

Opinion: Vi ved alt for lidt om kreativitet og innovation

Kirsten Drotner
professor, dr.phil., leder af DREAM

Hvis Danmark skal vinde på kreativitet og innovation, må vi se bagom arbejdslivet. Det er tanken bag et stort, nyt forsknings- og udviklingsprojekt, som Det strategiske Forskningsråd netop har bevilget 23,5 millioner til.

Nye tanker og måder at gøre tingene på starter ikke i firmaer og organisationer, men hos mennesker, og det nye har ofte rod uden for arbejdslivet. Et af de vigtige områder er unges brug af såkaldte web 2.0 tjenester som eksempelvis sociale netværkssider på internettet og mobile spil. Her skaber og deler brugerne indhold, og de øver sig i at kombinere ord, billeder, tal og tekst til skæve og anderledes udtryk.

Vi ved stadig alt for lidt om, hvad der er forudsætningerne for kreativitet og innovation. Projektet vil systematisere de nye former for digital kreativitet, som unge udvikler i forhold til museer og science centre. De miljøer tilbyder nemlig ofte andre måder at lære på, og det vil projektet undersøge for siden at udvikle nye digitale tjenester og læringsformer sammen med de involverede parter.

Projektet udføres af DREAM, Danish Research Centre on Education and Advanced Media Materials, der er et samarbejde mellem Syddansk Universitet og Roskilde Universitetscenter, som begge bidrager økonomisk til projektet, der har et samlet budget på knap 50 millioner. Nationalt samarbejder forskerne med Eksperimentarium, Statens Museum for Kunst, Arken samt Danmarks Mediemuseum. Også en række firmaer er med såsom Zentropa Interaction, Apple, Enalyzer og Unwire.

Kreativitet og innovation har stor opmærksomhed i ethvert vidensamfund. Projektet inddrager da også en række internationale partnere med erfaring på området såsom MIT, London School of Economics, Creative Industries Faculty ved Queensland Universitet og London Knowledge Lab.

Digitale kompetencer 2.0

I udlandet er der stort fokus på digitale kompetencer, som er helt afgørende for velstand og velfærd i et vidensamfund. I dag er disse kompetencer langt mere end at kunne sikre sin computer, handle på nettet eller hente blanketter fra kommunens hjemmeside. Det er i høj grad også evnen til at kunne producere, kommunikere og reflektere over digitalt indhold, der ofte er meget komplekst, og som indgår i sammenhænge, den enkelte bruger ikke kender eller kan overskue.

At være digitalt kompetent i fremtiden indebærer, at man selv kan skabe og kombinere billede, lyd og tekst; at man ved, hvem man skal kommunikere med om hvad over nettet og mobilen, og hvordan det gøres; og at man kan vurdere både det, man bidrager med, og det man modtager, hvad enten det er på tryk, på nettet eller på tv. Digitale kompetencer er altså langt mere omfattende end at kunne klare enkle pc-omgaver via e-læring eller med et it-kørekort.

Projektet medvirker til at systematisere vores viden om, hvordan unges kreative produktion og interaktion kan udvikle avancerede digitale kompetencer – og hvad der hindrer denne udvikling.

I USA og Norge, for eksempel, er ca. halvdelen af unge meget aktive til selv at skabe og udveksle digitalt indhold – de producerer hjemmesider, de er med på weblogs, og de redigerer billeder og lyd fra mobilen og nettet. Men omkring 15-20% er slet ikke med her, og de tilhører ofte børn af socialt svage grupper. Der er ikke tilsvarende undersøgelser i Danmark, men andre internationale opgørelser af unges it- og mediebrug viser, at vi følger disse tendenser.

Den kreative organisation

Projektet fokuserer ikke blot på brugerne men også på, hvad inddragelsen af dem betyder for firmaer og organisationer. Hvad sker der, når de inviterer kunderne eller brugerne til være med til at udvikle det indhold, som definerer firmaet eller organisationen? For eksempel udvikler projektet på Eksperimentarium nye rammer for, at brugerne kan skabe deres egne, digitale fortællinger om naturvidenskab; og de fortællinger harmonerer måske ikke altid med de professionelle forklaringer. Hvorledes respekteres både brugernes tilgang og de videnskabelige perspektiver, så troværdighed såvel som sandhed er i behold?

At forske på tværs

Projektet er selv et eksempel på, at forskellige aktører må arbejde sammen, hvis man vil finde svar på komplekse problemstillinger. Spørgsmål om kreativitet og digitale kompetencer har optaget grundforskningen i en årrække. Og her har kunst og naturvidenskab været i fokus.

De spørgsmål skal nu besvares i et samarbejde, der omfatter humaniora og naturvidenskab, og som omfatter forskere, offentlige formidlere og private firmaer. Den konstellation er i sig selv et eksperiment i at udvikle sig på tværs, og de 30-35 aktive deltagere kan se frem til seks års kreative udfordringer.

Et vigtigt mål er at udvikle nye, digitale tjenester, brugsmåder og organisationsformer, der tilsammen er så robuste, at andre kan drage nytte af projektets erfaringer. Forudsætningerne for kreativitet skabes måske nok uden for de vante institutionelle sammenhænge; men resultaterne skal kunne nyttiggøres af skoler, firmaer og organisationer, for at kreativitet bliver til lærerig innovation.

Mere information om projektet kan ses på www.dream.dk