

KKN i Jönköpings kommun (och region) Växjö 25 september



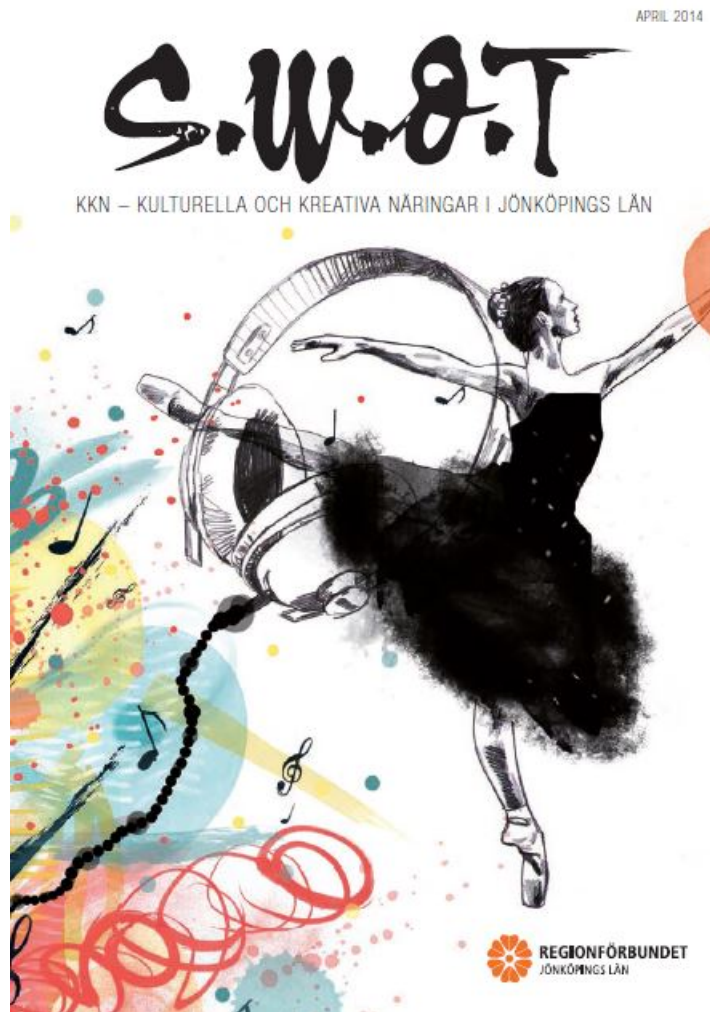
Kultur och Fritid
Sammanställning: Henrik Hermansson, 20180925

Innehåll idag

- Kort historik
- Styrdokument
- Nuläge: mötesplats på gång
- Allmänna slutsatser, utmaningar och möjligheter

Från 2011 och framåt – kartläggningar, strategier och handlingsplaner

- 2011: Regionen tar fram strategi
- 2012: Brightmind – kommunens föreläsningar för branschen
- 2014: Kommunalråd börjar driva KKN i bred samverkan
- **2014: Handlingsplan från kommunen samt budget**
- 2014: Regionen tar fram SWOT-analys
- 2015: Förstudie med två kommuner och Regionen kring högre konstnärliga utbildningar i länet
- 2017: utbildning för politiker och tjänstemän av Coompanion
- 2017: kommunen budgeterar för att skapa mötesplats
- 2018: frågan flyttar från näringslivsavdelningen till Kultur och Fritid
- 2020: preliminärt mötesplats förverkligas?



4. Aktiviteter

För att uppnå målen i handlingsprogrammet ska Jönköpings kommun:

- medverka till att en *mötesplats/scen/arena* samt *inkubator* för KKN kommer till stånd. För att realisera detta behöver en utredning göras i dialog med de nätverk och organisationer som finns i kommunen samt Science Park.
- i samverkan med organisationer och intressenter inom KKN bjuda in till olika nätverk, workshops, samarbeten mm i syfte att fånga nya trender, idéer och produkter samt stödja utvecklingen av dessa för ökad kunskap, affärsnytta och tillväxt. Nätverken bör samlas under paraplynätverket *Brightmind* och på sikt knyts till den framtida mötesplatsen och inkubatorn.
- Samla intressenter, aktörer och organisationer inom gaming och den digitala kulturen, för att få synergieffekter, ökad synlighet, kunskapsöverföring mm för att skapa bra förutsättningar för att driva utvecklingen framåt. Här finns en enorm potential för innovation och nya företag.
- undersöka möjligheterna att skapa Sveriges första *"purpose built arena"* för e-sport, som eventuellt kan synkroniseras med Dreamhack, eller andra aktörer inom området, samt attrahera företag i näraliggande branscher.
- initiera ett *Upplevelsecentrum* (en unik mötesplats) med gaming och e-sport som tema med tydlig profil mot e-sport, gaming, visualisering och interaktivitet. Det högteknologiska näringslivet, Science Park och högskolan i Jönköping blir här viktiga parter.
- ta fram en tydlig plan på hur kommunens insatser och ekonomiska medel kan utökas med *"The European Commission programme for the cultural and creative sector, 2014-2020"*.

Handlingsprogram för Kulturella Kreativa Näringsar

i Jönköpings kommun



Creative Industries, the Experience Economy and Cultural Industries



Mötesplats

- 2014: branschnätverk själv lade fram förslag
- 2015: kommunalt projektförslag, typ science park,
- 2017: F d Star Center: lokal beslut gällande fastigheten



Från Verksamhets och investeringsplanen

Jönköping ska bli en attraktiv kommun att driva kulturella och kreativa företag i. Flera studier har visat att kulturella och kreativa företag tenderar att söka sig till varandra och bilda kluster, bland annat för utbyten med varandra. Enligt det handlingsprogram som antogs 2014 för att utveckla dessa näringar (KKN) ska kommunen medverka till att en mötesplats/scen/arena samt inkubator kommer till stånd. Nästa år avsätts därför 15 miljoner kr till ombyggnation och anpassning av ca 1 400 kvm stora lokaler på Tändsticksområdet (f.d. Star Center). En kreativ kontorsmiljö ska tillskapas som även ska vara tillgänglig för allmänheten. Utformningen är planerad som en galleria och samutnyttjande ska kunna ske av Kulturskolans lokaler. Tillkommande kapitalkostnader täcks via hyresintäkterna. Etableringen skulle både berika Tändsticksområdet och stärka den beslutade affärsplanen för området och flera hyresgäster har redan visat intresse.

Lokalen

- 1500 kvm i Tändsticksområdet
- Kulturdagnatt och Designmarknad
- Gallerialösning – möjlighet för allmänheten att gå genom hela lokalen
- Utställningsytor
- Ev samverkan studieförbund och andra aktörer

Projektets utformning

- Större projekt i samarbete Region Jönköpings län, Tillväxtverket m m?
- Ettårigt program efter folkhögskola?
- Slutsats efter workshops med aktörer: flexibelt upplägg med både co-working och verkstad med ett slags inkubator - temporära verksamheter och projekt med föränderliga ytor
- Hur förhålla sig till andra aktörer: GRO036 samt ytterligare två-tre co-workingytor?

Allmänna slutsatser KKN och kommuner

- 1 Viktigt med ansvarig utvecklare/genomförare – med kontinuitet flera år, tydligt med uppdraget
- 2 Viktigt med samverkan med branschens nätverk (Jane Jkpg t ex) utifrån konkreta önskemål, samt nyanlända
- 3 Ska kommunen alls jobba med detta? Se på de egna initiativen som finns, utan kommunal inblandning
- 4 Regelverk och byråkrati – hur stötta enskilda näringsidkare med skattemedel?