



HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

Rektor

Missiv

2022-12-13

Dnr HS 2022/658

Kulturdepartementet

ku.remissvar@regeringskansliet.se

cc ku.kl@regeringskansliet.se

Remiss av betänkandet Kreativa Sverige! Nationell strategi för främjande av hållbar utveckling för företag i kreativa branscher (SOU 2022:44)

Högskolan i Skövde lämnar härmed sitt yttrande över ovanstående remiss.

Yttrandet har beretts av en arbetsgrupp bestående av medarbetare på avdelningen för spelutveckling.

Beslut att avge detta yttrande är fattat av rektor den 16 december 2022 efter föredragning av Johan Almer, lektor i medier, estetik och berättande.

Lars Niklasson

Remiss av betänkandet Kreativa Sverige! Nationell strategi för främjande av hållbar utveckling för företag i kreativa branscher (SOU 2022:44)

Högskolan i Skövde (Högskolan) ställer sig i stort bakom den nationella strategi som förs fram i betänkandet. Det gäller både strategins vision och mål, samt de sex strategiska prioriteringarna. Vad gäller de senare är det framför allt kompetensförsörjning genom högre utbildning och forskning inom dataspelsutveckling, som Högskolan spelar en viktig roll.

Det är Högskolans nationellt ledande position inom utbildning i dataspelsutveckling som här är utgångspunkt för en diskussion om kulturella och kreativa branscher, närmare bestämt den växande dataspelsbranschen. Spelutveckling i allmänhet är ett bra exempel på betänkandets formulering: ”Konst och kultur hänger samman med ekonomi och marknad.” (23) Utmärkande för spelutveckling som kreativ bransch är kombinationen av konst och digital teknik. Betänkandet tar också en strategisk utgångspunkt i förhållandet att ”Konst och kultur är en förutsättning för företag i kulturella och kreativa branscher och en grund för ett framtida Kreativa Sverige” (27). Ett främjande av exempelvis spelföretag kan därför ”också leda till en framtid där den kulturella hållbarheten i samhället ökar.” (27) Och dataspel är idag den globalt sett mest spridda kulturformen alla kategorier

Från Högskolans perspektiv är det också värt att lyfta fram den sjätte av betänkandets strategiska prioriteringar, ”Platsens betydelse för kulturella och kreativa verksamheter (och tvärtom)”. Skövde är en plats med betydelse. Högskolans spelutbildningar, spelföretag i anslutning till Science Park Skövde och Skövde kommun har tillsammans skapat en unik miljö för spelutveckling, som förenas i konceptet Sweden Game Arena.



HÖGSKOLAN I SKÖVDE

Betänkandet kunde tydligare betona högre utbildning och forsknings betydelse för fortsatt tillväxt i kulturella och kreativa branscher, exempel gällande kompetensförsörjning under avsnittet 7.5 (65-68) (Branschen förutspår ett behov av 20 000 spelutvecklare fram till 2030.) En satsning från regering och riksdag på utbildning och forskning inom kulturella och kreativa branscher, inklusive spelutveckling, kan ytterligare stärka Sveriges position inom området. Det skulle också öka möjligheten för forskningssamarbeten mellan akademi och bransch inom exempelvis spelutveckling, som i sin tur kan göra Sverige till en ledande nation inom spelforskning.