie op de leerprestaties van kinderen is echter overtuigender bewezen.³³ Door deelname aan cultuureducatie ontwikkelen kinderen meer vaardigheden en meer zelfbewustzijn, en vertonen ze minder crimineel gedrag. Dit zorgt niet alleen voor minder overlast en onveiligheid en daarmee voor minder kosten voor politie en justitie, maar zorgt uiteindelijk ook voor een beter opgeleide bevolking en daardoor een hogere productiviteit. Dat is een welvaarts-winst die zou wegvallen als er geen cultuur(educatie) meer zou zijn.

In dit hoofdstuk kijken we naar de sociale waarde die uitgaat van de educatieve culturele schoolbezoeken die door leerlingen worden gebracht aan het Nationaal Videogame Museum. Het gaat daarbij om de verwachte positieve effecten die deze vorm van cultuureducatie heeft op bijvoorbeeld gezondheid, onderwijsprestaties, welzijn of

³⁰ Museumvereniging (2022). Museumcijfers 2022. Amsterdam: Museumvereniging & Stichting Museana.

³¹ Voor de coronacrisis lag dit aantal hoger, in 2019 waren er 2,4 miljoen schoolbezoeken (zie Museumcijfers 2019). De verwachting is dat het aantal van 1,3 miljoen in 2022 zal toenemen in de komende jaren met het herstel van de musea na de periodes van coronamaatregelen.

³² Zie voor een overzicht: J. Ruiz (2004). A literature Review of the evidence base for culture, the arts and sport policy. Edinburgh: Social Research, pp. 61-68; Faqt (2011). Intelligentie, geluk en gezondheid. Wat de wetenschap zegt over de effecten van kunst en cultuur; Marlet, G.A., Poort, J., Laverman, F. (2007). De kunst van investeren in cultuur. Amsterdam/Utrecht: SEO/Atlas voor gemeenten.

³³ Fiske (1999). Champions of Change. The impact of the Arts on Learning. Washington DC: President's Committee on the Arts and the Humanities.

arbeidsmarktpositie, waarnaar een groot aantal studies is verricht.³⁴ In vrijwel alle gevallen is de conclusie dat kinderen die cultuureducatie volgen (en kinderen en volwassenen die amateurkunsteducatie volgen) het 'beter' doen dan degenen die dat niet gevolgd hebben. Ook wordt veelal gekeken naar de mate waarin deelnemers meer zelfvertrouwen krijgen of betere sociale vaardigheden ontwikkelen.³⁵ Er zijn echter ook verschillende overkoepelende studies³⁶ die op systematische wijze deze onderzoeken vergelijken en veelal tot de conclusie komen dat de vermeende effecten van cultuureducatie (of amateurkunsteducatie) zeer lastig aan te tonen zijn.

Er zijn dan ook verschillende uitdagingen bij het goed vaststellen van de effecten van cultuureducatie. Op de eerste plaats is er een selectie-effect, omdat deelnemers aan cultuureducatie of amateurkunsteducatie vaak ook op andere factoren een betere uitgangspositie hebben dan mensen die niet deelnemen – denk bijvoorbeeld aan het inkomen en opleidingsniveau van ouders van kinderen die meer deelnemen aan cultuureducatie. Het blijft dan altijd de vraag of de gemeten betere prestaties daadwerkelijk het gevolg zijn van deelname aan kunst- en cultuureducatie, of van gunstigere factoren op andere gebieden. Daarnaast is het lastig om vast te stellen in hoeverre een alternatieve tijdsbesteding (zoals het beoefenen van sport of een andere educatieve activiteit) niet een gelijk positief effect zou hebben gehad.

Berekening van de sociale waarde

Om de werkelijke positieve effecten van deelname aan kunst- en cultuureducatie te meten voor het Nationaal Videogame Museum zou een zeer uitgebreid onderzoek nodig zijn dat niet binnen de scope van dit project past. Daarom wordt in dit onderzoek uitgegaan van kengetallen uit studies waarin wel op wetenschappelijk verantwoorde wijze een effect van cultuureducatie of amateurkunsteducatie is vastgesteld. Daarmee is de impliciete aanname dat de gevonden gemiddelde effecten uit deze studies ook van toepassing zijn op de situatie van het Nationaal Videogame Museum. Voor de waarde van educatieve cultuure schoolbezoeken aan musea kunnen we kijken naar eerdere resultaten van een studie

³⁴ Zie bijvoorbeeld: Loyd, K. (2017). Benefits of Art Education. A Review of the Literature. In: *Scholarship and Engagement in Education 1* (1); Van Heusden, B. (2012). *Wat leren we van cultuuronderwijs?* Rotterdam: Kenniscentrum Cultuureducatie; Ruiz, J. (2004). *A literature Review of the evidence base for culture, the arts and sport policy*. Edinburgh: Social Research.

³⁵ Zie bijvoorbeeld: Taylor, P., et al., (2015). *A review of the Social Impacts of Culture and Sport*.

³⁶ Zie onder andere: Winner, E., Goldstein, T. en Vincent-Lancrin, S. (2013). *Art for art's sake? The impact of arts education*. Centre for Educational Research and Innovation OECD (OECD, Parijs); Huat See, B. & Kokotsaki, D. (2015). *Impact of arts education on the cognitive and non-cognitive outcomes of school-aged children. A review of evidence*. Durham: Durham University.

naar de maatschappelijke baten van de zogenoemde Brede School.³⁷ Bij dit onderzoek werd het effect bekeken van de Brede School op onderwijsprestaties, schooluitval, productiviteit, gezondheid en leefbaarheid in de wijk. De maatschappelijke baten van een jaar Brede School werden in dat onderzoek ingeschat op ongeveer 7.500 euro per leerling per jaar. Het grootste deel van de maatschappelijke baten bleek het gevolg te zijn van lagere schooluitval en een kleinere kans op werkloosheid en een hogere productiviteit in het werkzame leven.

De Brede School heeft als doel om optimale ontwikkelingskansen voor kinderen te creëren. Uit het genoemde onderzoek blijkt dat er daarbij vijf speerpunten zijn, waarvan kunst en cultuur er één is. De andere vier speerpunten zijn veiligheid, leerprestaties (waaronder bijvoorbeeld taalvaardigheid), sociale vaardigheid en sporten & bewegen. Ervan uitgaande dat de vijf speerpunten in gelijke mate bijdragen aan de maatschappelijke baten van de Brede School, kunnen we aannemen dat cultuuronderwijs op de Brede School verantwoordelijk is voor een vijfde van het maatschappelijke effect, ofwel 1.500 euro per leerling per jaar. Dat bedrag gaat echter over cultuuronderwijs in zijn geheel en niet specifiek over een bezoek aan een museum. Naast een museumbezoek zijn er veel andere onderdelen van het cultuuronderwijs die waarde hebben, zoals een bezoek aan een andere culturele instelling (theater) of workshops die door medewerkers van culturele instellingen op school worden gegeven. We nemen aan dat in het totale lesprogramma van dertig weken, één van deze dertig weken wordt ingevuld door het museumbezoek. Dat betekent dat in de praktijk gemiddeld één dertigste deel, ofwel vijftig euro per leerling per jaar, toe te schrijven is aan het schoolbezoek naar het museum.

4.2 Sociale waarde van het Nationaal Videogame Museum

Op basis van het jaarlijkse aantal leerlingen dat een schoolbezoek bracht aan het Nationaal Videogame Museum, en de eerdergenoemde kengetallen uit ander onderzoek, kunnen we de sociale waarde globaal inschatten. Op deze wijze berekend, bedraagt deze in totaal 100 duizend euro (zie tabel 4.1). Dit totale bedrag is echter niet hetzelfde als welvaartswinst. Ook in een situatie zonder het aanbod voor leerlingen bij het Nationaal Videogame Museum is het waarschijnlijk dat een groot deel van de leerlingen alternatief cultureel aanbod had opgezocht (bijvoorbeeld bij andere musea in de regio of vergelijkbare musea elders). Voor de berekening van het welvaartseffect is ervan uitgegaan dat dit bij 75% van de leerlingen het geval is. Wel is het aannemelijk dat onder andere vanwege

³⁷ Larsen, V., Marlet, G., in samenwerking met Berenschot en Oberon (2007). Maatschappelijke kosten-batenanalyse Brede School. Utrecht: Atlas voor gemeenten.

langere reistijd voor vergelijkbare alternatieven de duur van een bezoek met leerlingen korter zou zijn en bijvoorbeeld de kans op aanvullende lesuren lager, waardoor het effect ook lager zou worden. Daarom is aangenomen dat het effect 75% bedraagt van het effect van een bezoek aan het Nationaal Videogame Museum. Met deze aannames komt het totale welvaartseffect via de sociale waarde uit op 44 duizend euro. Daarbij moet wel de kanttekening worden geplaatst dat deze inschatting gebaseerd is op kengetallen uit (internationale) studies en grove aannames.

Tabel 4.1 De sociale waarde voor de gemeente Zoetermeer en de rest van Nederland

	Totaal	Voor Zoetermeer	Voor de rest van NL
Aantal leerlingen	2.000	1.400	600
Kental per leerling per jaar	€ 50	€ 50	€ 50
Totale waarde	€ 100 duizend	€ 70 duizend	€ 30 duizend
Welvaartseffect	€ 44 duizend	€ 31 duizend	€ 13 duizend

Het welvaartseffect van 44 duizend euro is deels voor de gemeente Zoetermeer en deels voor de rest van Nederland. Deze verdeling hangt af van de herkomst van de schoolbezoeken. Op basis van de door het museum zelf geleverde inschatting weten we dat circa 70% van de schoolbezoeken afkomstig is van leerlingen uit de gemeente Zoetermeer, en de overige 30% uit de rest van Nederland.

5 Optiewaarde

5.1 Theoretisch kader

Steden met een groot en gevarieerd cultureel aanbod zijn over het algemeen populaire woonlocaties. Die steden hebben de grootste aantrekkingskracht op verhuizende huishoudens, met in hun kielzog bedrijven. In steden met een groot en divers cultureel aanbod gaat het economisch vaak beter. Het feit dat mensen graag in de buurt willen wonen van cultureel aanbod komt tot uitdrukking in de optiewaarde; de waarde die mensen hechten aan de mogelijkheid om spontaan, op elk moment van de dag en week, een culturele activiteit te beleven. Die optiewaarde vertaalt zich in een grotere betalingsbereidheid voor een (woon)locatie in de buurt van culturele instellingen en activiteiten. Huizenkopers zijn bereid om voor de aanwezigheid van musea in de buurt, met name cultuurhistorische en beeldende-kunstmusea, een hogere prijs te betalen. Dat duidt erop dat mensen waarde hechten aan de mogelijkheid om een museum te bezoeken, of dat ze er waarde aan hechten dat familie, vrienden en andere gasten een museum kunnen bezoeken, of dat ze simpelweg identiteit en status ontlenen aan een woning in de buurt van een museum.

Hoe dan ook, het simpele feit dat er musea in de buurt zijn, wordt door sommige mensen dus gewaardeerd. De mensen voor wie dit geldt, blijken vervolgens wel relatief dicht bij dat museum te willen wonen, in ieder geval binnen dezelfde gemeente.

Berekening van de optiewaarde

Voor het hele landelijke culturele aanbod in Nederland is eerder een hedonische prijsanalyse uitgevoerd. Dit is een wetenschappelijk gangbare methode om de waarde van *amenities* in te schatten, die ervan uitgaat dat mensen de voor- en nadelen van een bepaalde woonlocatie meewegen in hun bereidheid om te betalen voor een woning op een dergelijke locatie.³⁸ Met een regressieanalyse is achterhaald welke factoren verschillen in grond- en huizenprijzen tussen woonlocaties in Nederland verklaren. Daarmee wordt niet alleen duidelijk welke factoren statistisch significant samenhangen met de verschillen in huizenprijzen tussen woonlocaties, maar ook wat de bereidheid (*willingness to pay*) van mensen is om te betalen voor die factoren, zoals musea.

³⁸ Rosen, S. (1974). Hedonic prices and implicit markets: product differentiation in pure competition, in: *Journal of Political Economy*, 82, pp.34-55; Roback, J. (1982). Wages, rents, and the quality of life, in: *Journal of political economy*, 90, p.1257-1278.

Doorgaans gebruiken we een model uit eerder onderzoek naar de aantrekkingskracht van steden, en uit een samenwerkingsproject met het Centraal Planbureau over de waarde van 'stad en land'. Een versie van de resultaten uit dit model is gepubliceerd in *Regional Studies*.³⁹ Uit de modelschatting uit dit onderzoek blijkt dat naast de bereikbaarheid van banen (en de nabijheid van een treinstation) ook diverse voorzieningen ertoe doen bij het verklaren van verschillen in huizenprijzen tussen woonlocaties in Nederland. Zo bieden de nabijheid van culturele voorzieningen, de nabijheid van winkels, het aantal cafés en de culinaire kwaliteit van de restaurants in de stad een significante verklaring. Mensen zijn niet bereid meer te betalen voor de nabijheid van elke vorm van cultureel aanbod, maar wel voor de nabijheid van musea voor beeldende kunst, cultuurhistorische musea, uitvoeringen in de podiumkunsten en filmhuizen.

5.2 Optiewaarde van het Nationaal Videogame Museum

Uit eerder onderzoek blijkt dat mensen niet voor elke vorm van cultureel aanbod bereid zijn om meer te betalen voor een woning in de buurt. Alleen cultuurhistorische musea en musea voor beeldende kunst hebben een empirisch aangetoond verband met de huizenprijzen in Nederland. Gezien het bijzondere karakter van het Nationaal Videogame Museum is het niet vanzelfsprekend dat mensen bereid zijn meer te betalen voor een woning in de buurt. Om te bepalen of mensen voor de collectie van het Nationaal Videogame Museum bereid zijn om meer te betalen, zou verder onderzoek gedaan moeten worden dat niet binnen de scope van dit huidige onderzoek valt.

Bovendien is in eerdere onderzoeken tot heden voor de optiewaarde uitgegaan van het volledige culturele aanbod in de gemeente,⁴⁰ of van een groep van musea.⁴¹ In hoeverre één museum invloed heeft op de bereidheid om te betalen voor een woning in de omgeving is tot op heden dus nog niet berekend.

Tot slot heeft het Nationaal Videogame Museum tot op heden geen vaste locatie gehad. Het is om deze reden niet aannemelijk dat mensen in hun vestigingsbeslissing tot nu toe rekening hebben gehouden met de aanwezigheid van het museum in de buurt.

³⁹ Garretsen, H., & Marlet, G. (2017). Amenities and the attraction of Dutch cities. *Regional Studies*, 51(5), 724-736.

⁴⁰ Zie o.a.: Ponds, R., Marlet, G., Woerkens, C. van (2019). Het belang van kunst en cultuur voor Amersfoort. De relatieve omvang en maatschappelijke waarde van het culturele aanbod in Amersfoort. Utrecht: Atlas voor gemeenten; Marlet, G., Ponds, R., Poort, J., Woerkens, C. van (2018). De waarde van cultuurstad Utrecht. Een maatschappelijke kosten-batenanalyse van de cultuuruitgaven. Utrecht: Atlas voor gemeenten.

⁴¹ Zie: Blaker, N., Burema, F., Poort, J. (2023). Een schat van waarde. De maatschappelijke waarde van musea in de Gooi en Vechtstreek. Amsterdam: Atlas Research.

De combinatie van deze factoren zorgt ervoor dat er geen kencijfers voorhanden zijn die in dit onderzoek gebruikt zouden kunnen worden om de optiewaarde van het museum te berekenen. Hiervoor zou verder onderzoek moeten worden uitgevoerd om na te gaan of en in welke mate de aanwezigheid van het museum meespeelt in de betalingsbereidheid voor woningen in de gemeente. Dit past niet binnen de scope van dit huidige onderzoek. Voor dit onderzoek gaan we ervan uit dat de optiewaarde geen of een minimale bijdrage levert aan de maatschappelijke waarde van het Nationaal Videogame Museum.

6 Bestaanswaarde

6.1 Theoretisch kader

De gebruikswaarde (hoofdstuk 2) van kunst en cultuur gaat – de naam zegt het al – uit van de waarde die de feitelijke ‘gebruikers’ aan kunst en cultuur hechten. De sociale waarde (hoofdstuk 4) gaat uit van de waarde voor educatieve bezoekers en de economische waarde (hoofdstuk 3) gaat uit van de waarde van bezoekers aan het museum op de omgeving. Deze drie waarden gaan dus uit van de waarde van feitelijke ‘gebruikers’. De optiewaarde (hoofdstuk 5) gaat er per definitie vanuit dat er een fysieke plek is waar mensen van kunst en cultuur kunnen genieten, los van de vraag of ze dat ook echt doen. De optiewaarde beperkt zich met andere woorden tot de locatiegebonden waardering voor kunst en cultuur. Er zijn diverse redenen om aan te nemen dat via die gebruikers en locaties niet de volledige maatschappelijke waarde van kunst en cultuur in beeld komt. Het is aanvaardbaar dat ook mensen die nooit naar een museum gaan, en ook niet op een bepaalde locatie willen wonen omdat daar veel musea zijn, waarde hechten aan het bestaan van de Nederlandse musea, kunstcollecties en erfgoed. Ook deze mensen zouden het waarschijnlijk vervelend vinden als het Rijksmuseum zijn deuren moest sluiten of als een prominent Nederlands kunstwerk wordt gestolen of beschadigd.

Kennelijk is er dus nog een andere waarde van het bestaan van kunst en cultuur dan (de optie op) het genot van het gebruik ervan. Die bestaanswaarde is moeilijk grijpbaar, maar heeft waarschijnlijk te maken met een gevoel van trots op de nationale collectie en de bijdrage die deze levert aan de nationale identiteit. Voor het Nationaal Videogame Museum zal ook een bestaanswaarde uitgaan van de museumcollectie. Die lastig grijpbare bestaanswaarde laat zich in berekeningen moeilijk apart houden van de gebruiks- en optiewaarde. Het gaat hier immers om de waarde die mensen hechten aan het bestaan van kunst en cultuur, terwijl ze daar geen gebruik van maken of er niet dichtbij in de buurt (willen) gaan wonen. Die waarde is met andere woorden niet af te lezen uit het gedrag van mensen. Om een inschatting te kunnen maken van dat deel van de bestaanswaarde van kunst en cultuur is er behoefte aan een inschatting van de waarde die mensen hechten aan onze nationale kunstcollectie, het oeuvre aan Nederlandse films, het behoud van Nederlands erfgoed et cetera.

Vaak erkennen we dat er een bestaanswaarde is, maar kwantificeren en monetariseren we deze niet. In eerder onderzoek heeft Atlas Research de bestaanswaarde van de musea in

de stad Utrecht empirisch onderzocht en ingeschat.⁴² De cruciale vraag daarbij was wat de extra maatschappelijke waarde was (los van de gebruikswaarde en de optiewaarde) van het in publieke handen hebben en houden van de collectie van die musea, en van het voorkomen van vernietiging van kunst en erfgoed. Finse onderzoekers⁴³ hebben ook op basis van een enquête uitgezocht dat de gemiddelde bereidheid om te betalen voor het bestaan en/of in stand houden van een museum hoger ligt dan de feitelijke bijdrage van de (lokale) belastingbetaler, en veel hoger is dan wat aan de kassa van dat museum betaald wordt. Deze bevindingen wijzen in de eerste plaats op het bestaan van een consumentensurplus (gebruikswaarde) en optiewaarde. Interessant is echter dat de helft van de mensen die de Finse enquête invulde, aangaf nooit naar het museum te gaan – en van deze groep gaf de helft aan wel te willen betalen voor het in stand houden van dat museum. Dit duidt vermoedelijk op een bestaanswaarde van musea, al zou een deel ook nog een uitdrukking kunnen zijn van de optiewaarde.

Berekening van de bestaanswaarde

Omdat er geen cijfers waren over de bestaanswaarde van de (collectie van de) Nederlandse musea ontwikkelde Atlas Research voor de stad Utrecht een enquête naar het Finse voorbeeld. In de Utrechtse enquête is gevraagd naar de bereidheid van inwoners om te betalen om een eventuele (hypothetische) sluiting van de Utrechtse musea en om vernietiging van bepaalde kunstwerken of erfgoedlocaties te voorkomen. Uit de resultaten bleek dat mensen die nooit een kunstwerk of erfgoedlocatie hadden gezien of bezocht, toch bereid waren te betalen om vernietiging te voorkomen. Ook waren de Utrechtse inwoners bereid te betalen om te voorkomen dat de Utrechtse musea zouden moeten sluiten, te voorkomen dat de collectie uit publieke handen zou verdwijnen, en te voorkomen dat de collectie elders in het land in publieke handen terecht zou komen. Slechts een deel van die betalingsbereidheid kan exclusief toegeschreven worden aan de bestaanswaarde. Op basis van de bevindingen in Utrecht is een verhouding uitgerekend tussen het totaal van de optiewaarde en gebruikswaarde enerzijds, en de bestaanswaarde anderzijds. De bestaanswaarde van de musea in Utrecht kwam uit op ongeveer een kwart (24%) van de totale gebruikswaarde plus optiewaarde.

⁴² Marlet, G., Ponds, R., Poort, J., van Woerkens, C., (2018). De waarde van cultuurstad Utrecht. Utrecht: Atlas voor gemeenten.

⁴³ Tohmo, T. (2004). Economic value of a local museum: Factors of willingness-to-pay, *Journal of Socio-Economics*, 33, pp. 229-240.

6.2 Bestaanswaarde van het Nationaal Videogame Museum

Om de werkelijke bestaanswaarde te berekenen van het Nationaal Videogame Museum zou een grootschalige enquête nodig zijn. Dit valt echter buiten de scope van dit onderzoek. In eerder onderzoek hebben we gebruikgemaakt van een schatting van een ongeveer een kwart (24%) van de gebruikswaarde plus optiewaarde.

In het huidige onderzoek is het echter mogelijk dat deze methode tot zowel een overschatting als een onderschatting leidt. Doordat we de optiewaarde in dit onderzoek niet berekenen, zou het nemen van een deel van de gebruikswaarde en optiewaarde als bestaanswaarde zorgen voor een onderschatting. Bovendien is het Nationaal Videogame Museum het enige museum in Nederland dat haar collectie gericht heeft op videogames. Het wegvallen van dit museum zou dus niet alleen een vermindering van de totale collectie in dit segment betekenen in Nederland, maar het wegvallen van het hele segment. Ook dit is een argument voor het vermoeden dat bovengenoemde methode mogelijk tot een onderschatting van de bestaanswaarde leidt.

Anderzijds kan het vanwege het specifieke aanbod van het Nationaal Videogame Museum juist ook zo zijn dat bovengenoemde methode leidt tot een overschatting. De vraag is of men aan de collectie van het Nationaal Videogame Museum een vergelijkbare waarde hecht als aan meer traditionele kunstvormen. Een reden hiervoor zou bijvoorbeeld kunnen zijn dat, hoewel het Nationaal Videogame Museum het enige museum in Nederland is met deze collectie, er in het buitenland meer musea zijn met vergelijkbare collecties. Het wegvallen van de collectie in Nederland zou daarmee niet direct betekenen dat de collectie compleet verdwijnt. Dit in tegenstelling tot bijvoorbeeld een schilderij van Rembrandt dat uniek is in de wereld.

Vanwege deze onzekerheden zijn we van mening dat we binnen de scope van het huidige onderzoek geen monetaire inschatting kunnen geven van de bestaanswaarde van het Nationaal Videogame Museum. Het is mogelijk dat er een bestaanswaarde is, maar hoe groot deze zou zijn, laten we in de berekening van de totale maatschappelijke waarde van het Nationaal Videogame Museum om deze reden op PM.

7 Overzicht maatschappelijke kosten en baten

Voor dit onderzoek naar de maatschappelijke baten van het Nationaal Videogame Museum in Zoetermeer hebben we een berekening gemaakt van de gebruikswaarde, economische waarde en sociale waarde van het museum. Verder hebben we een beeld gegeven van de optiewaarde en de bestaanswaarde zonder deze in het kader van dit onderzoek te monetariseren. We hebben hierbij gebruikgemaakt van gegevens en inschattingen aangeleverd door het museum zelf, aangevuld met kengetallen uit andere studies en schattingen. In dit hoofdstuk kijken we naar de totale maatschappelijke waarde van het Nationaal Videogame Museum voor de gemeente Zoetermeer en de rest van Nederland, inventariseren we welke baten nog ontbreken en bespreken we de kosten. Bovendien geven we een indicatie van hoe recent ingevoerde veranderingen of toekomstplannen van het museum invloed zouden kunnen hebben op de maatschappelijke waarde van het museum.

7.1 De baten tegenover de kosten

In hoofdstuk 2 tot en met 4 zijn de maatschappelijke baten van het Nationaal Videogame Museum onderzocht door de gebruikswaarde, economische waarde en sociale waarde te berekenen. Niet alle potentiële positieve welvaartseffecten konden worden gemonetariseerd, door een gebrek aan gegevens of omdat verder onderzoek nodig is naar de beste wijze om deze mogelijke effecten te berekenen. In tabel 7.1 wordt dat met "PM" aangegeven: mogelijk zijn er op die punten nog aanvullende baten.

Voor Zoetermeer komen de in geld uitgedrukte maatschappelijke baten bij elkaar opgeteld uit op een ondergrens van 584 duizend euro. Hierbij zijn de maatschappelijke baten uit werkgelegenheid en vrijwilligers niet zijn meegeteld. Als we die wel meetellen komen we uit op een bovengrens van 599 duizend euro aan (in geld uitgedrukte) maatschappelijke baten voor de gemeente. De in geld uitgedrukte maatschappelijke baten voor de rest van Nederland komen uit op 557 duizend euro. In totaal is de jaarlijkse maatschappelijke waarde van het Nationaal Videogame Museum 1,1 miljoen euro (zonder effecten uit werkgelegenheid en vrijwilligers) tot 1,2 miljoen euro (inclusief effecten uit werkgelegenheid en vrijwilligers).

Tabel 7.1 Maatschappelijke baten van het Nationaal Videogame Museum in duizenden euro's

	Zoetermeer	Rest Nederland	Totaal
Gebruikswaarde	387	531	918
Economische waarde	167 tot 182	12	179 tot 194
Sociale waarde	31	13	44
Optiewaarde	PM	PM	PM
Bestaanswaarde	PM	PM	PM
Totale waarde	584 tot 599	557	1.100 tot 1.200

Om een saldo te berekenen zetten we doorgaans de jaarlijkse kosten in de vorm van overheidssubsidies tegenover de jaarlijkse maatschappelijke baten. De gemeentelijke subsidies zouden dan tegenover de totale baten voor Zoetermeer worden gezet, en de Rijkssubsidies tegenover de totale baten voor de rest van Nederland. Wanneer de subsidies lager zijn dan de maatschappelijke baten is er sprake van een positief saldo, en zijn de uitgaven aan het museum vanuit welvaartseconomisch perspectief te rechtvaardigen. Het is dan belangrijk dat de inschatting van de jaarlijkse kosten representatief is voor andere jaren, en een redelijke inschatting is van de gemiddelde te verwachten kosten. Omdat het Nationaal Videogame Museum nog in ontwikkeling is op weg naar een permanente plek in de stad, fluctueren de gemeentelijke subsidies nog erg per jaar en is een saldo berekenen gebaseerd op 2023 niet representatief voor het saldo in andere jaren.

De structurele gemeentelijke subsidie voor het museum was in 2023 ruim 336 duizend euro. Er was echter ook een incidentele subsidie in 2023 van 514 duizend euro omdat het museum noodgedwongen moest verhuizen naar een tijdelijke plek – zonder deze investering was het museum er mogelijk helemaal niet meer geweest in Zoetermeer. Het is niet de verwachting dat een half miljoen aan incidentele gemeentelijke subsidies in een jaar voor het museum representatief is voor de langere termijn. Het plan van de gemeente is momenteel om in de komende jaren een permanente plek te vinden waar het museum naartoe verhuist. Die verhuizing zal weer incidentele kosten met zich meebrengen voor de gemeente. Idealiter zouden we in deze situatie de gemiddelde structurele en incidentele gemeentelijke subsidies voor het Nationaal Videogame Museum over een langere periode uitrekenen, en deze tegenover de uitgerekenende jaarlijkse maatschappelijke baten zetten. Dit valt echter buiten de scope van dit huidige onderzoek.

Wat betreft het saldo van het Nationaal Videogame Museum kunnen we nu dus geen representatieve uitkomst geven. Wat we wel kunnen concluderen is dat het museum een positief maatschappelijk saldo zou genereren voor Zoetermeer als de gemiddelde jaarlijkse uitgaven onder de 584 duizend euro blijven.

In 2023 ontving het Nationaal Videogame Museum een subsidie van ongeveer 55 duizend euro met betrekking tot de inzet van een combinatiefunctionaris vanuit de gemeente. Deze subsidie wordt echter vanuit het Rijk gefinancierd in het kader van de brede SPUK (specifieke uitkering), gericht op gezondheid, sport- en beweegstimulering, cultuurparticipatie en het versterken van de sociale basis.⁴⁴ Binnen dit kader kunnen gemeenten budget aanvragen voor sport-, beweeg- en cultuurstimulering. Omdat deze subsidie dus indirect uit het Rijk komt, zijn deze kosten voor de rest van Nederland. In 2023 zijn er verder geen subsidies vanuit het Rijk naar het museum gegaan. Ook volgens de jaarrekening van 2022 en 2021 zijn er geen andere (substantiële) subsidies vanuit het Rijk gekomen. Het maatschappelijk saldo van het Nationaal Videogame Museum voor de rest van Nederland is dus positief, en komt uit op jaarlijks ongeveer een half miljoen euro.

Het belang van de waarde voor de bezoeker

Zoals uit voorgaande paragrafen blijkt, is de waarde van het Nationaal Videogame Museum voor de bezoeker doorslaggevend in het maatschappelijke saldo van het museum. Met andere woorden: het plezier van de bezoeker is het grootste goed. In de berekening van deze waarde telt de gebruikswaarde voor 66% mee in de totale waarde voor inwoners van Zoetermeer, en voor 95% in de waarde voor inwoners in de rest van het land.

7.2 De impact van toekomstplannen

De maatschappelijke baten die we hebben berekend voor dit onderzoek zijn representatief voor de huidige situatie van het museum. Toekomstige ontwikkelingen kunnen deze waarde positief of negatief beïnvloeden. Ten eerste neemt het museum vanaf februari 2024 deel aan het Kunstmenu in Zoetermeer, wat betekent dat alle groepen 5 van alle scholen in Zoetermeer een educatief programma zullen gaan volgen in het museum.⁴⁵ Voor 2024 worden 6.000 leerlingen verwacht in het museum, een driemaal zo groot aantal als in deze analyse

⁴⁴ Zie Bestuurlijke afspraken Brede Regeling Combinatiefuncties 2023-2026: <https://open.overheid.nl/documenten/ronl-437a5599f4a07e90a8fc8e84370edaff56383707/pdf>.

⁴⁵ Activiteitenplan Nationaal Videogamemuseum 2024.

is gebruikt. Dit betekent ook dat de sociale waarde van het museum daarmee mogelijk driemaal zo groot zal worden.

Hiernaast verhuist het museum in de nabije toekomst naar een vaste locatie. Wanneer het museum langere tijd op één plek staat, kan het zijn dat het mee gaat spelen in de vestigingsbeslissingen van mensen, en daarmee de optiewaarde. Hoewel we op basis van eerdere onderzoeken niet kunnen zeggen of de nabijheid van een museum met een vergelijkbare collectie als het Nationaal Videogame Museum daadwerkelijk een vestigingsfactor kan zijn voor mensen, zou het mogelijk positief bijdragen aan de optiewaarde, en daarmee de maatschappelijke waarde, van het museum.

Verder zou de nieuwe, vaste locatie mogelijk een kleiner vloeroppervlak hebben dan de huidige locatie. Wanneer dit ervoor zorgt dat de bezoekersaantallen krimpen, zal dit effect hebben op de gebruikswaarde en economische waarde, die beide zouden dalen. Dit zou leiden tot een lagere maatschappelijke waarde van het museum. Dit is echter alleen het geval wanneer de locatiewijziging leidt tot lagere bezoekersaantallen.

Tot slot is de beoogde nieuwe locatie eigendom van de gemeente. Om deze reden zouden opportuniteitskosten van het pand aan de kostenkant van de kosten-batenanalyse meegenomen moeten worden. Immers, wanneer de gemeente het pand niet beschikbaar zou stellen voor de huisvesting van het Nationaal Videogame Museum, zou het op een andere manier gebruik kunnen maken van het pand door het bijvoorbeeld te verhuren. Deze gemiste opbrengsten, ten opzichte van de opbrengsten uit verhuur aan het Nationaal Videogame Museum, zouden dan als kosten mee moeten worden gerekend om tot een volledig saldo van de maatschappelijke kosten en baten van het Nationaal Videogame Museum te komen.