

REMISSVAR
2022-12-09

Dnr Ku2022/01357

Kulturdepartementet
103 33 Stockholm

SOU2022:44 Betänkandet Kreativa Sverige! Nationell strategi för främjande av hållbar utveckling för företag i kulturella och kreativa branscher (Ku2022/01357)

Sammanfattning

Svenska Science Centers, (SSC), välkomnar en strategi för Sveriges kreativa näringar. Betänkandets tvärpolitiska fokus är föredömligt, likaså det holistiska perspektivet på hållbar utveckling. Utöver att vara ett strategiförslag utgör betänkandet ett välbehövt kunskapsunderlag för nationellt, regionalt och lokalt arbete med kreativa näringar.

Vi tillstyrker betänkandet som helhet, men föreslår att det fortsatta arbetet utgår ifrån den bredare definitionen av kulturella och kreativa näringar som också innefattar upplevelsebaserat lärande, att innovationsbegrepp och stödstrukturer ses över och breddas, att huvudsakligt ansvar för fortsatt arbete bör ligga på näringsdepartementet, önskemål om ett ökat fokus på entreprenöriellt lärande samt vikten av att beakta variationer i lokala och regionala förutsättningar i det fortsatta arbetet.

Från Wow! till Aha!

Science centers finns på 20 orter runt om i Sverige och lockar årligen tillsammans ca 2 miljoner besökare. Här väcks intresse för naturkunskap, teknik och matematik hos barn unga och allmänhet. Här kan man undersöka hur världen egentligen hänger ihop, en plats för livslångt lärande för alla åldrar. Vi lever i en tid där kompetens inom teknik, naturvetenskap, entreprenörskap och innovationsförmåga kommer att vara avgörande för många av de globala utmaningar vi står inför, och efterfrågan på denna kompetens kommer bara att öka. Kompetensförsörjning och grön omställning är tvärsektoriella utmaningar för skola, utbildning, arbetsmarknad och näringsliv. Exempelvis digital kompetens är efterfrågad av alla sektorer, så också av de kreativa företagen.

Upplevelser som gör att vi engagerar våra sinnen och som skapar person

Detta präglar science centers verksamhet, genom innehållsmässigt fokus men också

Xperience Next är ett innovationsprogram för upplevelseindustrin på Lindholmen Science Park i Göteborg, där science centren Universeum i Göteborg, Innovatum i Trollhättan, Navet i Borås och Balthazar i Skövde är partners.

WISDOME är en stor satsning som utgår ifrån interaktiv digital visualiseringsteknik som länk mellan dator och människa, som kan användas för att skapa förståelse för komplexa samband, väcka nyfikenhet och engagemang och göra komplex forskning tillgänglig för alla. Sverige är idag världsledande inom tekniken och målet är att även ta en världsledande position inom digitalt lärande. Här skapas fem dometeatrar, som i sig besöksmål genom innovativ och hållbar arkitektur med tekniska lösningar i framkant; Visualiseringscenter C i Norrköping, Curiosum i Umeå, Malmö Museer, Universeum i Göteborg och Tekniska museet i Stockholm. Filmproduktionerna görs i Norrköping, och exporteras globalt. En av de nyligen producerade, Making Magic, handlar om visuella effekter i film- och dataspelsproduktion.

Föreningen Svenska Science Centers samlar branschen via gemensam kunskap, utveckling och kommunikation och har inbjudits att lämna remissvar på betänkandet Kreativa Sverige.

Synpunkter på betänkandet

4.1.8 Bredda innovationsbegreppet

Betänkandet beskriver kulturella och kreativa företags svårigheter med att få ta del av befintliga innovationsstöd, som i dag upplevs som centrerade kring tekniska innovationslösningar. SSC instämmer i behovet av en översyn av själva innovationsbegreppet för att alla som ingår i de kreativa näringarna bättre ska inkluderas i befintliga stödssystem. Som utgångspunkt föreslås att utgå ifrån den så kallade Oslodefinitionen, som omfattar produkt-, process-, kommunikations- och organisationsinnovation. I detta sammanhang är det också viktigt att stödstrukturer ses över för att också kunna omfatta aktörer som varken är enskilda utövare eller vinstdrivande företag, men som har verksamhet inom den bredare definition av kulturella och kreativa näringar som föreslås nedan, eller genomför insatser som gagnar de kreativa företagen.

5. Definitioner och språkhänvisningar

SSC tillstyrker i huvudsak de definitioner som föreslås men föreslår att också inkludera upplevelsebaserat lärande i beskrivningen av kulturella och kreativa näringar. Begreppet *edutainment*, upplevelsebaserat lärande, går att spåra till 1940-talet. Upplevelser som gör att vi engagerar våra sinnen och som skapar person

Upplevelsebaserat lärande ingick i den definition som användes av bland annat Tillväxtanalys och Tillväxtverket under den tidigare Nationella handlingsplanen för kulturella och kreativa näringar, men fanns inte i underlaget till statistikdatabasen Kreametern. Däremot ingår fortfarande upplevelsebaserat lärande i flera regioners definition. Det har aldrig har funnits och i än mindre utsträckning framöver kommer det att finnas en tydlig gräns mellan olika delbranscher och inriktningar. Exempelvis har ibland museer och dataspel inkluderats i upplevelsebaserat lärande och delar av science centers utbud inryms både inom upplevelsebaserat lärande, spelbaserat lärande och serious games, i andra delar sker lärandet genom upplevelser i utställningar och så vidare. Gemensam nämnare oavsett gränsdragning är att produkten eller tjänsten, i detta fall upplevelsen, skapas med kunskap och kreativitet som råvara.

6. Den centrala prioriteringen – Tydligt tvärpolitiskt ansvar för kunskap, synergier och samverkan

Science centers verksamhet omfattar många områden; skola och utbildning, näringsliv, arbetsmarknad, miljö och kultur och bidrar till regional utveckling. Med politikens avgränsade ansvarsområden blir tyvärr konsekvensen att vi faller mellan stolarna genom att exempelvis vara för lite "skola" eller för lite "företag" för tillhörande politik och förvaltningar.

SSC välkomnar därför och tillstyrker utredningens centrala prioritering, ett tydligt tvärpolitiskt ansvar för kunskap, synergier och samverkan samt behovet av långsiktighet och samordning mellan olika politikområden, branscherna och offentliga och privata aktörer.

Vi tror dock att yttersta ansvar måste finnas hos ett departement. Givet att arbetet med strategin har tydligt näringsperspektiv föreslår SSC att näringsdepartementet har en central och samordnande roll. Vi tror också att det pågående arbetet med besöksnäringstrategin kan tillföra värdefull erfarenhet. Utifrån de kreativa näringarnas roll för regional utveckling samt tidigare kunskapsbyggande om kreativa näringar är Tillväxtverket särskilt relevant som myndighet.

7.5 Hållbar arbetsmarknad och kompetensförsörjning för alla

SSC tillstyrker förslag som bidrar till en stärkt kunskapsnivå i hela utbildningssystemet om att verka i företagsform, där mångfald främjas. Vi saknar dock ett uttalat fokus på entreprenöriellt lärande. Bland de entreprenöriella förmågorna ingår bland annat kreativitet, samarbetsförmåga, osäkerhetstolerans och mod att ta beslut. Detta är centralt i alla typer av verksamheter, produkter och tjänster. De entreprenöriella förmågorna behöver tränas från låg ålder och vara en röd tråd genom hela utbildningssystemet, oavsett inriktning, vilket är ett av huvudbudskapen i det nyligen lanserade förslaget om en uppdaterad strategi för entreprenörskap i skolan. Entreprenöriella förmågor är centrala för de kreativa företagen.

Den påskyndande teknikutveckling som tas upp under 2.3.1 är också av relevans i sammanhanget genom science centers bidra till långsiktig kompetensförsörjning och livslångt lärande för alla åldrar. En aspekt är ökad digital kompetens, som är av intresse för samtliga kreativa branscher, och innefattar bland annat att kunna förstå och använda

digitala verktyg och medier och att lösa problem och omsätta idéer i handling på ett på ett kreativt sätt med användning av digital teknik.

7.6 Platsens betydelse för kulturella och kreativa verksamheter (och tvärtom)

SSC tillstyrker samtliga förslag utifrån platsens betydelse och kreativa näringars integrering i den i den bredare regionala och lokala samhällsplaneringen, i syfte att främja hållbar utveckling i företagen och att bidra till attraktiva platser för besökare, boende, företag och investeringar. Exempelvis genom fysiska platser som kreativa hubbar och liknande samlokalisering för kulturella och kreativa företag, stärkt kompetensutveckling och förflyttning från projektorienterade satsningar från nationell och regional nivå och istället satsa på verkliga förändringar på systemnivå.

Vi vill dock understryka att platsernas karaktäristik är kraftigt varierande. De insatser som ska göras för att stärka behöver ta hänsyn till olika perspektiv; städer och glesbygd, utbildningsnivå och folkhälsa, näringslivets variationer mellan traditionell tillverkningsindustri jämte företag som bygger på immateriella rättigheter, väl fungerande respektive undermålig infrastruktur etc. I de norra länen finns orter som kämpar med avfolkning samtidigt som andra har en kraftig inflyttning. Insatser på lokal, regional och nationell nivå behöver avspegla detta.

Science center runt om i landet är arenor för samverkan mellan utbildning, näringsliv, offentliga aktörer och civilsamhälle. Det ger en stor samlad kunskap om platsens förutsättningar och behov och, som ett sista medskick, utmärkta platser för fortsatt arbete med ta tillvara på potentialen hos Sveriges kreativa näringar.

Christine Sundberg Carendi

Generalsekreterare

christine.s.carendi@fssc.se, 0704-945799