



## Møteinnkalling

---

|                   |                                |
|-------------------|--------------------------------|
| <b>Utvalg:</b>    | <b>Nordreisa næringsutvalg</b> |
| <b>Møtested:</b>  | Digitalt, Team                 |
| <b>Dato:</b>      | 02.04.2020                     |
| <b>Tidspunkt:</b> | 12:00                          |

---

Møtet i næringsutvalget vil bli gjennomført som Teams møte – og det vil bli sendt ut en kalenderinvitasjon til møtende deltaker til uken.

Nordreisa kommune har tatt i bruk ett nytt system med automatisk varainnkalling. Det betyr at alle faste medlemmer får tilsendt en egen e-post med en lenke til møtet – dersom noen av de faste melder forfall vil det gå en sms til første vara på listen. Dersom denne vara svarer nei – går spørsmålet videre til neste på listen. Dere skal altså ikke lenger melde om forfall til servicetorget – men bruke det nye systemet vi har tatt i bruk.

## Saksliste

| Utv.saksnr                                                                          | Sakstittel                                                                                              | U.Off | Arkivsaksnr |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------------|
| PS 1/20                                                                             | Referatsaker                                                                                            |       |             |
| RS 1/20                                                                             | Svar på søknad bedriftsrettet etablererstøtte - *****<br>***** *****                                    | X     | 2019/1235   |
| RS 2/20                                                                             | Svar på søknad om bedriftsrettet-/etablererstøtte - The Samiway AS                                      | X     | 2020/126    |
| RS 3/20                                                                             | Svar på søknad om tilskudd ***** ***** *****<br>***** ***** *****                                       | X     | 2019/1272   |
| <b><i>Referatsaker som er unntatt offentlighet er tilgjengelig under møtet.</i></b> |                                                                                                         |       |             |
| RS 4/20                                                                             | Avslagsbrev Prosjekt bærekraftig besøksforvaltning                                                      |       | 2018/68     |
| RS 5/20                                                                             | Nyhetsbrev, Tornedalsrådet, høsten 2019                                                                 |       | 2016/547    |
| RS 6/20                                                                             | Møtereferat Ungdomsrådet 16.12.19                                                                       |       | 2019/135    |
| RS 7/20                                                                             | Referat fra Ungdomsrådet 20.01.20                                                                       |       | 2020/83     |
| RS 8/20                                                                             | Årsrapport 2019 BUK og Ungdomsrådet                                                                     |       | 2019/135    |
| RS 9/20                                                                             | Støtte til store arrangementer 2020                                                                     |       | 2020/125    |
| RS 10/20                                                                            | Svar på søknad om støtte                                                                                |       | 2019/1362   |
| RS 11/20                                                                            | Svar på søknad om støtte                                                                                |       | 2020/108    |
| RS 12/20                                                                            | Svar på søknad om støtte - kjøp og montering av sikkerhetslys - Oksfjord havn                           |       | 2020/94     |
| RS 13/20                                                                            | Svar på søknad om støtte - lokal julehandel Nordreisa                                                   |       | 2019/1320   |
| RS 14/20                                                                            | Svar på søknad om støtte - Utviklingsprosjekt: skape et internasjonalt spillutviklingsmiljø i Nordreisa |       | 2019/1316   |
| PS 2/20                                                                             | Behandling av søknad om støtte fra kommunalt næringsfond - Jon Vidar Persen                             |       | 2020/209    |
| PS 3/20                                                                             | Behandling av søknad om støtte til utbedring av molo, vei og båtutsett Fallvik gård                     |       | 2020/280    |
| PS 4/20                                                                             | Deltakelse i prosjekt Næringsvennlig kommune                                                            |       | 2020/256    |
| PS 5/20                                                                             | Hva skjer etter landsbymøtet 2019                                                                       |       | 2016/1234   |
| PS 6/20                                                                             | Pilotprosjekt - Traineeprogram i Nord-Troms                                                             |       | 2020/185    |
| PS 7/20                                                                             | Søknad om tilskudd fra Nordreisa kommunes næringsfond                                                   |       | 2020/174    |
| PS 8/20                                                                             | Søknad om tilskudd til å starte et internasjonalt spillutviklingsmiljø i Nordreisa                      |       | 2019/1316   |
| PS 9/20                                                                             | Søknad til næringsfondet - Etablering av ITU Kvääniteatteri SUS - Første fase                           |       | 2019/1477   |
| PS 10/20                                                                            | Behandling av søknad om tilskudd fra kommunalt næringsfond - Nord-Norsk Trafikksystem AS                | X     | 2020/328    |
| PS 11/20                                                                            | Forslag til samarbeidsavtale med Halti næringshage for 2020                                             |       | 2015/1684   |

***Saken er unntatt offentlighet og kun tilgjengelig for møtende deltakere i møtet.***



**PS 1/20 Referatsaker**





Nordreisa kommune  
Postboks 174

9156 STORSLETT

Vår ref.:  
19/6253-4  
Løpenr.:  
70606/19

Saksbehandler:  
Rune Eliassen  
Tlf. dir.innvalg:  
77 78 80 63

Arkiv:  
243 SAKSARKIV  
Deres ref.:

Dato:  
13.12.2019

### Avslagsbrev Prosjektet Nordreisa kommune, strategi og plan, 2020-2022 i Program for bærekraftig besøksforvaltning

Vi viser til Deres søknad datert 20.09.2019, vedrørende ovenfor nevnte sak.

Fylkesrådet har behandlet Deres søknad om tilskudd over Inkluderende og vekstkraftige lokalsamfunn. Følgende vedtak ble fattet:

1. Fylkesrådet har behandlet søknad fra Nordreisa kommune, datert 20.09.2019 om støtte til prosjektet Nordreisa kommune, strategi og plan, 2020-2022.
2. Fylkesrådet avslår søknaden.
3. Avslaget begrunnes i at søknaden i mindre grad treffer utlysningen da de fysiske tiltakene ikke er spesifiserte.

#### KLAGEADGANG

Vedtaket i denne saken er å betrakte som et enkeltvedtak etter forvaltningslovens regler. Etter lovens § 28, kan enkeltvedtak påklages av den som er part i saken, eller annen med rettslig klageinteresse. Klagen behandles av fylkesrådet. Dersom ikke vedtaket omgjøres, blir klagen sluttbehandlet av fylkestingets klagenemnd.

I forbindelse med klageadgangen orienteres De om følgende:

#### KLAGEFRIST

Klagefristen er 3 uker fra mottaksdato for avslaget. Skriftlig klage til næringsetaten må være postlagt innen fristens utløp. De bes her oppgi når melding om enkeltvedtak ble mottatt. De kan søke om å få forlenget klagefristen. Klages det for sent, avvises klagen.

Klagen skal være undertegnet, angi det vedtak som det klages over og den eller de endringer som ønskes. Klagen skal begrunnes og nye opplysninger med betydning for klagen oppgis.

Næringssjefen gjør avslutningsvis oppmerksom på at klagen sendes Troms fylkeskommune, v/næringsetaten.

Med vennlig hilsen

Nils-Arne Johnsen  
Næringssjef

Anne Hjortdahl  
Ass. næringssjef

*Dette dokumentet er godkjent elektronisk og krever ikke signatur.*

Kopi:

**Fra:** Tuula Ajanki (Tuula.Ajanki@haparanda.se)

**Sendt:** 07.11.2019 17:31:08

**Til:** post registrator; kommun@overtornea.se; kommun@pajala.se; kommun@kiruna.se; Nordreisa Kommune; Post Storfjord; Post Kafjord; Sven Tornberg; Tomas Mörtberg; leif.gramner@pajala.se; ulrica.hammarstrom@pajala.se; gunnar.selberg@kiruna.se; Geir Varvik; Bernt Eirik Isaksen Lyngstad; Hilde Nyvoll; Bengt Westman; Roland Kemppainen; Robert Grape; dick.vansjo@kiruna.se; brittmargrethe@outlook.com; Inga-Lisa Johannessen; kerttuperarne@gmail.com; Ann-Kristin Joki; knut.omark@overtornea.se; anna.kostet@pajala.se; mirja.niva@kiruna.se; ruth.thylin@kommun.kiruna.se; Øyvind Evanger

**Kopi:**

**Emne:** Nyhetsbrev, Tornedalsrådet, hösten 2019

**Vedlegg:** Nyhetsbrev, Tornedalsrådet, hösten 2019.pdf;Tornedalsrådet, protokoll årsmötet 2019-06-11.pdf;Tornedalsrådet, årsredovisning 2018.pdf;Torndelasrådet, strategi 2019-2021.pdf;Tornedalsrådet, budget 2020, budjetti 2020.pdf;Tornedalsrådet, medlemsavgifter 2020.pdf

Hej,

I bilagan finns sammanfattning av Tornedalsrådets årsmöte 2019-06-11 samt uppdaterad sammansättning av Tornedalsrådets styrelse efter höstens val i Norge.

Vänligen kontakta mig för mer information.

Med vänlig hälsning,

Tuula

**Tuula Ajanki**

Verkställande direktör | Toiminnanjohtaja

**Tornedalsrådet | Tornionlaakson Neuvosto | Torne Valley Council**

P.O.Box 76 | SE-95 322 Haparanda

+46 72 251 88 80

[tuula.ajanki@haparanda.se](mailto:tuula.ajanki@haparanda.se)



2019-11-07

## Nyhetsbrev Tornedalsrådet

Bästa mottagare,

Ni kan dela nyhetsbrevet internt i kommunen samt till kommunfullmäktige och kommunstyrelsen.

Innehåll:

1. Tornedalsrådets årsmöte den 11 juni 2019 Haparanda
2. Tornedalsrådets styrelse

### 1. Tornedalsrådets årsmöte den 11 juni 2019 Haparanda

- I mötet i Haparanda hade vi 19 (31) rådsmedlemmar och 4 (13) styrelsemedlemmar. Mötet konstaterades vara beslutsfört (protokollet i bilagan).

- Personval:

- Tornedalsrådets styrelse: Eero Ylitalo från Pello kommun valdes till styrelsens ordförande och Hanne Braathen från Storfjord kommune valdes till styrelsens vice ordförande.
- Tornedalsrådet: Roland Kempainen från Övertorneå valdes till rådets ordförande, Elina Rousu-Karlsen från Enontekis valdes till rådets vice ordförande och Øyvind Evanger från Nordreisa valdes till rådets andre vice ordförande.
- Årsredovisningen och balansräkningen 2018 godkändes och ansvarsfrihet medgavs. Ekonomiska nyckeltal i SEK, inom parentes 2017.

|                                            | <u>2018</u> | <u>2017</u> |
|--------------------------------------------|-------------|-------------|
| a. Medlemsintäkter                         | 1 250 000   | (1 250 000) |
| b. Andra intäkter (Nordiska Ministerrådet) | 816 989     | (774 357)   |
| c. Totalt                                  | 2 066 989   | (1 994 357) |
| d. Överskott                               | -6 410      | (-47 960)   |
| e. Årets resultat                          | 23 810      | (22 871)    |

- Årsredovisningen 2018 godkändes ansvarsfrihet medgavs (bilaga).
- Verksamhetsplan 2019-2021 godkändes (bilaga).
- Budget 2020 godkändes (bilaga).
- Medlemsavgifter 2020 godkändes (bilaga).

## 2. Tornedalsrådets styrelse

Efter årsmötet har det varit val i Norge, och därmed har det förekommit ändringar gällande styrelsen. Uppdaterad sammansättning av styrelsen:

### SUOMI / FINLAND

|                               |                                |
|-------------------------------|--------------------------------|
| Tornio: Sampo Kangastalo      | vara/vice Pekka Pelttari       |
| Ylitornio: Tapani Melaluoto   | vara/vice Markku Kangas        |
| Pello: Eero Ylitalo           | vara/vice Kaisu Laitamaa       |
| Kolari: Kristiina Tikkala     | vara/vice Nina-Maria Möykkynen |
| Muonio: Lauri Mäki-Enbuska    | vara/vice Hannaleena Huhtamäki |
| Enontekiö: Jari Rantapelkonen | vara/vice Elli-Maria Kultima   |

### SVERIGE / RUOTSI

|                            |                              |
|----------------------------|------------------------------|
| Haparanda: Sven Tornberg   | vara/vice Bengt Westman      |
| Övertorneå: Tomas Mörtberg | vara/vice Robert Grape       |
| Pajala: Leif Gramner       | vara/vice Ulrika Hammarström |
| Kiruna: Gunnar Selberg     | vara/vice Dick Vånsjö        |

Roland Kempainen, Tornedalsrådets ordförande / Tornionlaakson Neuvoston puh.joht.

### NORGE / NORJA

|                                       |                                    |
|---------------------------------------|------------------------------------|
| Storfjord: Geir Varvik                | vara/vice meddelas senare          |
| Kåfjord: Bernt Eirik Isaksen Lyngstad | vara/vice Britt Margrethe Pedersen |
| Nordreisa: Hilde Nyvoll               | vara/vice meddelas senare          |

Vänligen kontakta mig för mer information.

Haparanda 2019-11-07

Med samarbetshälsningar,  
Tuula Ajanki  
verkställande direktör

Bilagor      Tornedalsrådet, protokoll årsmötet 2019-06-11  
Tornedalsrådet, årsredovisning 2018  
Tornedalsrådet, strategi 2019-2021  
Tornedalsrådet, budget 2020, budjetti 2020  
Tornedalsrådet, medlemsavgifter 2020

## TORNEDALSRÅDETS ÅRSMÖTE 2019 TORNIONLAAKSON NEUVOSTON VUOSIKOKOUS 2019

**Tid / Aika:** Tisdag / Tiistaina 11.6. 2019 kl./klo 9.00 (svensk tid) klo 10 (Suomen aikaa)  
**Plats / Paikka:** Sverigefinska högskolan Svefi, Torget 3, sal/Sali "Aula" 953 32 Haparanda

### Närvarande (med fetstil) / Läsnäolijat (lihavoituna):

#### SUOMI

##### **Tornio (2017-2021), 2**

- Kaisa Rauvala (hinder/este), vice/varalla **Reeta Matilainen**
  - Sari Juntura (hinder/este), vice/varalla Päivi Pukero (hinder/este)
  - **Hannu Alatalo**, vice/varalla Vilho Auniola
- e-mail: kaisa.rauvala@kemi.fi; sari.juntura@tornio.fi; hannu.alatalo@pp.inet.fi;  
reeta.matilainen@tornionakut.com

##### **Ylitornio (2017-2021), 2**

- **Vuokko Vakkuri**, vice/varalla Tommi Knuuti
  - **Kalevi Mäki**, vice/varalla Jari Angeria
- e-mail: vuokko.vakkuri@ylitornio.fi; tvseppa@gmail.com

##### **Pello (2017-2021), 1**

- **Kalervo Aska**, vice/varalla Anne-Mari Kovalainen
  - Johannes Juuso (hinder/este), vice/varalla Johanna Oksman (hinder/este)
- e-mail: kalervo.aska@gmail.com; johannes.juuso@pello.fi

##### **Kolari (2017-2021), 1**

- **Esa Nordberg**, vice/varalla Marko Äkäslompolo
  - Oiva Rundgren (hinder/este), vice/varalla Tapio Niittyrinta (hinder/este)
- e-mail: esa.nordberg@kolari.fi; oiva.rundgren@luukku.com

##### **Muonio (2017-2021), 1**

- **Juha Niemelä**, varalla Sakari Silén
  - Petri Sinikumpu (hinder/este), varalla Aki Jauhojärvi (hinder/este)
- e-mail: juha.niemela@muonio.fi; petri.sinikumpu@muonio.fi

##### **Enontekiö (2017-2021), 2**

- **Seppo Alatörmänen**
  - **Elina Rousu-Karlsen**, varalla Outi Kurkela
- e-mail: seppo.alatormanen@enontekio.fi; elina.rousu-karlsen@enontekio.fi

#### SVERIGE

##### **Haparanda (2019-2023), 3**

- **Inga-Lisa Johannesen**, vice/varalla Marlène Haara
  - **Perarne Kerttu**, vice/varalla Niklas Olsson
  - **Ann-Kristin Joki**, vice/varalla Lars-Erik Wikberg
- e-mail: ingalisa2008@live.se; kerttuperarne@gmail.com; ann-kristin.joki@haparanda.se

##### **Övertorneå (2019-2023), 2**

- **Tomas Mörtberg**, vice/varalla Tomas Vedestig
- Knut Omark, (hinder/este), vice/varalla Anders Wälivaara (hinder/este)





- **Roland Kempainen**, vice/varalla Inga Savilahti-Häggbo  
e-mail: tomas.mortberg@overtornea.se; knut.omark@overtornea.se;  
roland.kempainen@overtornea.se

#### **Pajala (2019-2023), 1**

- Ulrica Hammarström (hinder/este), vice/varalla Åke Johdet (hinder/este)  
- Leif Gramner (hinder/este), vice/varalla Irene Lundholm  
- Anna K Kostet (hinder/este), vice/varalla **Anita Sköld**  
- e-mail: ulrica.hammarstrom@pajala.se; leif.gramner@pajala.se; anna.kostet@pajala.se;  
Irene.lundholm@pajala.se; manitaskold@gmail.com; Nilsjohdet21@gmail.com

#### **Kiruna (2019-2023), 4**

- **Niva Mirja**, vice/varalla Alatalo Sten-Ove  
- **Thylin Ruth**, vice/varalla Niva Bengt  
- **Haara Hugo**, vice/varalla **Stridsman Sten**  
e-mail: mirja.niva@kiruna.se; ruth.thylin@kommun.kiruna.se; hugo: berit.haara@kommun.kiruna.se;  
sten.stridsman@kommun.kiruna.se

#### **NORGE**

#### **Storfjord (2016-2019), 0**

- Inga Pirita Viik (hinder/este), vice/varalla Silja Skjelnes-Mattila (hinder/este)  
- Tuula Kultima (hinder/este), vice/varalla Ilmar Monlund (hinder/este)  
e-mail: ingapiritaviik@gmail.com; tuula@live.no

#### **Kåfjord (2016-2019), 0**

- Even Steinlien (hinder/este), vice/varalla Rita Solberg (hinder/este)  
- Björn Inge Mo (hinder/este), vice/varalla Wenche Fagerli (hinder/este)  
e-mail: evensteinlien@hotmail.com; bjorn.inge.mo@gmail.com; rita.solberg@nordtroms.net

#### **Nordreisa (2016-2019), 1**

- **Øyvind Evanger**, vice/varalla Olaug Berset  
- Terje Olsen (hinder/este), vice/varalla Sigrund Hestdal (hinder/este)  
e-mail: oyvind.evanger@nordreisa.kommune.no; terje.nordreisa@gmail.com

#### **Övriga deltagare (styrelsen mm) / Muut läsnäolijat (hallitus ym):**

**Braathen Hanne**, styrelseledamot/hallituksen jäsen, Storfjord  
**Kangastalo Sampo** styrelseledamot/hallituksen jäsen, Tornio  
Melaluoto Tapani (hinder/este), styrelseledamot/hallituksen jäsen, Ylitornio  
Tikkala Kristiina (hinder/este), styrelseledamot/hallituksen jäsen Kolari  
Nilsson Ann-Kristin (hinder/este), styrelseledamot/hallituksen jäsen, Kiruna  
Peltonen Lasse (hinder/este), styrelseledamot/hallituksen jäsen, Muonio  
**Ylitalo Eero**, styrelseledamot/hallituksen jäsen, Pello  
**Kerttu Perarne**, styrelseledamot/hallituksen jäsen, Haparanda  
Kostet Anna(hinder/este), styrelseledamot/hallituksen jäsen, Pajala  
Rantapelkonen Jari (hinder/este), styrelseledamot/hallituksen jäsen, Enontekiö  
Leiros, Svein (hinder/este), styrelseledamot/hallituksen jäsen, Kåfjord  
**Varajärvi Marko**, vd / toiminnanjohtaja (tills  
**Ajanki Tuula**, vd / toiminnanjohtaja (fr.o.m./alk. 1/6 2019)  
**Kenttä Hannele**, tolkk/tulkki  
**Westman Bengt** (fr.o.m./alk. kl/klo 10.22 svensk tid/suomen aikaa)  
hedersmedlem/kunniajäsen, Haparanda

J.F. SS & U

**§ 1.****MÖTETS ÖPPNANDE  
/  
KOKOUKSEN AVAAMINEN**

**Förslag:** Ordföranden hälsar samtliga närvarande välkomna till Tornedalsrådets årsmöte och förklarar mötet öppnat. Namnupprop genomförs.

**Ehdotus:** Puheenjohtaja toivottaa läsnäolijat tervetulleiksi Tornionlaakson Neuvoston vuosikokoukseen ja julistaa kokouksen avatuksi. Suoritetaan nimenhuuto.

**Beslut:** Mötet öppnades av vice ordföranden Sten Stridsman kl 09.40 svensk tid och namnupprop genomfördes.

**Päätös:** Kokous avattiin varapuheenjohtaja Sten Stridsmanin toimesta klo 09.40 Ruotsin aikaa ja suoritettiin nimenhuuto.

---

**§ 2.****VAL AV PROTOKOLLJUSTERARE  
/  
PÖYTÄKIRJAN TARKASTAJIEN VALINTA**

**Förslag:** Två protokolljusterare utses av årsmötet.

**Ehdotus:** Kokouspöytäkirjan tarkastajiksi valitaan kaksi jäsentä.

**Beslut:** Till protokolljusterare valdes Juha Niemelä och Inga-Lisa Johannesen.

**Päätös:** Pöytäkirjan tarkastajiksi valittiin Juha Niemelä ja Inga-Lisa Johannesen.

---

**§ 3.****GODKÄNNANDE AV KALLELSEN OCH MÖTETS BESLUTFÖRHET  
/  
KOKOUSKUTSUN JA KOKOUKSEN PÄÄTÖSVALTAISUUDEN HYVÄKSYMINEN**

**Förslag:** Utskick av kallelse och möteshandlingar skickas i enlighet med Tornedalsrådets stadgar.

Kallelsen godkänns och mötet beslutsförhet konstateras.

---

J. L. J. SS E. N.



**Ehdotus:** Kutsu sekä kokousasiakirjat lähetetään Tornionlaakson Neuvoston sääntöjen mukaisesti.

Kutsu hyväksytään ja kokous todetaan päätösvaltaiseksi.

**Beslut:** Kallelsen godkändes och mötets beslutsförhet konstaterades.

**Päätös:** Kutsu hyväksyttiin ja kokous todettiin päätösvaltaiseksi.

---

#### § 4.

#### GODKÄNNANDE AV DAGORDNINGEN / ESITYSLISTAN HYVÄKSYMINEN

**Förslag:** Dagordningen godkänns.

**Ehdotus:** Kokouskutsun esityslistaehdotus hyväksytään.

**Beslut:** Dagordningen godkändes.

**Päätös:** Esityslista hyväksyttiin.

---

#### § 5.

#### ÅRSREDOVISNING 2018, BOKSLUT / TOIMINTAKERTOMUS 2018, TILINPÄÄTÖS

**Förslag:** VD:n presenterar årsredovisningen och bokslutet för år 2018.

Tornedalsrådet beslutar att godkänna den av styrelsen överlämnade "Årsredovisning 2018". (**Bilaga 3.**)

**Ehdotus:** Toiminnanjohtaja esittelee toimintakertomuksen sekä sen sisältämän tasekirjan vuodelle 2018.

Tornionlaakson Neuvosto hyväksyy hallituksen luovuttaman "Toimintakertomus ja tasekirja 2018". (**Liite 3.**)

**Beslut:** Verkställande direktören presenterade verksamhetsberättelsen samt årsredovisningen för år 2018. Rådets årsmöte godkände verksamhetsberättelsen och årsredovisningen för år 2018.

---

*J. L. J. SS EN*

**Päätös:** Toiminnanjohtaja esitteli vuoden 2018 toimintakertomuksen ja tasekirjan. Neuvoston vuosikokous hyväksyi toimintakertomuksen ja tasekirjan.

---

## § 6.

### REVISIONSBERÄTTELSE FÖR VERKSAMHETSÅRET 2018 / TILINTARKASTUSKERTOMUS TOIMINTAVUODELLE 2018

**Förslag:** VD:n presenterar revisionsberättelsen 2018 undertecknad av Tapio Kostet, KPMG Haparanda, samt Tapio Raappana, KPMG Uleåborg.

Rådet godkänner revisionsberättelsen för år 2018. (Bilaga 4.)

**Esitys:** Toiminnanjohtaja esittelee tilintarkastuskertomuksen 2018, jonka ovat allekirjoittaneet tilintarkastajat Tapio Kostet, KPMG Haparanda sekä Tapio Raappana, KPMG Oulu.

Neuvosto hyväksyy vuoden 2018 tilintarkastuskertomuksen. (Liite 4.)

**Beslut:** Verkställande direktören presenterade och rådet godkände revisionsberättelsen 2018 med tillägg: Eftersom revisionsberättelsen kom via e-post under mötet och Tapio Raappanans underteckning saknades pga. tidsbrist, bestämdes att berättelsen översattes på finska och skickas till medlemmar.

**Päätös:** Toiminnanjohtaja esitteli ja neuvosto hyväksyi vuoden 2018 tilintarkastuskertomuksen lisäyksellä: Koska tilintarkastajan kertomus tuli sähköpostitse kokouksen aikana ja Tapio Raappanen allekirjoitus puuttui kiireestä johtuen, päätettiin että kertomus käännetään suomeksi ja lähetetään jäsenille.

---

## § 7.

### BESLUT OM ANSVARFRIHET FÖR STYRELSEN OCH ÖVRIGA REDOVISNINGSSKYLDIGA / VASTUUVAPAUDEN MYÖNTÄMINEN HALLITUKSELLE JA MUILLE TILIVELVOLLISILLE

**Förslag:** Tornedalsrådet medger ansvarsfrihet till styrelsen och verkställande direktören för verksamhetsåret 2018.

**Esitys:** Tornionlaakson Neuvosto myöntää vastuuvapauden hallitukselle ja toiminnanjohtajalle toimintavuodelle 2018.

---

*T. J. J. SS [initials]*



**Beslut:** Rådet medgav ansvarsfrihet till styrelsen och verkställande direktören för verksamhetsåret 2018.

**Päätös:** Tornionlaakson Neuvosto myönsi vastuuvapauden hallitukselle ja toiminnanjohtajalle toimintavuodelle 2018.

---

## § 8.

### UTNÄMNING AV RÅDETS STYRELSE FÖR PERIODEN 2019-2021 / NEUVOSTON HALLITUKSEN NIMEÄMINEN KAUELLE 2019-2021

**Förslag:** Tornedalsrådets årsmöte gör beslut om att välja styrelsemedlemmarna för perioden 2019-2021 enligt de förslag som medlemskommunerna skickat till Tornedalsrådets kansli under våren 2019.

**Esitys:** Tornionlaakson Neuvoston vuosikokous päättää hallituksen jäsenistä kaudelle 2019-2021 niiden esitysten mukaisesti, jotka on lähetetty Tornionlaakson Neuvoston kanslialle kevään 2019 aikana.

#### Förslagen / Esitykset:

##### SUOMI

- Tornio: Sampo Kangastalo, varalla/vice Pekka Pelttari
- Ylitornio: Tapani Melaluoto, varalla/vice Markku Kangas
- Pello: Eero Ylitalo, varalla/vice Kaisu Laitamaa
- Kolari: Kristiina Tikkala, varalla/vice Nina-Maria Möykkönen
- Muonio: Katri Rantakokko, varalla/vice Hannaleena Huhtamäki
- Enontekiö: Jari Rantapelkonen, varalla/vice Elli-Maria Kultima

##### SVERIGE

- Haparanda: Sven Tornberg, varalla/vice Bengt Westman
- Övertorneå: Tomas Mörtberg, varalla/vice Robert Grape
- Pajala: Leif Gramner, varalla/vice Ulrika Hammarström
- Kiruna: Gunnar Selberg, varalla/vice Dick Vånsjö

##### NORGE

- Storfjord: Hanne Braathen, varalla/vice Knut Jentoft
- Kåfjord: Svein Leiros, varalla/vice Ludvig Rognli
- Nordreisa: Øyvind Evanger, varalla/vice Olaug Bergset

**Beslut:** Godkändes enligt förslagen med VD:s tillägg: Gällande Muonio återkommer man till saken efter den nya kommunchefen Laura Mäki-Enbuska har tillträtt i sin post.

**Päätös:** Hyväksyttiin esitysten mukaan toiminnanjohtajan lisäyksellä: Muonion kohdalla palataan asiaan, kun uusi kunnanjohtaja Laura Mäki-Enbuska on aloittanut tehtävässään.

---

*J. L. J. SS E. N.*

## § 9

**UTNÄMNIG AV TORNEDALSRADETS STYRELSEORDFÖRANDE SAMT VICEORDFÖRANDE FÖR PERIODEN 2019-2021****/  
TORNIONLAAKSON NEUVOSTON HALLITUKSEN PUHEENJOHTAJAN JA VARAPUHEENJOHTAJAN NIMIEÄMINEN KAUELLE 2019-2021**

**Förslag:** Nuvarande styrelse har valts av årsmötet 2017 för perioden 2017-2019.

Valkommittén ger förslag till årsmötet gällande styrelsens ordförande samt viceordförande för perioden 2019-2021.

**Esitys:** Nykyinen hallitus on valittu vuosikokouksessa 2017 toimikaudelle 2017-2019.

Vaalikomitea tekee vuosikokoukselle esityksen hallituksen puheenjohtajaksi sekä varapuheenjohtajaksi kaudelle 2019-2021.

**Beslut:** Valkommittés förslag till styrelsens ordförande är Eero Ylitalo från Pello. Eero Ylitalo valdes enhälligt till styrelsens ordförande.

Valkommittés förslag till styrelsens vice ordförande är Hanne Braathen från Storfjord. Hanne Braathen valdes enhälligt till styrelsens vice ordförande.

**Päätös:** Vaalikomitea esittää hallituksen puheenjohtajaksi Eero Ylitaloa Pellostä. Eero Ylitalo valittiin yksimielisesti hallituksen puheenjohtajaksi.

Vaalikomitea esittää hallituksen varapuheenjohtajaksi Hanne Braathenia Storfjordista. Hanne Braathen valittiin yksimielisesti varapuheenjohtajaksi.

## § 10.

**UTNÄMNING AV RÅDETS ORDFÖRANDE OCH TVÅ VICEORDFÖRANDE****/  
NEUVOSTON PUHEENJOHTAJAN SEKÄ KAHDEN VARAPUHEEN-  
JOHTAJAN NIMEÄMINEN**

**Förslag:** Årsmötet gör beslut om att välja ordförande, vice ordförande samt andre vice ordförande till Tornedalsrådet enligt valkommitténs förslag.

**Esitys:** Tornionlaakson Neuvosto valitsee puheenjohtajan, ensimmäisen ja toisen varapuheenjohtajan vaalikomitean esitysten mukaisesti.

**Beslut:** Rådet gav som uppgift till styrelsen att välja en valkommitté vars uppgift är att förbereda valen/förslagen.

J. J. 55 2 N



Valkomittés förslag till rådets ordförande är Roland Kempainen från Övertorneå. Roland Kempainen valdes enhälligt till rådets ordförande.

Valkomittés förslag till rådets vice ordförande är Elina Rousu-Karlsen från Enontekis. Elina Rousu-Karlsen valdes enhälligt till rådets vice ordförande.

Valkomittés förslag till rådets andre vice ordförande är Øyvind Evanger från Nordreisa. Øyvind Evanger valdes enhälligt till rådets andre vice ordförande.

**Päätös:** Neuvosto esitti hallitukselle, että se perustaa vaalikomitean valmistelevaan valintoja/ehdotuksia.

Vaalikomitea esittää Neuvoston puheenjohtajaksi Roland Kempaista Övertorneåta. Roland Kempainen valittiin yksimielisesti Neuvoston puheenjohtajaksi.

Ensimmäiseksi varapuheenjohtajaksi esitetään Elina Rousu-Karlenia Enontekiöltä. Elina Rousu-Karlsen valittiin yksimielisesti ensimmäiseksi Neuvoston varapuheenjohtajaksi.

Toiseksi varapuheenjohtajaksi esitetään Øyvind Evangeria Nordreisasta. Øyvind Evanger valittiin yksimielisesti Neuvoston toiseksi varapuheenjohtajaksi.

---

## § 11.

### STRATEGISK VERKSAMHETSPLAN 2019-2022, BUDGET OCH MEDLEMSAVGIFTER FÖR ÅR 2020

/

### STRATEGINEN TOIMINTASUUNNITELMA 2019-2022, TALOUSARVIO JA JÄSENMAKSUT VUODELLE 2020

**Förslag:** VD:n redogör för styrelsens förslag till strategisk verksamhetsplan för perioden 2019-2022 (**Bilaga 5.**), samt budget (**Bilaga 6.**) och medlemsavgifter (**Bilaga 7.**) för verksamhetsåret 2020.

Rådet antar verksamhetsplanen, budgeten och medlemsavgifterna.

**Ehdotus:** Toiminnanjohtaja esittelee hallituksen esityksen strategiseksi toimintasuunnitelmaksi vuosille 2019-2022 (**Liite 5.**), sekä ehdotuksen talousarvioksi (**Liite 6.**) ja jäsenmaksuiksi (**Liite 7.**) vuodelle 2020.

Neuvosto hyväksyy toimintasuunnitelman, talousarvion sekä jäsenmaksut.

**Beslut:** Diskuterades om bilagan "Tornedalsrådets strategiska verksamhetsplan 2019-2022, strategins spetsar", ska kompletteras gällande följande punkter:

---

*J. J. 55 8 N*

Sida 10, 1) Utveckla infrastruktur, E. Datakommunikation

- finns det behov att lyfta fram nordiska datakommunikationsprojekt.

Sida 11, 4) Ökat utbildningssamarbete

- borde man namnge Utbildning Nord, med argumentation att det är frågan om en unik, gemensam aktör inom tre länder.

Angående budgeten diskuterades om det finns ett skäl att använda två revisorer.

Efter VD:s kommentarer bestämdes att det inte finns behov för att göra ovannämnda kompletteringar till verksamhetsplanen. Verksamhetsplanen, budgeten och medlemsavgifterna godkändes enligt förslaget med tillägg att styrelsen utreder grunden för användning av två revisorer.

**Påttös:** Keskusteltiin tulisiko liitteen "Tornionlaakson Neuvoston strategisin toimintasuunnitelman 2019-2021 kärkihankkeet", alle oleviin kohtiin seuraavia tarkennuksia:

Sivu 10, 1) Infrastruktuurin kehittäminen, E. Tietoliikenne

- onko tarvetta nostaa esille yhteispohjoismaiset tietoliikennehankkeet.

Sivu 11, 4) Koulutusyhteistyön lisääminen

- tulisiko tähän mainita Utbildning Nord nimeltä, perusteluina että on ainutlaatuinen kolmen maan yhteinen toimija.

Talousarvion osalta keskusteltiin onko olemassa jokin syy miksi käytetään kahta tilintarkastajaa.

Toiminnanjohtajan vastineen jälkeen päätettiin, ettei toimintasuunnitelmaan ole tarvetta tehdä yllä mainittuja lisäyksiä. Toimintasuunnitelma, talousarvio ja jäsenmaksut hyväksyttiin esityksen mukaisesti, lisäyksellä että hallitus selvittää minkä vuoksi käytetään kahta tilintarkastajaa.

---

## § 12.

### VAL AV REVISORER FÖR ÅR 2020

/

### TILINTARKASTAJIEN VALINTA VUODELLE 2020

**Förslag:** Tornedalsrådet utser Tapio Kostet samt Tapio Raappana från KPMG skall fortsätta som revisorer under år 2019.

**Esitys:** Tornionlaakson Neuvosto nimeää KPMG:n Tapio Kostetin sekä KPMG:n Tapio Raappanan jatkamaan tilintarkastajina vuonna 2019.

**Beslut:** Godkändes enligt förslaget, med tillägg att styrelsen får ett uppdrag att upphandla och besluta revisorer för år 2020.

---

*T. J. S. S. 2 N*



**Päätös:** Hyväksytään nimet esityksen mukaisesti, lisäyksellä että hallitus saa tehtäväkseen kilpailuttaa ja päättää tilintarkastajat vuodelle 2020.

---

### § 13.

#### VD:s RAPPORT / TOIMINNANJOHTAJAN RAPORTTI

**Förslag:** VD rapporterar om verksamheten under perioden 1/1 – 7/6 2019.

Rådet lägger rapporten med godkännande till handlingarna. (**Bilaga 8.**, utdelas vid mötet)

**Esitys:** Toiminnanjohtaja raportoi toiminnasta 1.1. – 7.6.2019 välisenä aikana.

Neuvosto hyväksyi raportin ja päätti merkitä sen tiedoksi. (**Liite 8.**, jaetaan kokouksen yhteydessä)

**Beslut:** VD:s rapport godkändes och lades till handlingarna.

**Päätös:** Toiminnanjohtajan raportti hyväksyttiin ja merkittiin tiedoksi.

---

### § 14.

#### MOTIONER / ALOITTEET

- Fanns inga. / Ei ollut.

---

### § 15.

#### ÖVRIGA FRÅGOR / MUUT ASIAT

Perarne Kerttu avtackade vd Marko Varajärvi, som lämnar sin post den 30 juni 2019.

Perarne Kerttu kiitti tehtävänsä 30.6.2019 jättävää toiminnanjohtaja Marko Varajärveä.

---

### § 16.

#### MÖTETS AVSLUTANDE / KOKOUKSEN PÄÄTTÄMINEN

**Beslut:** Tornedalsrådets vice ordförande Sten Stridsman avslutade Tornedalsrådets årsmöte 2019 kl 12:10 (Svensk tid).

**Päätös:** Tornionlaakson Neuvoston varapuheenjohtaja Sten Stridsman päätti Tornionlaakson Neuvoston vuosikokouksen 2019 klo 12:10 (Ruotsin aikaa).

---

*Sten Stridsman*


**Bilagor / Liitteet:**

- Bilaga 1.** Kallelse
- Bilaga 2.** Dagordning
- Bilaga 3.** Årsredovisning 2018, bokslut
- Bilaga 4.** Revisionsberättelse 2018
- Bilaga 5.** Tornedalsrådets strategisk verksamhetsplan 2019 – 2021
- Bilaga 6.** Budget 2020
- Bilaga 7.** Medlemsavgifter för år 2020
- Bilaga 8.** VD:s rapport 1/1 – 7/6 2018 (Utdelas vid årsmötet)

/

- Liite 1.** Kutsu
- Liite 2.** Esityslista
- Liite 3.** Toimintakertomus ja tasekirja 2018
- Liite 4.** Tilintarkastuskertomus 2018
- Liite 5.** Tornionlaakson Neuvoston strateginen toimintasuunnitelma 2019-2021
- Liite 6.** Talousarvio 2020
- Liite 7.** Jäsenmaksut vuodelle 2020
- Liite 8.** Toiminnanjohtajan raportti 1.1. – 7.6. 2018 (Jaetaan kokouksessa)

Protokollfört av / Pöytäkirjan pitäjä



Tuula Ajanki  
VD / Toiminnanjohtaja



Sten Stridsman  
Ordförande /  
Puheenjohtaja



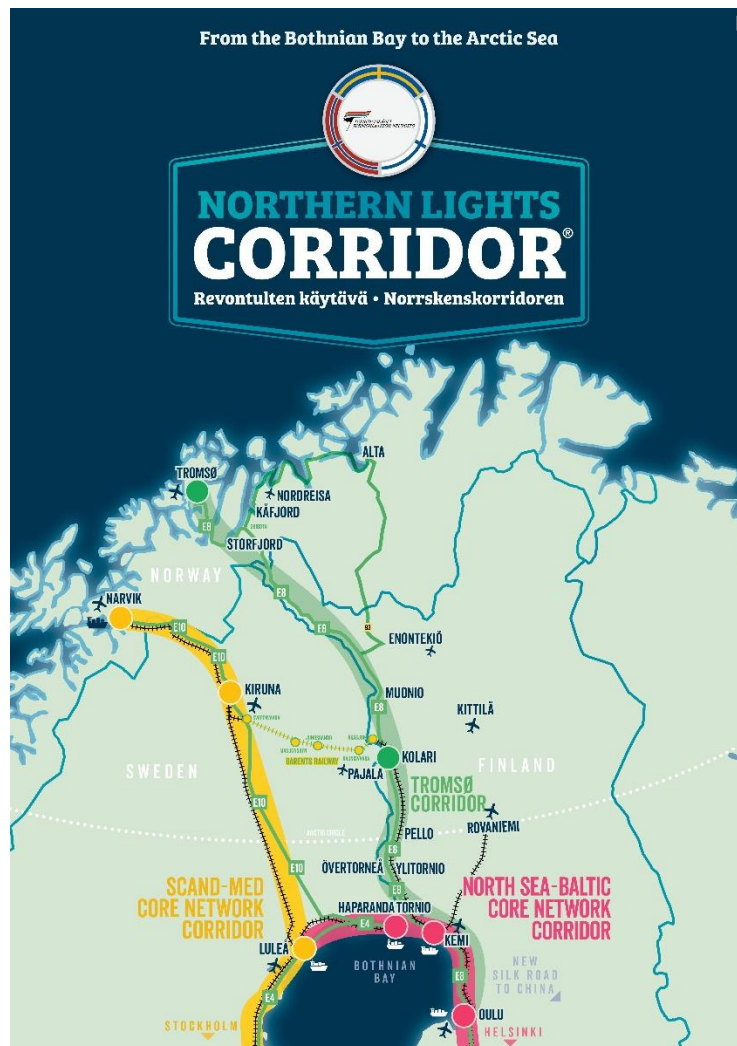
Juha Niemelä  
Protokolljusterare /  
Pöytäkirjan tarkastaja



Inga-Lisa Johannesen  
Protokolljusterare /  
Pöytäkirjan tarkastaja



Handwritten text, possibly a signature or name, located in the lower right quadrant of the page.



# ÅRSREDOVISNING 2018

STYRELSEN OCH VERKSTÄLLANDE DIREKTÖREN AVGER HÄRMED ÅRSREDOVISNING FÖR ÅR 2018.

Årsredovisningen är en redogörelse för Tornedalsrådets verksamhet under år 2018.

## VERKSAMHETSBERÄTTELSE 2018

### ALLMÄNT

Tornedalsrådet består av följande medlemskommuner i **Sverige**: Haparanda, Övertorneå, Pajala och Kiruna (östra delen); **Norge**: Storfjord, Kåfjord och Nordreisa; **Finland**: Torneå, Ylitornio, Pello, Kolari, Muonio och Enontekiö. Organisationen består av rådet, styrelsen och kansliet samt av styrelsen tillsatta gränsöverskridande arbetsgrupper för kultur och näringsliv.

### TORNEDALSRÅDETS UPPDRAG/ VERKSAMHETENS PRIORITERINGSOMRÅDEN

Tornedalsrådets strategi och budget gjordes om i sin helhet 24/6 2017. Arbetet följer strategin genom att utgå från ett spetsområde under ett år, från mars till mars.

Årsmötet 2017 valde logistiken som spetsområde och verksamheten utgick från det fram till mars 2018. Att befrämja utbildning var den spets som rådet arbetade med under resten av 2018 och vidare fram till mars 2019.

Enligt den nya strategin lyder rådets vision: "Tornedalen är Europas mest integrerade gränsszon."

Den nya strategins spetsar är följande

- 1) Ökad livskraft
- 2) Ökat gränsöverskridande samarbete
- 3) Befrämja utbildning
- 4) Stärka kulturen
- 5) Utveckla infrastrukturen

Missionen för rådet är att "Tornedalsrådet är en av sina medlemskommuner uppskattad samarbetsaktör och intressebevakare".

Rådets uppgift är att genom sin verksamhet som samarbetsaktör vara en av sina medlemskommuner uppskattad aktör vars mål är att bedriva det mest organiserade gränsöverskridande samarbetet. Missionen nås genom ett systematiskt och målmedvetet arbete. Å andra sidan måste strategierna eller prioriteringarna kontinuerligt utvecklas för att rådets arbete ska upplevas som meningsfullt av medlemskommunerna.

Att arbeta utifrån prioriterade områden kommer i första hand. Politiken i Norge, Sverige och Finland kan dock drabbas av snabba svängar som kräver att intressebevakningen fokuseras i aktuella frågor som är viktiga för Tornedalsrådet.

I slutet av 2018 började finska trafikministeriet förbereda ett stamnätsförslag för vägar och järnvägar. Efter en diskussion i Tornedalsrådets styrelse bestämde man att intressebevakningen skulle fokuseras på att få stamnätsförslaget ändrat. Målet var att få vägsträckningen Torneå-Kilpisjärvi (riksväg 21/E8) in i stamnätet.

För Tornedalsrådet spelar strategin och dess förverkligande en central roll. Näringslivs- och kulturarbetsgrupper som fungerar i anslutning till Tornedalsrådet arbetar från och med 2018 i hela Tornedalsrådets område. Arbetet som utgick från geografiska zoner lämnades i samband med

omarbetning av strategin. Detta motiverades genom att man ser Tornedalen som ett sammansatt område med gemensamma möjligheter, utmaningar, intressen. Detta utesluter inte samarbete kommuner emellan. Samarbete kan och bör bedrivas mellan de närmaste grannarna, över kommun- och riksgränser.

## TORNEDALSRADETS ORGANISATION

Varje medlemskommun utser ledamöter och deras personliga suppleanter för en kommunal valperiod i taget. Ordförande och vice ordföranden i rådet väljs årligen. Under verksamhetsåret har Björn Inge Mo från Kåfjord varit ordförande, och som vice ordföranden Esa Nordberg från Kolari (1/1-13/6 2018, Elna Rousu-Karlsen från Enontekiö samt Sten Stridsman från Kiruna.

## LEDAMÖTER

### Ordinarie

#### Haparanda

Johannessen Inga-Lisa  
Kerttu Perarne  
Preiman Hjördis

#### Övertorneå

Mörtberg Tomas  
Omark Knut  
Kempainen Roland

#### Pajala

Kumpula-Kostet Anna  
Larsson Jan  
Sköld Anita

#### Kiruna

Haara Hugo  
Stridsman Sten  
Töyrä Isak

#### Storfjord

Viik Inga Pirita  
Kultima Tuula

#### Kåfjord

Steinlien Evert  
Mo Björn Inge

#### Nordreisa

Evanger Öyvind  
Olsen Terje

#### Torneå

Alatalo Hannu  
Juntura Sari  
Rauvala Kaisa

#### Ylitornio

Mäki Kalevi

### Suppleant

Perdahl-Täikkö Monica  
Niva Birgit  
Niemi Gustav

Wedestig Tomas  
Välivaara Anders  
Savilahti-Häggbo Inga

Jonsson Linda  
Mäki Laila  
Sohlberg Björn

Ainasoja Jorma  
Klippmark Majken  
Bernstedt Tony

Skjelnes-Mattila Silja  
Monlund Ilmar

Solberg Rita  
Fagerli Wenche

Bergset Olaug  
Hestdal Sigrun

Auniola Vilho  
Pukero Päivi  
Matilainen Reeta

Angeria Jari

Vakkuri Vuokko

Pello

Aska Kalervo  
Juuso Johannes

Kolari

Nordberg Esa  
Rundgren Oiva

Muonio

Niemelä Juha  
Sinikumpu Petri

Enontekiö

Alatörmänen Seppo  
Rousu-Karlsen Elina

Knuuti Tommi

Anne-Mari Kovalainen  
Oksman Johanna

Äkäslompolo Marko  
Niittyrinta Tapio

Silén Sakari  
Jauhojärvi Aki

Kurkela Outi

### STYRELSEN

Styrelsens uppgift är att vara en aktiv och pådrivande kraft för samarbetet inom Tornedalsrådet, ansvara för den årliga verksamheten och dess uppföljning samt att vid behov tillsätta arbetsgrupper. Styrelsen är också ansvarig för de ekonomiska frågorna och informationen till kommuner och andra som berörs av verksamheten. Styrelsen tillsätts av Rådet och består av en ledamot från varje medlemskommun. Styrelsens ledamöter väljs för två år i taget. Peter Waara, Haparanda har fungerat som ordförande 1/1-31/7 2018 och Perarne Kerttu 1/8-31/12 2018. Sampo Kangastalo har arbetat som vice ordförande.

### Ordinarie ledamöter

|            |                                 |
|------------|---------------------------------|
| Tornio     | Sampo Kangastalo                |
| Ylitornio  | Tapani Melaluoto                |
| Pello      | Tuomas Mathlein/Eero Ylitalo    |
| Kolari     | Antti Määttä / Johanna Koivumaa |
| Muonio     | Lasse Peltonen                  |
| Enontekiö  | Jari Rantapelkonen              |
| Kiruna     | Ann Kristin Nilsson             |
| Pajala     | Anna Kumpula-Kostet             |
| Övertorneå | Tomas Mörtberg                  |
| Haparanda  | Peter Waara / Perarne Kerttu    |
| Storfjord  | Hanne Braathen                  |
| Kåfjord    | Svein Leiros                    |
| Nordreisa  | Öyvind Evanger                  |

### Suppleanter

|                              |
|------------------------------|
| Timo Nousiainen              |
| Lauri Sainmaa, Teija Kannala |
| Kaisu Laitamaa               |
| Sakari Silén                 |
| Birgitta Eira                |
| Sten Stridsman               |
| Jan Larsson                  |
| Tomas Vedestig               |
| Knut Jentoft                 |
| Ludvig Rognli                |
| Olaug Bergset                |

Styrelsen har haft 4 sammanträden under 2018:

21 mars i Muonio  
15 maj i Kiruna  
18 september i Torneå  
28 november i Nordreisa

Protokollen från styrelsemötena finns arkiverade och tillgängliga på Tornedalsrådets kansli.

### KANSLIET

Kansliet leds och bemannas för ordinarie verksamhet och projektledning av en verkställande direktör. Redovisningstjänster köps in som externa tjänster. Kansliet förbereder styrelsens och rådets sammanträden och verkställer deras beslut. Kansliet ansvarar för kontakterna med myndigheter, institutioner och samarbetspartners.

Kansliets uppgift, vad avser projektsamarbete mellan Tornedalsrådets medlemskommuner, är att informera och initiera, samt på olika sätt främja tillväxt och utveckling av det gränskommunala samarbetet.

### **TORNEDALSRADETS ÅRSMÖTE 2018**

Tornedalsrådets årsmöte och konferens hölls den 12 - 13 juni i Tromsø. I anslutning till årsmötet hade man också ett kvällsseminarium med livskraft, gränsöverskridande samarbete och kommunikation/information som teman.

Protokollet från Tornedalsrådets årsmöte finns tillgängligt på Tornedalsrådets kansli och hemsidor.

### **NORDISKA MINISTERRÅDET**

Tornedalsrådet är en officiell gränssamarbetsorganisation inom Nordiska Ministerrådet. Detta innebär att Tornedalsrådet har möjlighet att erhålla ekonomiskt bistånd för det gränsregionala samarbetet såsom de övriga nordiska gränsområdena.

Ministerrådet har omarbetat sitt ramavtal mellan gränssamarbetsorganisationer och ministerrådet. Avtalsperioden är tre år och omfattar åren 2018-2020. Avtalet som Tornedalsrådet tog fram för ministerrådet godkändes i mars 2018. Tornedalsrådets verksamhetsplan utgår från ramavtalet.

Ministerrådet anslog 700 000 SEK, nästan 70 000 €, i operativa medel till Tornedalsrådet under år 2018.

\* \* \* \* \*

### **AKTIVITETER 2018**

#### **Nya web- och Facebooksidor**

Tornedalsrådets websidor och Facebooksidor uppdateras kontinuerligt med aktuellt innehåll så som nyheter och andra inslag som berör verksamheten.

De nya websidorna och Facebooksidorna har gjort att Rådet har förbättrat sin synlighet och spridit information om sin verksamhet på ett mer effektivt sätt.

Målet är att göra verksamheten öppen för invånare, tjänstemän, kommuner, näringsliv samt för lokala, regionala och nationella aktörer.

Under senare hälften av 2018 har Tornedalsrådet haft ett intensivt samarbete med Nuotio Digital Oy.

Nuotio Digital tog hand om marknadsföringen av Tornedalsrådet och gjorde en facebook-kampanj riktad till alla medlemskommuner. Resultatet blev att antalet som gillar Tornedalsrådets facebook-sida ökade med 267 och kampanjvideon nådde 11 984 personer.

Nuotio Digital har gjort en plan för sociala medier, vilken innehåller huvudmål, medel, idékarta för innehåll samt en marknadsföringsplan. Målsättningen är bl.a. att synliggöra Tornedalsrådets arbete och begreppet samt att stärka identiteten.

Va kartlagde de viktigaste nyckelorden gällande Tornedalsrådets synlighet i sökmaskiner och deras synlighet uppmättes. Dessa ord (tornedalsrådet, Tornionlaakson Neuvosto, Tornionlaakson kunnat, tornedalsen kommuner) kommer att satsas på i uppdateringar, texter och länkar till websidor.

Nuotio Digital gav stöd i driften av Word Press –plattformen via innehållsuppdatering, rådgivning och problemlösningar så att innehållet syns på rätt sätt i websidorna.

\* \* \* \* \*

### **Förverkligandet av Tornedalsrådets strategi**

Tornedalsrådets strategiarbete utgick från två förfrågningar som skickades till medlemskommunerna. I dessa fick medlemskommunerna ta upp frågor man ville samarbeta kring både mellan medlemskommuner och via Tornedalsrådet.

De viktigaste teman utformades till målsättningar för den strategiska verksamhetsplanen 2017-2019. Tornedalsrådet vill öka Tornedalens attraktivitet och det gränsöverskridande samarbetet samt befrämja utbildning, stärka tornedalsk kultur och utveckla infrastruktur.

Enligt årsmötets beslut valdes logistik till det första spetsområdet. Utredningen kring Ishavsbanan i Finland fortsatte in på år 2018.

Från och med mars 2018 till mars 2019 har spetsen varit utbildningens befrämjande.

\* \* \* \* \*

### **Intressebevakning i anslutning till Ishavsbanan**

Finska trafikministeriet och Trafikverket utredde tillsammans med Norge olika alternativa sträckningar för Ishavsbanan 2017-2018. Det bästa alternativet ur Tornedalens synvinkel är den s.k. västliga sträckningen, dvs. bansträckningen Kolari - Skibotn och vidare till Tromsø.

Tornedalsrådet anlidade en konsult för intressebevakning, materialframtagning och dylikt. Den 9 mars 2018 beslutade trafikministeriet att sträckningen Rovaniemi-Kirkenäs skulle väljas till det alternativ som utreds vidare. Detta var en stor besvikelse för Rådet.

Under 2018 flyttade Tornedalsrådet fokuset i sin intressebevakning kring järnvägsförbindelser till att främja befintliga sträckningar. Detta innebär att man arbetar för att den befintliga järnvägen mellan Torneå och Narvik ska förbättras. I önskade förbättringar ingår elektrifieringen av sträckan Laurila-Torneå och utvecklingen av ett logistikcenter HaparandaTornio.

Tornedalsrådet ser banan Torneå-Kolari som en viktig förbindelse och elektrifieringen av bansträckningen skulle medföra stora fördelar för turismen och industrin, framförallt för gruv- och skogsindustrin i Tornedalen.

Rambolls rapport (03/2018) fann järnvägsförbindelsen Kolari-Kaunisvaara-Svappavaara-Narvik vara det mest lönsamma och genomförbara alternativet för Ishavsbanan. Barents banan ingår i den korridor som Tornedalsrådet arbetar för "From the Bothnian Bay to the Arctic Sea – Northern Lights Corridor".

**Gränsregional nytta:** Ishavsbanan och dess västliga sträckning utsågs av rådets årsmöte som den viktigaste intressebevakningsfrågan i Tornedalsrådets strategiska handlingsplan 2017-2019. Järnvägen skulle ha knutit ihop hela Tornedalen. Ishavsbanans västra sträckning följer en historisk färd- och transportled med bebyggelse längs hela sträckan och med fraktpotential i båda riktningar.

Ishavsbanans västliga sträckning skulle ha varit det mest nordiska alternativet: på ett unikt sätt hade den sammanbundit Finland, Norge och Sverige. Bottenviksbågen, Tornedalen och Tromsregionen med sina cirka en miljon invånare utgör också den tätast befolkade regionen inom Arktis.

\* \* \* \* \*

### **Spetsprojektet: intressebevakning även på nationell nivå**

Tornedalsrådets strategiska mål är att förena medlemskommunernas intressebevakning på regionala och nationella nivåer. Detta sker genom att samla ihop medlemskommunernas huvudprojekt i Finland, Sverige och Norge. Intressebevakningens fokus är Lapplands, Norrbottens och Tromsregionens riksdagsledamöter, landsting, regionala aktörer, ministeriernas/departementens politiska ledning samt de centrala tjänsteinnehavarna.

Tornedalsrådet har kontaktat ovannämnda valdistriktens riksdagsledamöter i samband med att rådet haft en viktig fråga som krävt nationell uppmärksamhet, till exempel vid budgetberedningar.

Medlemskommunernas projekt anknyts till respektive lands nationella budgetar. Kommunernas huvudprojekt har sammanställts till ett dokument med rubriken "Tornedalsrådets Huvudprojekt 2019". Huvudmålet var att påverka året 2018 rambudgetbehandling. Huvudprojektdokumentet skickades vidare till regionernas riksdagsledamöter som uppmanades att ta med dessa i sin intressebevakning.

Den här typen av verksamhet kommer att ingå i Tornedalsrådets kontinuerliga verksamhet.

\* \* \* \* \*

### **Näringslivsgruppens och kulturarbetsgruppens gemensamma möte i Torneå 18-19.9.2018**

Tornedalsrådets höll sitt styrelsemöte i Torneå och arbetsgruppens ledamöter fick tillfälle att delta i styrelsemötet samt seminarier i anslutning till mötet. På detta sätt fick styrelsemedlemmarna och arbetsgruppsmedlemmarna tillfälle att bekanta sig med varandra och arbetsgruppens ledamöter fick också möjlighet att kommentera frågor som fanns med i styrelsens dagordning.

Det gemensamma mötet var enligt deltagarna ett lyckat koncept och detta arbetssätt kommer att tillämpas även i fortsättningen.

\* \* \* \* \*

### **Kulturstipendiet 2018**

Kansliet hade vid ansökningstidens utgång 31 januari mottagit 19 ansökningar. Ansökningstiden var 1/12 2017 – 31/1 2018. Precis som tidigare har ansökningsblanketterna skickats till medlemskommunerna med begäran om att information sprids via kommunernas websidor. Information om kulturstipendiet har spridits även via rådets hemsidor och genom tidningsannonser.

En arbetsgrupp inom kulturarbetsgruppen sammanställde och utvärderade de inkomna ansökningarna vid sitt möte 8 mars och överlämnade sitt förslag till Tornedalsrådets styrelse för beslut.

Styrelsen beslöt att tilldela kulturstipendierna enligt följande: Föreningen Norden (5 000 kr), Kåfjords kvenförbund (15 000 kr), Pellon kiekko (10 000 kr), Muonio-seura (5 000 kr), Storsletts skola (5 000 kr), Taiteillen –projekt (Ylitornio 15 000 kr), Suomen kalakirjasto (5.000kr).

Kulturstipendiets belopp höjdes från 20 000 SEK till 60000 SEK från och med år 2018.

\* \* \* \* \*

### **Tornedalens historiebok 2018-2019**

Tornedalens årsbok är en publikation med djupa rötter. Den första årgången gavs ut redan 1963. År 1994 tog Tornedalsrådet över utgivningen av årsboken som då blev tvåspråkig, vilket innebär att det finns artiklar på både finska och svenska.

Årsboken har producerats med frivilliga krafter. Detta har visat sig vara en alltför stor utmaning. År 2018 beslutade Tornedalsrådets styrelse att årsbokens redaktör skulle betalas ett årsarvode för att möjliggöra bokens publicering. Boken är en viktig del av Tornedalens kulturarv och den ger en inblick i Tornedalens historia i Finland, Sverige och Norge. Årsboken har även mottagits av bibliotek och är därmed tillgänglig för medlemskommunernas invånare. Rådet kommer att lägga speciell vikt på distributionen av den nya årsboken så att den ska bli så heltäckande som möjligt även i Sverige och Norge.

**Gränsregional nytta:** Samtliga medlemskommuner har en plats i Tornedalsrådets kulturarbetsgrupp. Genom de regelbundna träffarna, kulturstipendiet och historieboken sker en kontinuerlig kulturöverföring mellan Sverige, Norge och Finland. Gruppen är den enda i hela Norden med ett konkret regelbundet treländssamarbete på kommunal nivå. Samarbetet har pågått i över 30 år.

\* \* \* \* \*

### **Finsk-svenska Handelskammarens Informationspunkt**

Den Finsk-svenska Handelskammarens Informationspunkt (öppnades 2016) är ett gemensamt initiativ av Lapplands Företagare, Företagarna Norrbotten, Tornedalsrådet och Nordkalottens Gränstjänst. Som ett gemensamt mål är att se på förutsättningarna för de gränsnära företagen att etablera sig, koncentrera och utveckla sin verksamhet över riksgränserna i Tornedalen.



Finska, svenska och norska företag har via informationspunkten i Torneå tillretts tillgång till de tjänster de inledningsvis behöver för att kunna ta sitt internationaliseringssteg. Via detta finns en plats för gränsöverskridande rådgivning, lotsning och information - en nordisk mötesplats där finska, svenska och norska företag kan träffas i en samarbetsfrämjande miljö.

Finsk-svenska handelskammarens representant har regelbundet varit anträffbar i informationspunkten och gett rådgivning till företag som velat eller planerat att etablera sig i Tornedalen eller expandera sin verksamhet över gränserna.

Under 2018 gjordes satsningar via denna punkt på bl.a. byggverksamhet, handel och servicenäring såsom materialservice över gränsen. Fler bolag som tidigare endast funnits på ena sidan gränser har nu också planer på att starta upp systerbolag i närliggande land.

**Gränsregional nytta:** Informationspunktens verksamhet har utvecklats, nu har företagare från Norden ypperliga möjligheter att få rådgivning och hjälp med att etablera sig i Tornedalen, eller expandera sin verksamhet över gränserna.

Denna verksamhet bidrar till nordisk gränsöverskridande företagsamhet i Tornedalen, till nytta för företag, kommuner och inte minst de boende i gränsområdet. Skapande av detta ger en mer helhetssyn och främjar förutom företagsamheten även en samhörighet inom de kommunala, statliga och regionala verksamheterna.

### **Nya Sidenvägen**

Under 2018 gjordes också från rådets sida stora satsningar på olika logistiska projekt, varav en stor del kunde tillskrivas förlängningen av "Silk Road" Kina-Norge-Kina järnväg från Kouvola upp till Narvik via gränsen i Torneå/Haparanda.

Tillsammans med Blomster Consulting Ab etablerade Tornedalsrådet ett nytt samarbete med Kouvola Innovation. Kouvola Innovation och Tornedalsrådet fick en stor betydelse i tågtrafiken och Haparanda kunde med Kouvolas Innovations medgivande registrera namnet "Railgate Sweden Haparanda". Denna registrering kommer att ge gränsstaden ett nytt marknadsbegrepp, som också kommer att gagna Tornedalsrådets medlemskommuner i framtida marknadssatsningar.

En av Tornedalsrådets stora framtida arbetsuppgifter, blir att sammanfoga samtliga medlemskommuner och att gemensamt hjälpa deras lokala företag mot nya exportmarknader. Ur 2018 års perspektiv ser det ut som om trafiken kommer att utvecklas mycket positivt inom några år. Konkreta utvecklingsbara produkter finns inom Tornedalsrådets verksamhetsområde.

Tornedalsrådet har kommit in djupare i den logistiska världen och tillsammans har utveckling mot snabbtåg, nya tåglinjer, såsom Kolari-Svappavaara fått en ny renässans. Behovet av goda och snabba transportlösningar både på järnväg och landsväg, borgar för en bestående utveckling inom rådets verksamhetsområde.

### **DG Move, golf- och hotellprojekt**

Tornedalsrådets verksamhetsområde är etablerat nu djupare kring strategins spetsar. Samarbetet på tjänstemannanivån har också utvecklats och gått framåt.

Tornedalsrådets nya skepnad som rådgivande, sammanfogande och medverkande har under året 2018 gett många nya vindar inom verksamhetsområdet. Rådet har strävat efter att vara en samarbetsplattform som kan utnyttjas av områdets företagare och invånare. Detta har skett även på EU nivå. Speciellt inom DG-MOVE har rådets arbete fått en starkare position.

Rådet har varit behjälpsam även i bildandet av Aavasaksa Golf Ry. Detta är en golfklubb i Ylitornio med hemmabana i Tureholm, på den svenska sidan av Torne älv. Aavasaksa Golf är troligen världens enda golfklubb med hemmabana i annat land.

Rådet också varit behjälpsam med den nya satsningen som planerats i Pullinki, genom Svanstein Resort AB, ett femstjärnigt lyxhotellbygge och investering på närmare 20 miljoner euro. Om detta går i hamn så skapas 150–200 nya årsarbetsplatser i Svanstein, där dagens invånarantal är under 300.

Resorten kommer att utveckla året runt aktiviteter som ger nya entreprenörer utvecklingspotential. Detta kommer också att gynna den finska sidan, Turtola. Ett gränsöverskridande arbete är helt oundvikligt.

\* \* \* \* \*

### **Konsthall Tornedalen**

Målet är att bygga en global konst- och kulturinstitution i Tornedalen till glädje och nytta i gränsbygden för såväl Sverige som Finland. Konsthallen ger människorna livsperspektiv och skapar kvalitet i vår vardag. Och blir en spjutspets till framtiden genom sina högt ställda kvalitetsmål och breda verksamhet, en plats för upplevelser, lärande och kunskapshämtning.

Konsthallens verksamhet utgår från två utställningssalar, auditorium, workshop, café, restaurang och butik för försäljning av lokalt hantverk. Aktiviteterna ska präglas av bredd och spets och vara både lokal och internationell. Kvalitet och mångfald är nyckelord. Konsthall Tornedalen kommer att lyfta Tornedalens svensk-finska kultur och synliggöra vårt unika mångkulturella arv.

Konsthallens arkitektur är framtagen via inbjuden internationell arkitekttävling, där segraren blev den finska arkitektbyrån OPEAA Seinäjoki.

Projektet har kunnat utvecklas tack vare ekonomiskt stöd från Kulturrådet, Region Norrbotten, Länsstyrelsen i Norrbotten, Övertorneå kommun och privata donatorer.

Tornedalsrådets betydelse nu och för den framtida verksamheten i konsthallen har stort symboliskt värde för att bevara och utveckla människornas släktskap och kulturarv på båda sidor om Torneälv. Konsthallen som mötesplats ger Tornedalsrådet viktiga nycklar att intensifiera och än mer utveckla samarbetet i Torneälvdal.

Under 2018 och framgent har konsthallens fokus varit att resa det egna kapitalet och nådde stor framgång när Övertorneå kommun i maj tog ett enhälligt beslut att stötta bygget med att ta kostnaderna för infrastruktur, markarbeten, P-plats och säker trafiklösning.

\* \* \* \* \*

### **Pilgrimsvandringar i Tornedalen**

Tornedalsrådet fortsatte sitt samarbete med Haparanda och Torneå församlingar för att införliva pilgrimsvandringar som en av aktiviteterna i församlingarnas verksamhetsplaner.

Jordbruksverket beviljade Haparanda församling ca 150.000kr för utveckling av "Pilgrimsvandringleden i Haparanda kommun". Projektet startades på allvar under 2018. En kartläggning av motsvarande pilgrimsleders verksamhet och erfarenheter togs fram i projektet som avslutas under 2019.

**Gränsregional nytta:** Projektet Pilgrimsvandringar i Tornedalen är ägnat att successivt bygga upp ett nätverk av vandringsleder sammankopplat mellan Finland, Sverige och Norge, från TorneåHaparanda fram till Ishavet. Den modell som byggs upp i projektet och de erfarenheter man skaffar kan sedan nyttjas i andra församlingar inom Tornedalen.

\* \* \* \* \*

### **From the Bothnian Bay to the Arctic Sea – Northern Lights Corridor - transportkorridor**

Det finns två befintliga internationella transportkorridorer för varor mellan Bottenviken och Ishavet:

1. TorneåHaparanda-Kiruna-Narvik
2. TorneåHaparanda-Kolari-Enontekiö-Storfjord- Tromsø.

Narviks länk består av både landsvägs- och järnvägskorridor. Godskorridoren till Tromsø består av landsvägsförbindelse till Tromsø och järnväg till Kolari.

Internationella transportkorridorer bildar en tvåarmad zon från TorneåHaparanda till Ishavet och täcker alla trafikslag samt alla Tornedalsrådets medlemskommuner.

Tornedalsrådet har 2018 registrerat varumärket Northern Lights Corridor och den nyttjas aktivt i den regionala utvecklingen.

Namnet Northern Lights Corridor kan användas för att främja medlemskommunernas intressebevakning, för att få global synlighet och för att utveckla Tornedalsrådets medlemskommuners trafiksystem och alla trafikslag som en del av kommunikationerna från det arktiska Europa till övriga delar av Europa och världen.

Tornedalsrådets intressebevakning fokuseras på följande projekt inom järnvägs- och landsvägsalternativ:

### **Järnvägsförbindelsen Kemi-Torneå-Haparanda-Kiruna-Narvik**

-Järnvägssträckningen finns och trafikerats och för Finlands del är det största investeringsbehovet elektrifieringen av sträckan Laurila-Torneå, en investering på drygt 10 miljoner euro. Denna bansträckning är också en del av den så kallade Nya Silkesvägen från Xian via Kouvola och TorneåHaparanda till Narvik.

Ett examensarbete om möjligheten att bygga Ishavsbanan mellan Kolari via Enontekiö till Skibotn har kommit ut i Norge. Intressebevakning kring detta fortsätter framförallt med norska representanter.

I enlighet med den norska trafik- och kommunikationsplanen kommer man att utreda möjligheten att förlänga järnvägsnätet från Fauske till Tromsø. Intressebevakning kring detta fortsätter speciellt med norska representanter.

Riksväg 21 och landsvägsförbindelsen Torneå – Kilpisjärvi är i behov av upprustningsanslag för att den här delvis mycket smala och gropiga vägförbindelsen kan upprustas framförallt på grund av den ökade långtradartrafiken. Vägförbindelsen har i förlängningen en koppling till E4-vägen mellan Uleåborg-Kemi-Torneå. Intressebevakning i anslutning till gods- och persontrafik kan göras i samarbete med Uleåborgs stad som ansöker om att bli kulturhuvudstad år 2026. Det pågår ett projekt som Tornedalsrådet har bjudits in för att delta som partner. Representanter för Uleåborg stad har träffats angående projektet under september 2018.

Det är bra att samarbeta med det norska trafikverkets norra distrikt (Statens vegvesen, region nord). Norrmännen har anmält sitt intresse att delta i upprustningen av vägnätet på finska sidan (Vt 21). 60 miljoner euro har reserverats för detta ändamål under fem år.

Rådet i ledning av styrelsen har arbetat fram en gemensam karta som kan nyttjas i samband med intressebevakning och marknadsföring. Kartan blir färdig under 2019.

\* \* \* \* \*

### **Nordiska Ministerrådet**

Tornedalsrådet deltog i Nordiska Ministerrådets möte 5 – 6 september på Åland. Dessa möten uppskattas högt av Tornedalsrådet. Via dessa kan man skapa nya kontakter med övriga gränsområden och växla information och erfarenheter om andras projekt och utvecklingsidéer.

\* \* \* \* \*

### **Nordkalottens Gränstjänst**

Tornedalsrådet har en plats i Gränstjänsts styrelse/styrgrupp. Samarbetet gagnar Tornedalsrådet och medlemskommunerna har möjligheter att lyfta fram gränshinder eller utvecklingsidéer som kan behandlas i gränstjänstens möten.

Under åren har Gränstjänsten gjort värdefullt arbete till gagn för medlemskommunernas invånare vid gränsen både lokalt och rikstäckande.

Tornedalsrådet deltog i arbetet att förnya Gränstjänstens strategi. Seminariet kring detta hölls i Tromsø 22 – 23 augusti 2018.

\* \* \* \* \*

### **Northern lights route marathon**

Tornedalsrådet medverkade som sponsor vid årets 500 km långa maratencykellopp, som genomfördes 27 -28 juli mellan Kilpisjärvi och Torneå. I årets lopp deltog 119 cyklister och det arrangerades för 34:a gången. Vägen mellan Kilpisjärvi och Muonio var i bra skick. Från Muonio cyklar man via Muotkavaara till Äkäslompolo och fortsätter sedan nästa dag till Kolari och därifrån vidare via Väylänvarrentie till Pello för att fortsätta till Torneå längs riksväg 21. Normalt cyklar man svenska sidan från Övertorneå till Haparanda-Torneå men på grund av vägarbete på den svenska sida valde man i år att stanna på den finska sidan.

\* \* \* \* \*

### **AEBR (Association of European Border Regions)**

Tornedalsrådet har varit permanent medlem av AEBR sedan slutet av 1990-talet. Tornedalsrådet och Bothnian Arc delar medlemskapet i organisationen och har en plats i organisationens styrelse "Executive Committée". För mera ingående information hänvisas till hemsidan [www.aebr.eu](http://www.aebr.eu)

Tornedalsrådet deltog i AEBR:s årsmöte i Torneå 22/9 2018 och presenterade sin verksamhet samt offentliga upphandlingar över gränsen.

\* \* \* \* \*

### **Utbildningsseminarium tillsammans med utbildningsanordnare**

Ett sammanfattande seminarium med samarbete mellan utbildningsanordnare som syfte hölls i Lappias lokaler i Torneå 23/11 2019. Seminariet tog upp gränshinder som utbildningsanordnare mött och gränsöverskridande utbildningssamarbete samt nordliga områdenas arbetsmarknads- och arbetskraftspotential med rubriken: "Varför komma, varför stanna – gränsöverskridande utbildning och arbetsmarknad i norr". Huvudtalare var programledare för Education Finland vid utbildningsstyrelsen.

Övriga framföranden under seminariet hade Yrkesinstitutet Lappia, Lapplands yrkeshögskola, Lapplands Universitet, Utbildning Nord, Luleå tekniska Universitet, UiT från Norges arktiska universitet, Lapplands handelskammare, Troms fylkeskommun, Nordkalottens gränstjänst samt länsstyrelsen i Norrbottens län. Seminariets program och föredrag kan läsas på rådets hemsidor i adressen <https://www.tornedalen.org/fi/miksi-jaada-miksi-tulla-rajat-ylyttava-koulutus-ja-tyomarkkinat-pohjoisessa/>

\* \* \* \* \*

### **Our Stories – Vår berättelse längs Norrskensvägen**

Norrskensvägen är en officiell turistväg mellan Finland, Sverige och Norge. Den börjar vid Bottenviken i Haparanda-Torneå och fortsätter längs E8 och väg 99 till Kilpisjärvi på både finsk och svensk sida och därifrån vidare till Norge via Storfjorden ända fram till Tromsø.

Den gemensamma kulturen och historien är starka gemensamma nämnare på Norrskensvägen som förenar Finlands, Sveriges och Norges gränsområden. Ett exempel på detta är våra sex "inhemska" språk; finska, svenska, norska, meänkieli, kvenska och samiska. Även den lokala, unika kulturhistorien är en viktig del av vår identitet. Dock har man inte ännu till fullo nyttjat Norrskensvägens potential som turistväg.

Our Stories är ett gränsöverskridande projekt som vill lyfta fram det gemensamma kulturarvet med hjälp av berättelser. Mestadels under 2016-2017 har man samlats berättelser bland områdets invånare och besökare. Berättelserna förväntas öka intresset för Norrskensvägen och hela gränsområdet. Berättelserna framförs bland annat genom musik, kortfilm och genom muntligt berättande.

Berättelserna återges genom tre huvudsakliga teman: 1. Nordlig (Northern) – som speglar det nordliga levnadssättet och identiteten, 2. Ljusets variation (Lights) samt 3. Rutten (Route) – dvs. färden hemifrån och tillbaka till rötterna.

Projektets möten med allmänheten har under 2018 koncentreras till Heart of a Business –seminariet på hösten (18-19.10.) och Feel the Northern Lights Route –konserten i Haparanda (18.10.) samt Experience Our Stories –utställningen vid Tornedalens museum (19.10.2018-6.1.2019). Utställningen bestod av musik, kortfilm och Lapplands yrkeshögskolas och Sverigefinska folkhögskolans (Svefi) konstverk och animationer.

Projektet har testat olika metoder av berättande bland invånare och företagare, varav ett exempel var Levande berättelsebibliotek som sattes upp i Storslett i Norge och som gick ut på att vem som helst kunde "låna" en levande bok. Levande berättelsebibliotek arrangerades även året innan i Torneå. I början av 2018 färdigställdes musiken och filmen som baserade sig på de samlade berättelserna. Dessutom arbetade man med en Berättelsebok med cirka 30 valda berättelser som kommer att hamna inom samma pärmar. I augusti publicerades två CD-skivor av musikgrupperna JORD och Visa Nordica. Samtidigt offentliggjordes också nya websidor ourstories.info. En presskonferens arrangerades i Luleå i augusti.

Projektet avslutas i juni 2019. Under våren 2019 arrangeras avslutningsseminarier i Storslett, Ylläs, Pajala och Torneå med presentationer av projektresultat.

Tornedalsrådets vd är medlem i styrgruppen.

Projektinfo:

Finansiär: Interreg Nord

Projektledare: Saila Puukko, Lapplands yrkeshögskola

Särskild målsättning: Kultur & Miljö

Partners: Lapplands yrkeshögskola, Studio E-city Ky, Ihana! AS, JORD & Sverigefinska folkhögskolan

Totalbudget: 1 123 608 EUR

Projektid: 1.8.2016 – 30.6.2019

\* \* \* \* \*

Projektet startar ett långsiktigt arbete för att föra in områdets gemensamma kultur-, natur- och landsbygdsturism på världskartan. Målet är att aktivera turistaktörer, byar, organisationer och föreningar längs älvens båda sidor i två länder att arbeta mot ett gemensamt turistiskt mål, initiera nya turistiska produktidéer för vidareförädling som företagen kan sälja på internationella marknader samt att kartlägga och utveckla områdenas evenemangsutbud.

Projektet arrangerade sammanlagt fyra gemensamma nätverksträffar/studieresor i området, en gemensam workshop och flera olika utbildningar. Tornedalsrådets vd ingår i projektets styrgrupp.

Se: <https://ourstories.info/>

\* \* \* \* \*

### **Along the river to the Arctic – Original Lapland**

Original Lapland är ett 18 månader långt samverkansprojekt för att utveckla besöksnäringen i Tornedalen på båda sidor om älven. Projektet startade 2018. Genom att inspirera och informera kring företagande och områdets potential samtidigt som vi ökar samarbetet över gränsen vill vi bidra till hållbar tillväxt för hela Tornedalen. Tornedalsrådets vd är med i styrgruppen.

Leaderområden som är med i projektet är LLU Tornedalen 2020 (Haparanda, Övertorneå, Pajala, Kiruna), Outokaira Tuottamhan ry (Torneå, Ylitornio och Pello) samt Leader Tunturi-Lappi ry (Kolari, Muonio, Kittilä och Enontekiö). Verksamhetsområdet täcker hela älvdalen på båda sidor om älven. Projektets längd är 1,5 år (2018-2019). Outokairas budget är 195 000 €, Tunturi-Lappis 144 626 € och Tornedalens 169 999 €, dvs. sammanlagt 509 625 €.

Projektets mål är bl.a. att stärka Tornedalen som ett attraktivt resmål för människor som söker natur- och kulturupplevelser. Man strävar även efter fler nya entreprenörer i området, fler evenemang som växer och därav föreningar som kan anställa personal, ökat samarbete mellan företag och föreningar

på svenska respektive finska sidan om gränsen och att ta fram en sektoröverskridande strategi för långsiktig skötsel och underhåll av områdets leder.

Aktiviteter inom projektet har varit bl.a. att inspirera till företagande: Katalysatorträffar, kommunicera besöksnäringens affärspotential i Tornedalen via film. Informera om företagande: Coaching till företag, föreningar och blivande företag, utbildningsfilmer om att starta och driva företag.

Mötesplatser över gränsen: Gemensamma workshops och visningsresor i respektive område, digitalt samverkansforum för synlighet i båda länderna. Gemensam kunskap: Intressentkonferens som lyfter nuläge, utmaningar och behov i båda länder, studieresa inom Nordkalotten. Utveckling av leder: Strategigrupp med representation från kommunerna, näringsliv och ideell sektor, föreläsning för inspiration och kunskap.

Projektets målgrupp är personer som önskar starta företag inom besöksnäringen, små företag inom besöksnäringen och föreningar som vill utveckla produkter eller evenemang.

Se även

[www.tornedalen2020.se](http://www.tornedalen2020.se)

<http://www.outokaira.fi/alkuperainenlappi/>

<https://originallapland.com/>

### **Gränsöverskridande offentliga upphandlingar**

Tornedalsrådet har samarbetat med Lapplands företagarförening angående offentliga upphandlingar. Upphandlingsombudets tjänster består av rådgivning både ansikte mot ansikte och via telefon. Tjänsten är kostnadsfri. Projektet för en intensiv dialog med intressegrupper.

Upphandlingsombudet hjälper till att arrangera upphandlingskvällar i regionen för att främja marknadsdialog. Samarbetets planering startades 14.8.2018. Gränsöverskridande upphandlingar presenterades för Tornedalsrådets styrelse 18.9.2018. Gränsöverskridande upphandlingar, ett samarbete mellan Företagarna i Lappland och Tornedalsrådet presenterades även vid Association of European Border Regions'(AEBR) möte i Torneå 9/2018. Upphandlingsombudets presentation har översatts även till svenska med rubriken "Upphandlingsombud hjälper både beställaren och anbudsgivaren". som via Företagarna i Lappland skickats till bland annat Företagarna i Sverige och Norrbottens handelskammare.

Keskinarkaus som representerade Företagarna i Lappland och Tornedalsrådets vd deltog också i seminariet "Cross-border cooperation as a tool for improving EU internal market" i Oslos regionkontor i Bryssel.

Projektets målsättning är att öka kunskapen om upphandlingar i regionen (digitala system), presentera nya upphandlingsmetoder (förhandlingar), lansera nya praxis (råd vid mindre upphandlingar), främja öppenhet vid upphandlingar, öka anbudsförfrågningarnas tillgänglighet/synlighet av offentliga upphandlingar, öka marknadsdialog, öka kompetens och kunskap om kvalitativa upphandlingar (framförallt angående kriterier), utöka själva upphandlingsprocesser (från planering till avtal) samt säkra rättvis konkurrens.

Projektet fortsätter till och med slutet av 2019.

### **JÄMLIKHET**

Jämlikhetsaspekten har beaktats i samtliga aktiviteter. I de brev där medlemskommuner begärs utse ledamöter uppmanas att man vid val av nya medlemmar tar särskild hänsyn till jämlikhet mellan könen.

\* \* \* \* \*

### **EKONOMI**

Ekonomi för Tornedalsrådet är stabil, resultatet för 2018 uppgick till 23 810 (22 871) kronor. Det egna kapitalet per 2018-12-31 uppgick till 2 032 317 (2 008 507) kronor.

Tornedalsrådets ekonomiska resultat och ställning framgår av resultat- och balansräkningen, samt bokslutskommentarerna enligt följande:

## Resultaträkning

| <i>Belopp i kr</i>                         | <i>Not</i> | <i>2018</i>      | <i>2017</i>      |
|--------------------------------------------|------------|------------------|------------------|
| Medlemsintäkter                            | 2          | 1 250 000        | 1 250 000        |
| Övriga intäkter                            | 3          | 816 989          | 744 357          |
| <b>Summa intäkter</b>                      |            | <b>2 066 989</b> | <b>1 994 357</b> |
| Material och externa verksamhetstjänster   |            | -353 379         | -522 180         |
| Övriga externa kostnader                   |            | -720 440         | -713 144         |
| Personalkostnader                          | 1          | -999 580         | -806 993         |
| <b>Resultat från verksamheten</b>          |            | <b>-6 410</b>    | <b>-47 960</b>   |
| <b>Resultat från finansiella poster</b>    |            |                  |                  |
| Ränteintäkter och liknande resultatposter  | 4          | 44 433           | 70 954           |
| Räntekostnader och liknande resultatposter | 5          | -14 213          | -123             |
| <b>Årets resultat</b>                      |            | <b>23 810</b>    | <b>22 871</b>    |



## Balansräkning

| <i>Belopp i kr</i>                           | <i>Not</i> | <i>2018-12-31</i> | <i>2017-12-31</i> |
|----------------------------------------------|------------|-------------------|-------------------|
| <b>TILLGÅNGAR</b>                            |            |                   |                   |
| <b>Anläggningstillgångar</b>                 |            |                   |                   |
| <b>Materiella anläggningstillgångar</b>      |            |                   |                   |
| Inventarier                                  | 6          | -                 | -                 |
| <b>Summa anläggningstillgångar</b>           |            | -                 | -                 |
| <b>Omsättningstillgångar</b>                 |            |                   |                   |
| <b>Kortfristiga fordringar</b>               |            |                   |                   |
| Kundfordringar                               |            | 108 346           | -                 |
| Övriga fordringar                            |            | 93 846            | 172 535           |
| Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter | 7          | 19 618            | 8 061             |
|                                              |            | <u>221 810</u>    | <u>180 596</u>    |
| <b>Kortfristiga placeringar</b>              | 8          | 714 961           | 1 328 044         |
| <b>Kassa och bank</b>                        |            | <u>1 323 756</u>  | <u>860 388</u>    |
| <b>Summa omsättningstillgångar</b>           |            | <u>2 260 527</u>  | <u>2 369 028</u>  |
| <b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>                      |            | <u>2 260 527</u>  | <u>2 369 028</u>  |
| <b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>              |            |                   |                   |
| <b>Eget kapital</b>                          |            |                   |                   |
| Balanserade överskott                        | 9          | 2 008 507         | 1 985 636         |
| Årets resultat                               |            | 23 810            | 22 871            |
|                                              |            | <u>2 032 317</u>  | <u>2 008 507</u>  |
| <b>Kortfristiga skulder</b>                  |            |                   |                   |
| Leverantörsskulder                           |            | 55 250            | 53 998            |
| Övriga skulder                               |            | 59 918            | 29 630            |
| Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter | 10         | 113 042           | 276 893           |
|                                              |            | <u>228 210</u>    | <u>360 521</u>    |
| <b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>        |            | <u>2 260 527</u>  | <u>2 369 028</u>  |



## Ställda säkerheter och ansvarsförbindelser

| <i>Belopp i kr</i>         | <i>2018-12-31</i> | <i>2017-12-31</i> |
|----------------------------|-------------------|-------------------|
| <b>Ställda säkerheter</b>  | Inga              | Inga              |
| <b>Ansvarsförbindelser</b> | Inga              | Inga              |

## Noter med redovisningsprinciper och bokslutskommentarer

*Belopp i kr om inget annat anges*

### Allmänna redovisningsprinciper

Tornedalsrådet utgör ett så kallat kommunförbund och följer därmed lagen om kommunal bokföring och redovisning (2018:597).

### Värderingsprinciper m m

Tillgångar, avsättningar och skulder har värderats till anskaffningsvärden om inget annat anges nedan.

#### *Intäktsredovisning*

Erhållna medlemsavgifter, nordisk finansiering och EU-bidrag redovisas för den period de avser och för vilka motsvarande kostnader är nedlagda.

#### *Fordringar*

Fordringar har efter individuell värdering upptagits till belopp varmed de beräknas inflyta.

#### *Fordringar och skulder i utländsk valuta*

Fordringar och skulder i utländsk valuta har omräknats till balansdagens kurs.

#### *Avskrivningsprinciper för anläggningstillgångar*

Avskrivningar enligt plan baseras på ursprungliga anskaffningsvärden och beräknad ekonomisk livslängd. Nedskrivning sker vid bestående värdenedgång.

Följande avskrivningstider tillämpas:

#### *Materiella anläggningstillgångar*

Inventarier

3 till 5 år

#### *Likvida placeringar*

Likvida placeringar värderas i enlighet med årsredovisningslagen till det lägsta av anskaffningsvärdet och det verkliga värdet.

**Not 1 Anställda och personalkostnader**

|                                                        | 2018                 | 2017                |
|--------------------------------------------------------|----------------------|---------------------|
| <b>Medelantalet anställda</b>                          |                      |                     |
| Totalt                                                 | 1                    | 1                   |
| Varav män                                              | 100%                 | 100%                |
| <b>Löner, andra ersättningar och sociala kostnader</b> |                      |                     |
| Styrelse och verkställande direktör                    | 697 988              | 632 245             |
| Summa                                                  | 697 988              | 632 245             |
| Sociala kostnader<br>(varav pensionskostnader)         | 295 692<br>(139 896) | 174 748<br>(34 709) |

**Not 2 Medlemsintäkter**

|                                                       | 2018      | 2017      |
|-------------------------------------------------------|-----------|-----------|
| <i>Medlemsintäkter fördelade på medlemskommunerna</i> |           |           |
| Enontekiö                                             | 58 502    | 58 266    |
| Haparanda                                             | 144 060   | 143 082   |
| Kolari                                                | 79 431    | 79 416    |
| Kiruna                                                | 67 398    | 67 736    |
| Kåfjord                                               | 61 478    | 61 342    |
| Muonio                                                | 63 619    | 63 630    |
| Nordreisa                                             | 90 865    | 90 552    |
| Pajala                                                | 103 936   | 104 368   |
| Pello                                                 | 76 626    | 77 004    |
| Storfjord                                             | 58 428    | 58 310    |
| Tornio                                                | 275 233   | 274 644   |
| Ylitornio                                             | 83 424    | 84 204    |
| Övertorneå                                            | 87 000    | 87 446    |
|                                                       | 1 250 000 | 1 250 000 |

**Not 3 Övriga intäkter**

|                                             | 2018    | 2017    |
|---------------------------------------------|---------|---------|
| Projektintäkter från Nordiska Ministerrådet | 763 877 | 717 012 |
| Kursvinster                                 | 53 112  | 23 218  |
| Övrigt                                      | -       | 4 127   |
|                                             | 816 989 | 744 357 |

**Not 4 Ränteintäkter och liknande resultatposter**

|                             | 2018   | 2017   |
|-----------------------------|--------|--------|
| Övriga finansiella intäkter | 44 433 | 70 954 |
|                             | 44 433 | 70 954 |

**Not 5 Räntekostnader och liknande resultatposter**

|                              | 2018           | 2017        |
|------------------------------|----------------|-------------|
| Räntekostnader               | -1 130         | -123        |
| Övriga finansiella kostnader | -13 083        | -           |
|                              | <u>-14 213</u> | <u>-123</u> |

**Not 6 Inventarier**

|                                               | 2018            | 2017            |
|-----------------------------------------------|-----------------|-----------------|
| <i>Akkumulerade anskaffningsvärden</i>        |                 |                 |
| Vid årets början och slut                     | 106 850         | 106 850         |
|                                               | <u>106 850</u>  | <u>106 850</u>  |
| <i>Akkumulerade avskrivningar enligt plan</i> |                 |                 |
| Vid årets början och slut                     | -106 850        | -106 850        |
|                                               | <u>-106 850</u> | <u>-106 850</u> |
| <b>Planenligt restvärde vid årets slut</b>    | -               | -               |

**Not 7 Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter**

|                        | 2018   | 2017  |
|------------------------|--------|-------|
| Förutbetalda kostnader | 19 618 | 8 061 |

**Not 8 Kortfristiga placeringar**

|                          | Anskaffningsvärde | Marknadsvärde |
|--------------------------|-------------------|---------------|
| Räntebärande värdepapper | 723 426           | 714 961       |

**Not 9 Eget Kapital**

|                                                    | <i>Balanserat resultat</i> |
|----------------------------------------------------|----------------------------|
| Utgående balans enligt balansräkning föregående år | 2 008 507                  |
| Årets resultat                                     | 23 810                     |
| <b>Vid årets slut</b>                              | <u>2 032 317</u>           |

**Not 10 Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter**

|                   | 2018           | 2017           |
|-------------------|----------------|----------------|
| Personalkostnader | 55 587         | 128 514        |
| Övriga poster     | 57 455         | 148 379        |
|                   | <u>113 042</u> | <u>276 893</u> |

Pello 2019-03-12

Perarne Kerttu  
Styrelsens Ordförande

Marko Varajärvi  
VD

Hanne Braathen

Øyvind Evanger

Kristiina Tikkala

Sven Leiros

Jari Rantapelkonen

Tapani Melaluoto

Björn Inge Mo  
Tornedalsrådets ordförande

Lasse Peltonen

Ann Kristin Nilsson

Eero Ylitalo

Sampo Kangastalo

Tomas Mörtberg

Anna Kostet

Vår revisionsberättelse har avgivits 2019-

Tapio Kostet  
Auktoriserad revisor

Tapio Raappana  
Auktoriserad revisor, CGR

# TORNEDALEN- DEN MEST INTEGRERADE GRÄNSZONEN I EUROPA

- Tornedalsrådets strategiska verksamhetsplan  
2019-2021





## VISIONEN

Tornedalen är Europas mest integrerade gränsszon

Gränsöverskridande samarbetets strategiska spetsar (4):

1) Utveckla infrastruktur

2) Ökat samarbete inom företagande och turism

3) Stärka kulturen

4) Ökat samarbete inom utbildning



Ökad livskraft för Tornedalen

## MISSIONEN

Tornedalsrådet är av sina medlemskommuner uppskattad samarbetsaktör och intressebevakare

## 1. INLEDNING

Tornedalsrådets strategi 2019-2021 lyfter fram de mest centrala frågorna som Tornedalsrådets verksamhet genom sin intressebevakning koncentrerar sig på i det korta, medellånga och långa tidsperspektivet. Därigenom styr den också kansliets verksamhet.

**Strategin är en uppdaterad version av den strategi som årsmötet godkände 2017. Spetsen Gränsöverskridande samarbete har tagits bort. Den har i stället lyfts upp som ett tema som genomsyrar hela strategin och dess spetsar.**

**I den tidigare strategin var ökad livskraft ett eget spetsområde. Nu fungerar den som ett mål för de alla fyra spetsområdena.**

**Företags- och turistsamarbetets främjande är en ny spets. Den har visat sig vara ett centralt prioriteringsområde under genomförandet av strategin för 2017-2019.**

Tornedalsrådets stadgar konstaterar enbart att en verksamhetsplan ska upprättas, ingen egentlig strategi. Av denna anledning är det naturligt att koppla strategin till rådets verksamhetsplan.

Kapitel 2 beskriver Tornedalsrådet såväl genom stadgar och kontext som genom (gränskommissionens) verksamhet.

Kapitel 3 definierar rådets strategiska vision och de viktigaste strategiska frågorna som utgör rådets arbetsfält. Dessa leder till Tornedalsrådets mission.

Kapitel 4 riktar in sig på genomförande av visionen, de viktigaste frågorna och missionen.

Kapitel 5 tar upp svaren som enkäten om Tornedalsrådets huvudprojekt 2018 lyfte fram. Därmed relaterade praktiska projekt i kommunerna har samlats in i en separat bilaga.  
**Överlappningar och presenterande aktörer har tagits bort.**

Tornedalsrådet kan **som bäst** utgöra en modell för det europeiska gränsöverskridande samarbetet. Tornedalen ska vara Europas mest integrerade gränsområde. Detta förutsätter att det gränsöverskridande samarbetet förstärks särskilt mellan kommunerna, **riksgränsöverskridande.**

Strategins spetsar är den konkreta verksamheten, via dem ökas integrationen. De praktiska åtgärderna finns i bilagan och kommer från kommunerna. Enskilda kommunprojekt tillhör den kommunala intressebevakningen.

**Varje års verksamhetsplan baserar sig på rådets strategi. Var och en av strategins spetsar är turvis i verksamhetens fokus årligen (från mars till mars). En viktig funktion gällande verksamhetsberättelsen är att belysa hur spetsen har förverkligats.**

## 2. TORNEDALSRADET SOM AKTÖR

### 2.1 Stadgar

Tornedalsrådet utgör en samarbets- och intressebevakningsorganisation för Torneå, Ylitornio, Pello, Kolari, Muonio, Enontekiö, Haparanda, Övertorneå, Pajala, Kiruna, Storfjord, Kåfjord och Nordreisa. Kommunalförbundet är registrerat i Sverige och dess officiella språk är finska och svenska

Stadgarna definierar Tornedalsrådets uppgifter. Enligt 2 § definieras rådets verksamhetsfält på följande sätt:

*”Tornedalsrådet har som målsättning att främja Tornedalskommunernas och invånarnas inbördes och internationella samarbete genom att verka för områdets intressen och dess utvecklande samt bevarande av det tornedalska kulturarvet.”*

Centralt för rådets verksamhet är även 8 § i stadgarna där det konstateras att *”Tornedalsrådet har som uppgift att enligt 2 § verka för Tornedalens gemensamma intressen.*

*De centrala målsättningarna är intressebevakning för invånarnas och medlemskommunernas räkning samt profilering av Tornedalen. Centrala målsättningar utgörs vidare av att utveckla samt öka samarbetet inom näringsliv och arbetsmarknad, utbildning och kompetensutveckling samt inom kultursektorn i Tornedalen.”*

Tornedalsrådets strategiska verksamhetsplan 2019-2021 kopplas till stadgarnas paragraf 2 och 8 på så sätt att intressebevakningen och utvecklingsarbetet koncentreras på frågor som berör näringslivet (inkl. turism), infrastruktur, utbildning och kultur.

### 2.2 Kontext, inramning

Den nordiska välfärdsstaten, liksom den gemensamma kulturen, historien och de språkliga förhållandena, utgör en naturlig referensram för samarbetet.

Fyra kulturer möts i Tornedalen – finsk, svensk, norsk och samisk **samt kvensk kultur**. Genom det sekellånga **samarbetet** har inte bara kulturella utan också kommunala och riksgränser överskridits. Utöver finska, svenska och norska talas på området olika samiska språk medan meänkieli å sin sida utgör ett av de regionala särpräglade kännetecknen.

Sverige, Norge och Finland möts i Tornedalen genom sina medlemskommuner. Det samarbetas gränsöverskridande mellan kommuner, invånare, myndigheter, näringslivet och organisationer. På området finns en gränsöverskridande identitet och långa traditioner av samarbete såväl över riksgränser som mellan medborgare och institutioner.

### 2.3 Nordiska ministerrådet

Nordiska Ministerrådet fungerar som **den näst viktigaste finansiären** av rådets arbete. Nordiska Ministerrådet har definierat mål och uppgifter för gränsråden och de är centrala när missionen/ Tornedalsrådets målsättning fastställs:

1) Dra nytta av möjligheter och minska gränshinder som är kopplade till regionerna

(länen, fylken och landskapen).

2) Bidra till hållbar utveckling, innovation och tillväxt

3) Arbeta för att öka näringslivets konkurrensförmåga inom gränsområden, identifiera och bryta gränshinder i en vid bemärkelse, utveckla hållbara och miljövänliga miljö- och energilösningar samt utveckla infrastruktur och/eller kommunikation

4) Samla ihop lokala och regionala aktörer, idéer, nätverk och ekonomiska resurser för det gränsregionala samarbetet

De nordiska gränsråden utgör en institutionell samarbetsinfrastruktur på den regionala och lokala nivån. Nordiska Ministerrådet lägger stor vikt på lokal och regional förankring.

Rådet samlar ihop kommuner från tre länder runt samma bord. Kommunerna fattar besluten som på ett mycket konkret plan påverkar invånarnas vardag i regionen. Genom Tornedalsrådet sker det gränsöverskridande samarbetet mellan medlemskommunerna på ett organiserat sätt.

### **3. VISONEN, SPETSAR OCH MISSIONEN I TORNEDALSRADETS STRATEGISKA VERKSAMHETSPLAN 2019-2021**

#### **3.1 Vision: "Tornedalen är Europas mest integrerade gränsson"**

Invånarna i Tornedalen ska kunna leva, studera, arbeta och vara företagare i en gränsöverskridande trygg och ren miljö som om riksgränser inte skulle finnas. Gränsområdet ska vara det mest integrerade i Europa.

Målet är att göra Tornedalsrådet till ett exemplariskt gränssamarbetsorgan med gränsöverskridande vardagsnära verksamhet. Samarbetet skall gagna såväl kommuner, näringsliv som invånare i området. Det ökande gränsöverskridande samarbetet befrämjar integrationen av området.

#### **3.2 Spetsar**

Spetsarna i Tornedalsrådets strategi har bearbetats **utifrån den förra strategin för åren 2017-2019. Bearbetningen baserar sig på erfarenheter som kommit från det praktiska arbetet.**

Syftet med huvudfrågorna/strategierna är att skapa arbete, försörjning, välbefinnande och trivsel i en gränsöverskridande trygg och ren miljö. Särskilt den gränsöverskridande aspekten styr rådets verksamhet och även medverkan i finansiering av externa projekt.

Inom utbildningen har gymnasieutbildningen och yrkeshögskolan en central roll, såsom även områdets folkhögskolor. Till exempel de yrkesinriktade kurserna i folkhögskolorna är ett viktigt komplement till yrkeshögskolor och universitet.

Kunskapen och kompetensen från universiteten i Rovaniemi, Luleå, Tromsø och Uleåborg har en stor utvecklingspotential för utvecklingen av Tornedalen. Dessa utgör viktiga

samarbetspartners.

### **Strategier/spetsar i det gränsöverskridande samarbetet:**

- 1) Utveckla infrastruktur**
  - 2) Ökat samarbete inom företagande och turism**
  - 3) Stärka kultur**
  - 4) Ökat samarbete inom utbildning**
- ÖKAD LIVSKRAFT FÖR TORNEDALEN**

Konkret innebörd för strategierna eller strategins spetsar finns i bilagan.

### **3.3 Mission: "Tornedalsrådet är av sina medlemskommuner uppskattad samarbetsaktör och intressebevakare"**

Rådets uppgift är att genom sin verksamhet vara en uppskattad aktör bland sina medlemskommuner. Missionen nås genom ett systematiskt arbete mot visionen. Å andra sidan ska intressebevakningens spetsar också utvecklas för att rådets verksamhet ska anses som meningsfullt.

## **4. GENOMFÖRANDE AV VISIONEN, SPETSARNA OCH MISSIONEN**

### **4.1 För att uppnå visionen krävs intensivare samarbete**

Tornedalsrådet utgör ett samarbetsforum i teman som dess finländska (6), svenska (4) och norska (3) medlemskommuner lyfter fram. Rådets uppgift är att samla ihop lokala och regionala aktörer, idéer, nätverk och ekonomiska resurser för det gränsregionala samarbetet.

För att man ska kunna påstå att Tornedalen i EU:s skala är den mest integrerade gränzonen (vision) ska samarbetet bli intensivare än idag. Kommunernas gränsöverskridande samarbete utgör ett särskilt åtgärds mål i det korta, medellånga och långa perspektivet. Den långsiktiga visionen är att kommunerna ska kunna fungera så som gränser inte fanns.

**Att uppnå målen förutsätter ett intensivt samarbete mer olika aktörer. Rådet samarbetar aktivt med andra gränskommissioner, framförallt Nordkalotträdet och dess Gränstjänst samt Bothnian Arc.**

På EU-nivån sker samarbetet särskilt inom ramen för AEBR. **EU:s kommande strukturfondsperiod 2021-2027** utgör en funktionell och finansiell referensram.

Rådets samarbetsinstanser utgörs av bl.a. kommunala och regionala myndigheter, departement och EU, kommunpolitiker, riksdagsmän, verk, övriga gränssamarbetsorgan, EU-parlamentariker, utbildningsorganisationer, handelskammare, företagargenorganisationer, kommunförbund och Nordiska Ministerrådet. **Samarbetsaktörerna bestäms utifrån respektive intressebevakning och dess innehåll.**



Ett mer omfattande mål består av en gemensam nordisk arbetsmarknad för både människor och företag utan onödig byråkrati och gränshinder. Varor, tjänster, arbetskraft och utbildning ska röra sig så fritt som möjligt. Målet är att regionen ska uppnå dynamisk, konkurrenskraftig och hållbar utveckling som överskrider kommunernas och rikets gränser. **Ökad livskraft i Tornedalen är det gemensamma målet för all verksamhet.**

#### **4.2 Arbetsgrupperna bearbetar huvudprojekt**

I bearbetningen av huvudprojekt – det konkreta innehållet av strategins spetsar – har arbetsgrupperna en central roll. Genom projekt eller strategier strävar man efter att påverka staternas budgetar. En primär påverkanskanal består av riksdagsmän från medlemskommunernas valkretsar (Lappland, Norrbotten, Troms fylke).

Rådet har en näringslivsarbetsgrupp. Centralt i dess arbete är projekt inom livskraft, turism och infrastruktur.

Kulturarbetsgruppen bereder huvudprojekt inom kulturen. Arbetsgruppen består av personer som i medlemskommunerna arbetar inom kulturen.

**Genom samarbete med utbildningssamordnare säkerställs tillgången till kompetent arbetskraft. Detta är en förutsättning för såväl hela Nordens som Tornedalens framgång.**

**Att arbetsgrupperna och styrelsen samlas till ett gemensamt möte på hösten har upplevts som en lyckad verksamhetsform av arbetsgruppernas. Det blir ett bra tillfälle för att uppdatera årsmötets innehåll samt aktualiteten av höstens åtgärder och intressebevakning. Det är dock bra att kontinuerligt reflektera över arbetsformer samt att göra förändringar vid behov.**

**Tornedalsrådet ska också aktivt komma med idéer till sådana projekt som gynnar medlemskommuner och når över riksgränser (framförallt Interreg-projekt). Styrelsen tar fram riktlinjerna för egna finansieringsansökan.**

#### **4.3. Att genomföra strategiska spetsar: aktiv intressebevakare**

Tornedalsrådet är en aktiv nätverksaktör som skapar gränslösa mötesplatser kring olika frågor (gränsöverskridande infrastruktur-, företags- och turistsamarbete, utbildning och kultur) inom ramen för de administrativa och finansiella resurserna.

Rådet ska fungera som sina medlemskommuners gemensamma intressebevakningsröst i **det gränsöverskridande samarbetet** på den kommunala, regionala, nationella och EU-nivån och rikta sig till såväl tjänstemän, politiska beslutsfattare som aktörer inom olika områden i de frågor som den strategiska verksamhetsplanen, **styrelsens möten samt årsmötet** fastställer.

Intressebevakning genomförs genom strategiska möten och aktiv kommunikation. Strategiskt genomförande förutsätter även budgetering av intressebevakningsresurser.

#### **4.4 Verksamheten ska bli synlig**

Tornedalsrådets verksamhet syns särskilt hos områdets invånare, företag och beslutsfattare bl.a. genom webbsidor och information.

Intressebevakningen sker mot regionen, riksdagen, departementen **och myndigheter**. De ingår årligen i ländernas budgetprocesser.

För Rådets verksamhet och synlighet har styrelsens och årsmötets medlemmar en central roll. De regionala riksdagsmännen ska intensivt kopplas ihop med **Tornedalens intressebevakning**.

## **5. GRÄNSÖVERSKRIDANDE SAMARBETE INOM OLIKA SEKTORER**

**Enligt kommunernas svar** ansågs de viktigaste sektorerna bestå av följande frågekomplex: näringslivsfrågor (inkl. turism), infrastrukturprojekt och utbildning. Gemensam arbetsmarknad samt regional kultur utgör en bra referensram för olika prioriteringar.

## **BILAGA: TORNEDALSRÅDETS STRATEGISKA VERKSAMHETSPLAN 2019-2021, STRATEGINS SPETSAR**

**Spetsprojekten utgör en konkret del av Tornedalsrådets strategi. Prioriteringen av spetsprojekten är medlemskommunernas svar på det som rådet önskas koncentrera sig i sitt arbete med de strategiska spetsarna.**

### **5) UTVECKLA INFRASTRUKTUR:**

#### **A. Järnvägstrafik**

- Se: "From the Bothnian Bay to the Arctic Sea - Northern Lights Corridor" –länken .....
- Kouvola-TornioHaparanda-Kiruna-Narvik transportkorridorens utveckling som en del av Sidenvägen
- Elektrifiering av bansträckan Torneå-Laurila
- Elektrifiering av bansträckan Torneå-Kolari
- Fördubbling av järnvägsspåret i Kolari (gruvprojekt)
- Kolari-Kaunisvaara-Svappavaara-Narvik-banan
- persontrafik Boden-Haparanda
- dubbelspår på Malmbanan Kiruna-Narvik
- HaparandaTorneå logistikcenter
- ishavsbanan Kolari-Skibotn

#### **B. Flygtrafik**

- Se: "From the Bothnian Bay to the Arctic Sea - Northern Lights Corridor" –länken .....
- Fi: Att säkerställa och utveckla Kemi-Torneå-flygplats
- Fi: Reguljär flygtrafik till Pajala flygplats
- Sv: Att utveckla reguljär flygtrafik (Tromsö/Kiruna/Hetta/Kittilä)

#### **C. Vägar**

- Se: "From the Bothnian Bay to the Arctic Sea - Northern Lights Corridor" –länken .....
- Att utveckla, underhålla och standardförbättra stamnätet E8/ riksväg 21 mellan Torneå – Kilpisjärvi,
- Tvärgående regionala förbindelser mellan olika tillväxtcentra
- Fi: Att övergripande innehållsmässigt och i övrigt utveckla Norrskensvägen
- väg E45 Kiruna-Enontekiö, att utveckla vägstandard
- Möjlighet av "tankning" av el vid huvudvägarna i Tornedalen /E! laddningsnät för elbilar

#### **D. Hamn**

- Se: "From the Bothnian Bay to the Arctic Sea - Northern Lights Corridor" –länken .....
- Utveckling av hamnförhållandena i Röyttä
- Utveckling av Skibotn –hamnen som en del av projektet Ishavsbanan.

## **E. Datakommunikation**

- Datakommunikationer och uppbyggnad av bredband som ett samarbete mellan Norge-Sverige-Finland
- Arctic Connect -havskabelprojektet

## **E. Snöskoterleder**

- Att köra snöskoter i ett annat land, att utveckla leder
- Att utveckla snöskoterleder

## **2) Ökat samarbete inom företagande och turism**

### **A. Att utveckla turistiska förutsättningar i Torne älvdal**

- Tornedalen och älvdalen (kultur- ja naturmål såsin Struves kedja, Maupertuis och Kukkolaforseen) samt aktiviteter (bl.a. fiske)
- Samarbete mellan resebolag och regioner.
- Torneälvs dragningskraft och rese-möjligheter
- Återuppväcka Arctic Canoe Race
- Utbildning Nord erbjuder utbildning inom de branscher där efterfrågan finns

### **Fisketurism**

- att upprätta gemensam fiskstrategi tillsammans med Fishing Lapland

### **C. Kulturturism**

- Intensifiera samarbetet
- behov av reseledare

### **D. Gränshinder**

- Att trygga finansiering och resurserna för Nordkalottens gränsrådgivning (filialer i Torneå och Skibotn)
- Att främja gränsöverskridande arbetspendlings- och utbildningsmöjligheter genom ett samarbetsnätverk (bl.a. TLN, Bothnian Arc, Nordkalottrådet
- Offentliga upphandlingar möjliggörs enligt EU-lagstiftning för svenska företag i de andra nordiska länderna

### **E. På Gränsen-projektet**

- För För det s.k. EU-verksamhetspark har än så länge inte gått att få extern finansiering beroende bl.a. på det nuvarande Interreg-programmet och dess bestämmelser. Externa finansieringskällor för verksamhetsparken ska kartläggas (t.ex. direktfinansiering från EU)

### **F. Att utveckla HaparandaTorneå-samarbetet som resmål**

- Vidta och förankra åtgärder enligt Turismens Master Plan i Torneå

### **G. Investeringar i bostäder**

- Samverkan i extern bostadsproduktion, finska och svenska företag med kunnande och

erfarenhet från Tornedalen bildar gemensamma företag och samverkar på större marknader (t.ex. Stockholm och Helsingfors)

#### **H. Investeringar i energi**

- investeringar i energi
- att säkerställa eldistribution
- Røyttäs LNG-Terminal/Arktisk LNG-park
- Förstudie av biogas i Ylitornio-Övertorneå, vidareutveckling (inkl. gastankningsnätverk)

#### **3) STÄRKA KULTUREN**

- Samarbete med projektet Uleåborg kulturhuvudstad 2026
- Tornedalens museum och Aine konstmuseum har gjort ansökan 2/2019 för att bli ansvarsmuseum. Tornedalsrådet stöder ansökningarna
- arbetet med Tornedalens årsböcker
- presentation av olika medlemskommuners kultursatsningar
- att framhålla flerspråkighetens stora betydelse
- at lyfta fram Laestadianismens stora betydelse
- lansering av Laestadiusleden
- öka nyttjandet av Struves Meridianbåge i kulturturismen
- Krigsminnen från Bottenviken till Nord-Troms
- Natur- och kulturturism
- Olika samarbetsprojekt såsom firandet av Finland 100 år
- Länskonstmuseum i Kiruna 2018, samarbete med svenska medlemskommuner men även med Aines konstmuseum i Torneå, Rovaniemi konstmuseum, Kemi Konstmuseum och Tromsö konstmuseum
- ungdomsting, kartläggning av grundandet av dessa
- Maupertuis -samarbete

#### **4) ÖKAT UTBILDNINGSSAMARBETE**

- Tornedalsrådet gör partnerskapsavtal med utbildningsaktörer för att förstärka samarbetet
- Tornedalsrådet gör samarbete med relevanta aktörer för att trygga kompetensförsörjningen i Tornedalen

#### **A. Validering av yrkesexamen**

- yrkesexamen (särskilt inom el-, VVS- och byggbranschen) borde gälla i andra nordiska länder
- att säkerställa och utveckla Lapplands yrkeshögskolas campus i Torneå
- hjälp med att öka överensstämmelsen mellan ländernas yrkesutbildningar

#### **B. Samarbete med Lapplands yrkeshögskola**

- Gränsöverskridande gemensamma utbildningsprojekt (inklusive hygienpass och liknande licenser, Travel and tourism-öppningar som genererar i tillgodoräknade studiepoäng i alla partnerhögskolors studielinjer, språkutbildningar osv.)



- Mellankommunalt samarbete genom utbildning (praktikantutbyte, ämnen för lärdomsprov i förhållande till gemensamma strategiska öppningar, workshopkoncept som bidrar till gränsöverskridande projekt och strategiskt arbete i målkommuner osv.)
- Matchning av unga företagare (bl.a. av typen Barents Réunion eller sommarentreprenörskoncept samt projekt administrerade av Tornedalsrådet där konceptmanuskriptet är fritt och öppet för alla medlemskommuner och olika tillämpningar)

### **C. Samarbete mellan universitet (UArctic, LTU, Lapplands universitet)**

**Resultatbudget - Budget 2020**  
**Tulosbudjetti - Budjetti 2020**

2018

0,097

| Konto/Tili                                      | Helår / Koko vuosi                                          |            | 1 € = 10,28 SEK         |
|-------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|------------|-------------------------|
|                                                 | SEK                                                         | Euro       |                         |
| <b>Rörelsens intäkter / Tulot</b>               |                                                             |            | <b>2019</b>             |
| 3740                                            | Medlemsavgifter / Jäsenmaksut                               | 1 250 000  | 121595,3 1250000        |
| 3990                                            | Övr ersättn och intäker / Muut korvaukset ja tulot (NMR)    | 695 000    | 67607,0 695000          |
|                                                 | <b>Summa:</b>                                               | 1 945 000  | 189202,3                |
| <b>Övriga externa rörelsekostnader</b>          |                                                             |            |                         |
| 5010                                            | Lokalhyra / Tilavuokra                                      | -40 000    | -3891,1 13000           |
| 5611                                            | Drivmedel personbilar / Polttoainekulut                     | -12 000    | -1167,3                 |
| 5615                                            | Leasingavg personbilar / autokulut                          | -30 000    | -2918,3                 |
| 5800                                            | Resekostnader / matkakulut                                  | -75 000    | -7295,7                 |
| 5811                                            | Resekostnad logi / majoituskulut                            | -23 000    | -2237,4                 |
| 5990                                            | Övrig reklam / muu mainonta                                 | -10 000    | -972,8                  |
| 6071                                            | Repr avdr.gill / Vähennyskelpoiset tarjoilukulut            | -450       | -43,8                   |
| 6072                                            | Repr ej avdr.gill / Tarjoilukulut (ei väh. kelpoiset)       | -10 000    | -972,8                  |
| 6110                                            | Kontorsmaterial / Toimistomateriaali                        | -15 000    | -1459,1                 |
| 6212                                            | Mobiltelefon / Mobiilipuhelin                               | -12 503    | -1216,2                 |
| 6250                                            | Porto / Postikulut                                          | -5 650     | -549,6                  |
| 6310                                            | Företagsförsäkringar / Vakuutusmaksut                       | -8 000     | -778,2                  |
| 6420                                            | Revisionsarvode / Tilintarkastuskulut                       | -45 000    | -4377,4                 |
| 6530                                            | Redovisningstjänster / Kirjanpitokustannukset               | -74 273    | -7225,0                 |
| 6540                                            | IT-tjänster / IT-palvelut                                   | -38 000    | -3696,5                 |
| 6550                                            | Konsultkostnader/projekt / Konsulttipalvelut ja hankkeet    | -250 000   | -24319,1                |
| 6570                                            | Bankkostnader Pankkikulut                                   | -4 257     | -414,1                  |
| 6590                                            | Övr främmande tjänster / Muut kulut                         | -120 000   | -11673,2 30000          |
| 6970                                            | Tidningar, facklitteratur / Lehdet, ammattikirjallisuus     | -3 000     | -291,8                  |
| 6982                                            | Föreningsavg ej avdr gill / Jäsenmaksukulut (ei väh. kelp.) | -25 162    | -2447,7                 |
| 6991                                            | Övr avdr gill kostn / Muut vähennyskelpoiset kustannukset   | -12 000    | -1167,3                 |
| 6993                                            | Lämnade bidrag och gåvor / Avustukset ja lahjat             | -63 049    | -6133,2                 |
| 6994                                            | Möteskostnader / Kokouskulut                                | -130 000   | -12645,9 -50000         |
| 6995                                            | Konferens/seminarie avgifter / Kokous- ja seminaarikulut    | -150 000   | -14591,4                |
|                                                 | <b>Summa:</b>                                               | -1 156 344 | -112484,8               |
| <b>Kostnader för personal och avskrivningar</b> |                                                             |            |                         |
| <b>Henkilöstökulut ja poistot</b>               |                                                             |            |                         |
| 7010                                            | Mötesarvode / Kokouspalkkiot                                | -16 000    | -1556,4                 |
| 7210                                            | Lön tjänstemän / toimenhaltijan palkka                      | -517 000   | -50291,8 *lön 4500€/mån |
| 7290                                            | Förändr sem löneskuld                                       | -69 300    | -6741,2                 |
| 7321                                            | Skattefria trakt Sverige / Verottomat Ruotsin päivärahat    | -593       | -57,7                   |
| 7323                                            | Skattefria trakt utland / Verottomat ulkomaan päivärahat    | -6 175     | -600,7                  |
| 7411                                            | Kollektiv pensionsförsäkr / Eläkevakuutus                   | -30 000    | -2918,3                 |
| 7510                                            | Arbetsgivaravgifter / Työnantajamaksut                      | -140 700   | -13686,8                |
| 7531                                            | Löneskatt / Palkkavero                                      |            |                         |
| 7533                                            | Särsk löneskatt pensionsk / Erit. palkkavero, eläkevero     | -7 200     | -700,4                  |
| 7570                                            | AMF enl avtal / Sopimuksen mukainen AMF                     | -450       | -43,8                   |
|                                                 | <b>Summa:</b>                                               | -787 418   | -76597,1                |
| <b>Finansiella intäkter och kostnader</b>       |                                                             |            |                         |
| <b>Rahoitukselliset tulot ja kustannukset</b>   |                                                             |            |                         |
| 8300                                            | Ränteintäkter / Korkotulot                                  | 6 024      | 586,0                   |
|                                                 | <b>Summa:</b>                                               | 6 024      | 586,0                   |
|                                                 | <b>Årets resultat: / Vuoden tulos</b>                       | 7 262      | 706,4                   |

## TORNEDALSRÅDET

### MEDLEMSAVGIFTER 2020

Fördelning av medlemsavgifter enligt 40 % i fast avgift och 60 % efter invånarantal 1.1. 2019  
Slutlig statistik 29/3 2019 (FI), 21/2 (SWE), 22/2 (NOR)

Årsbudget 2020

1 250 000

|            | <i>Invånarantal<br/>1.1.2019</i> | <i>Medlemsavgifter<br/>SEK</i> |
|------------|----------------------------------|--------------------------------|
| Tornio     | 21 875                           | 275 803                        |
| Ylitornio  | 4 022                            | 82 100                         |
| Pello      | 3 438                            | 75 764                         |
| Kolari     | 3 834                            | 80 060                         |
| Muonio     | 2 299                            | 63 405                         |
| Enontekiö  | 1 852                            | 58 556                         |
| Finland    | 37 320                           | 635 688                        |
| Haparanda  | 9 785                            | 144 628                        |
| Övertorneå | 4 410                            | 86 310                         |
| Pajala     | 6 039                            | 103 984                        |
| Kiruna     | 2 639                            | 67 094                         |
| Sverige    | 22 873                           | 402 016                        |
| Storfjord  | 1 856                            | 58 599                         |
| Kåfjord    | 2 132                            | 61 594                         |
| Nordreisa  | 4 944                            | 92 103                         |
| Norge      | 8 932                            | 212 296                        |
| Totalt     | 69 125                           | 1 250 000                      |

**Fra:** Silje Båtnes (Silje.Batnes@nordreisa.kommune.no)

**Sendt:** 17.12.2019 14:30:50

**Til:** Nordreisa Kommune; Anna Elise Lund Henriksen

**Kopi:**

**Emne:** Møtereferat Ungdomsrådet 16.12.19

**Vedlegg:** Referat fra møte 16.12.19.docx

Med vennlig hilsen

Silje Båtnes,  
Ungdomskontakt -  
Forebyggende tjenester.  
Telefon: 41706116



**Nordreisa kommune**  
Ráissa suohkan  
Raisin komuuni

Nordreisa kommune  
Ráissa suohkan  
Raisin komuuni

Postadresse:

Postboks 174, 9156 Storslett

E-post: [postmottak@nordreisa.kommune.no](mailto:postmottak@nordreisa.kommune.no)

Besøksadresse:

Sentrum 17

Internett: [www.nordreisa.kommune.no](http://www.nordreisa.kommune.no) [www.facebook.com/nordreisakommune](https://www.facebook.com/nordreisakommune)

Telefon: 77 58 80 00

Telefaks: 77 77 07 01

Bankkto:  
4740 05  
03954

Org nr:  
943 350  
833

## Møteinnkalling i ungdomsrådet.

|             |                                            |
|-------------|--------------------------------------------|
| <b>Sted</b> | <b>Nordreisa, Halti – Jorma.</b>           |
| <b>Tid</b>  | <b>16.desember 2019 kl. 14:00 – 15:30.</b> |

|                  |                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Tilstede:</b> | Ramona Soleng Thomassen<br>Oda K. Fossvoll,<br>Emma Halvorsen Agorsah<br>Mathilde Stabell<br>Alf Sindre Einevoll<br>Jens Severin Hallen Bergfald Giæver<br>Jon Andreas Fyhn<br>Vegard Tvedt Pedersen<br>Hilde Nyvoll, politisk rådgiver<br>Silje Båtnes, sekretær. |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                 |                                       |
|-----------------|---------------------------------------|
| <b>Frafall:</b> | Hedda J. Bjerkli, strømfjordnes skole |
|-----------------|---------------------------------------|

### Sakskart

**35/19 Forberedelse til kommunestyremøte med politisk rådgiver**

**36/19 Informasjon fra utvalgsmøter**

**37/19 Pride i Nordreisa 2020**

**38/19 Aksjon Ungdomsråd for Nord-Norge banen**

**39/19 Eventuelt**

### **35/19 Forberedelse til kommunestyremøte med politisk rådgiver**

Hilde Nyvoll, politisk rådgiver til ungdomsrådet går gjennom sakene til kommunestyremøte 19.12.19. Det diskuteres i hvilke saker det kan være aktuelt for medlemmene fra ungdomsrådet å delta på talerstolen. Ramona og Oda deltar på møte og forbereder seg til dette. Om de har behov for hjelp kan de kontakte Hilde.

### **36/19 Informasjon fra utvalgsmøter**

Driftsutvalget: Jens vara for Mathilde. Besøk på brannstasjonen. Saken om nedjustering av fartsgrensene i sentrum ble diskutert mye. Jens forteller at han gikk imot nedjusteringen dersom det innebar at Storslett ikke kunne være oppkjøringssted. Hvis det stemmer at dette viser seg å være feil ønsker Ungdomsrådet å stille seg bak at fartsgrensene blir justert ned. I tillegg ønskes det er flere tiltak iverksettes. Bl.a. lys i sentrum, bedre skilting, fartsdumper, bedre sikt. Oda og Ramona fremmer dette under kommunestyremøte.

Formannskapet: Oda har deltatt på møte. Informerer at det har vært mest snakk om økonomi.

Oppvekst- og kultur: Ønsker referat over hva ungdomsrådet jobber med.

Helse- omsorg: Ikke deltatt på møte.

Rust: Ordfører-tur og fellesmøte regionråd og Nord-Troms ungdomsråd.

Næringsutvalget: Jens deltatt.

### **37/19 Pride i Nordreisa 2020**

Under ordførerturen på Nord-Troms ungdomsråds fellesmøte ble følgende sak tatt opp: Oppfordring fra ordfører i Lyngen om å ta opp Pride-saken i de ulike ungdomsrådene. Nord-Troms ungdomsråd vil delta på Pride-markeringen som skal være 6.juni på Storslett. Tog, arrangement. Ungdomsrådet og regionrådet skal holde en appell sammen.

Rust planlegger sitt møte samtidig slik at de allerede er på Storslett, og kan delta.

Ungdomsrådet ønsker å delta for å vise at vi støtter dette. Ønskes at kommunale ungdomsråd legger til rette for at alle kan delta.

Ramona løfter denne saken i kommunestyre med innspill om hva kommunen kan gjøre for å bidra og vise sin støtte: Delta, flagge, sette opp buss for de som har behov.

Tilbakemeldinger fra resten av ungdomsrådet er positivt. Enstemmig vedtatt at vi ønsker å fremmer dette. Verden går framover, kommunen må også det.



### **38/19 Aksjon Ungdomsråd for Nord-Norge banen**

Nordreisa ungdomsråd ønsker at vi skriver under på dette. Silje tar kontakt med ansvarlig fra Lyngen, og sender over bekreftelse fra oss om at vi støtter.

### **39/19 Eventuelt**

Silje informerer om at hun har sagt opp sin stilling som ungdomskontakt, og er ferdig i den nå til jul. Vegard Tvedt Pedersen som har 20 % stilling i ungdomsklubben overtar stillingen fram til 1.8.20. Hva som skjer etter den tid er usikkert.

Vegard er satt inn i oppgavene rundt ungdomsrådet, og starter opp arbeidet i januar.

Møteplan for 2020 kommer når møteplan for kommunestyre er bestemt.

Referent Silje Båtnes, ungdomskontakt. 17.12.19.

## Referat fra møte i Ungdomsrådet

|             |                                    |
|-------------|------------------------------------|
| <b>Sted</b> | Nordreisa, Halti – Jorma           |
| <b>Tid</b>  | 20. januar 2020 kl. 14:00 – 15:30. |

|                  |                                                                                                                                                 |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Tilstede:</b> | Ramona Soleng Thomassen<br>Oda K. Fossvoll<br>Emma Halvorsen Agorsah<br>Mathilde Stabell<br>Jon Andreas Fyhn<br>Vegard Tvedt Pedersen, sekretær |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                 |                                                                |
|-----------------|----------------------------------------------------------------|
| <b>Frafall:</b> | Hedda J. Bjerkli<br>Alf Sindre Einevoll<br>Jens Severin Giæver |
|-----------------|----------------------------------------------------------------|

### Sakskart

**1/20 RUST møte**

**2/20 Ungdommens Fylkesting**

**3/20 Utleie kriterier for Ungdomsklubben**

**4/20 Eventuelt**

**1/20**

Jon Andreas og Ramona deltok på RUST møte 13. januar 2020. De informerer om at det ble valgt ny leder, og Ramona ble gjenvalgt som nestleder i det regionale ungdomsrådet. De går gjennom sakene som ble diskutert på møtet hvor det først var gjennomgang av kommunene og hva de har jobbet med siden sist. Det var også vedtatt at media skulle være et nytt saksområde. Det ble laget et saksfremlegg om politisk fravær som blir fulgt opp videre.

## **2/20 Ungdommens Fylkesting**

Oda drar til Ungdommens Fylkesting siden hun sitter i Ungdommens Fylkesråd. Vegard informerer om at det er ønskelig at Nordreisa Ungdomsråd sender to representanter til Fylkestinget.

Oda går gjennom programmet til Ungdommens Fylkesting.

Hvem som blir sendt til Ungdommens Fylkesting blir bestemt senere på Facebook gruppen til Nordreisa Ungdomsråd slik at medlemmene får sjekket opp om de har mulighet til å dra.

## **3/20 Utleie kriterier for Ungdomsklubben**

Vegard har etter samtale med sektorleder Siri Ytterstad fått et ønske om at Nordreisa Ungdomsråd arbeider frem et forslag til hvilke kriterier som skal ligge til grunn for utleie av Ungdomsklubben.

- Om noen skal leie Ungdomsklubben burde dette være utenfor de vanlige åpningstidene slik at ungdommene som bruker Ungdomsklubben når det er åpent ikke blir påvirket av at noen leier lokalet til andre aktiviteter
- Den som leier lokalet burde være innenfor aldersgrensene som er satt
- Det skal være en voksen som er ansvarlig for lokalet mens det er leid ut. Tilstedeværelse av denne voksne personen kan variere basert på hvilket formål det er leid ut for
- Formålet med utleie burde være innenfor formålet til Ungdomsklubben
- Hvis noe ødelegges må utstyret erstattes av de som leier ut

Vegard følger opp denne saken videre.

## **4/20 Eventuelt**

Ingen eventuelt saker.

Referent: Vegard Tvedt Pedersen, 24.01.20.

**Fra:** Vegard Tvedt Pedersen (Vegard.Tvedt.Pedersen@nordreisa.kommune.no)

**Sendt:** 27.01.2020 12:16:07

**Til:** Nordreisa Kommune

**Kopi:** Anna Elise Lund Henriksen

**Emne:** Referat fra Ungdomsrådet 20.01.20

**Vedlegg:** Referat fra møte 20.01.20.docx

Legger ved referat fra Ungdomsrådet 20. januar 2020.

Vennlig hilsen

Vegard Tvedt Pedersen

Ungdomskontakt

Telefon: 417 06 116



Nordreisa kommune

Ráissa suohkan

Raisin komuuni

Postadresse:

Postboks 174, 9156 Storslett

E-post:

Besøksadresse: Telefon: 77 58 80 00

Sentrum 17 Telefaks: 77 58 80 01

Internett: [www.nordreisa.kommune.no](http://www.nordreisa.kommune.no)

Bankkto: 4740 05 03954

Org nr: 943 350 833

[www.facebook.com/nordreisakommune](https://www.facebook.com/nordreisakommune)

**Fra:** Silje Båtnes (Silje.Batnes@nordreisa.kommune.no)

**Sendt:** 17.12.2019 14:59:31

**Til:** Else Elvestad; Siri Ytterstad; Nordreisa Kommune

**Kopi:**

**Emne:** Årsrapport 2019 BUK og Ungdomsrådet

**Vedlegg:** Årsrapport BUK.docx;Årsrapport Ungdomsrådet.docx

Hei,

Har gjort ferdig årsrapport for BUK og Ungdomsrådet.

Med vennlig hilsen

Silje Båtnes,  
Ungdomskontakt -  
Forebyggende tjenester.  
Telefon: 41706116



**Nordreisa kommune**

**Ráissa suohkan**

**Raisin komuuni**

Nordreisa kommune  
Ráissa suohkan  
Raisin komuuni

Postadresse:

Postboks 174, 9156 Storslett

E-post: [postmottak@nordreisa.kommune.no](mailto:postmottak@nordreisa.kommune.no)

Besøksadresse:

Sentrum 17

Internett: [www.nordreisa.kommune.no](http://www.nordreisa.kommune.no) [www.facebook.com/nordreisakommune](https://www.facebook.com/nordreisakommune)

Telefon: 77 58 80 00

Telefaks: 77 77 07 01

Bankkto:  
4740 05  
03954

Org nr:  
943 350  
833

# Barn – og unges kommunestyre, 2019

Nordreisa





# ÅRSRAPPORT 2019

## ANSVAR OG RETTIGHETER

Barn og unges kommunestyre skal tale de unges sak overfor kommunale myndigheter og skaffe unge innsyn og dermed muligheter for medinnflytelse.

Møteinnkalling og sakspapirer sendes som til folkevalgte representanter. Barn og unges kommunestyre kan benytte ungdomsrådet representanter til å videreformidle saker til andre politiske råd og utvalg.

## ORGANISERING

Ordfører i BUK: Hermod Bakken, vara Anna Elisa Lund Henriksen.

Rådmann i BUK: Øyvind Evanger.

Møtesekretær: Bernt Sandtrøen.

## HVA HAR SKJEDD I BUK 2019?

### Januar

10.januar: Forberedelsesmøte i BUK, Formannskapssalen.

Tilstede på møte var: Hermod Bakken – ordfører i BUK, Anna Elisa Lund Henriksen – varaordfører i BUK, Øyvind Evanger – rådmann i BUK, Siv-Elin Hansen –leder for oppvekst- og kultur, Else Elvestad – virksomhetsleder Forebyggende tjenester, Silje Båtnes – Ungdomskontakt.

Her gikk vi gjennom de 8 sakene som var sendt inn fra skolene og hvilket tema selve BUK møte skulle ha. Vi landet på: «Ung medvirkning».

Ungdomskontakten kontaktet aktuelle andre for å få saksopplysninger til selve BUK møte, bl.a. Nordreisa IL, sektorleder Dag Funderud, Prosjektleder Olaf Nilsen.

### Februar

7.februar: BUK møte arrangeres på Haldi Kulturscene.

Under dette møte er det vara Anna Elisa Lund Henriksen som er ordfører og vara Olaug Bergset som er rådmann. Sektorleder Bernt Sandtrøen er sekretær.

Anna Lund Henriksen og nestledere i RUST Vilde Marie Røsnes Karlsen holder et innlegg om de ulike medvirkningsorganene som finnes for ungdommer i kommunen. Etter dette er det Oda Fossvoll og Hedda Ottarsen Nøstvik fra Ungdommens fylkesråd som holder innlegg om hvordan de jobber, og hvilke muligheter de har for å medvirke der.

Etter lunsj har vi en kahoot med tema fra dagen, og vi går gjennom sakslisten hvor flere av medlemmene i BUK får gått opp på talerstolen.



## September

3.september: Forberedelsesmøte i BUK, Familiesenteret.

Tilstede på møte var: Ramona Soleng Thomassen – ordfører i BUK, Else Elvestad – virksomhetsleder Forebyggende tjenester, Edel Gulbrandsen – vara for sektorleder Siri Ytterstad.

Vi går gjennom innsendte saker og setter opp program for dagen. Tema for dagen blir «Ung i politikken».

Dessverre var det kun to innsendte saker, og vi snakker om når tid på året BUK møtene bør arrangeres for å få inn flest mulig saker. Oktober er noe tidlig da skolene må begynne å jobbe med saker allerede før sommerferien pga. de fristene som er satt, og for at vi skal kunne forberede oss best mulig til møte. Beslutter at det er best at møtene arrangeres i april/mai og i november/desember.

Det er også viktig at skolen hjelper elevene/klassene til å forme skjemaet om saker som de kan sende inn. Vi diskuterer at det bør utformes en veileder med eksempler og hvordan de kan gjøre det, og f.eks. bruke skjemaet i en samfunnsfagstime.

## Oktober

1.oktober: BUK møte arrangeres på Halti kulturscene.

Ordfører på møte er Ramona Soleng Thomassen (leder av Ungdomsrådet), Øyvind Evanger er rådmann og Berit Kalseth er sekretær – vara for sektorleder Siri Ytterstad.

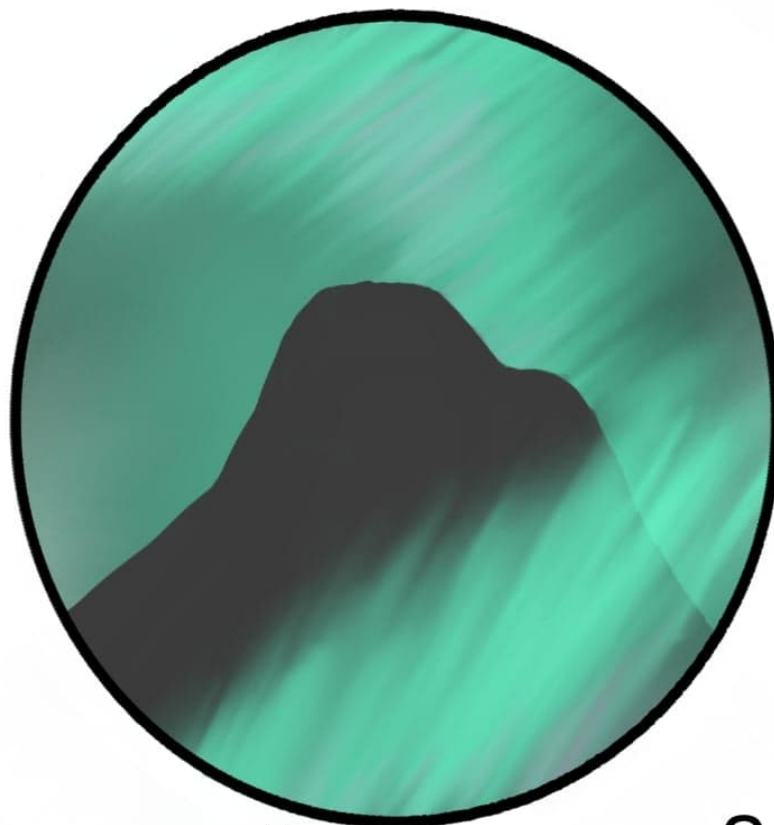
Vi har en bli kjent lek og en presentasjonsrunde slik at alle medlemmene i BUK går opp på talerstolen. Etter dette holder Øyvind Evanger et innlegg om politisk opplæring. Etter dette får vi besøk av Victoria Figenschou Mathiassen som holder et innlegg om det å være ung i politikken, og hennes reise innen politikk fra elevråd til kommunestyre. Innlegget ble avsluttet med en kahoot.

Etter lunsj gikk vi gjennom sakslisten før vi avsluttet.



Referent: Silje Båtnes, Ungdomskontakt, desember 2019.

# Nordreisa



# ungdomsråd

# ÅRSRAPPORT 2019

## ANSVAR

Ungdomsrådet skal tale ungdommens sak overfor kommunale myndigheter, og skaffe ungdom innsyn og dermed muligheter for medinnflytelse. (Reglement for ungdomsrådet.)

## MÅL

- være kontaktorgan for ungdom og jobbe for at Nordreisa skal være en god plass å bo i.
- gjøre kjent arrangement og aktiviteter
- være høringspart i saker som angår barn og unge

## ORGANISERING

Leder: Anna Elisa Lund Henriksen og fra våren 2019 Ramona Soleng Thomassen.

Nestleder: Hermod Bakken og fra våren 2019 Oda Kristine Fossvoll.

Sekretær: Silje Båtnes, Ungdomskontakt.



## HVA HAR SKJEDD I UNGDOMSRÅDET 2019?

### Februar:

- 13.2. Disse sakene ble tatt opp:
- Søknad til Sparebanken 1 Nord-Norge, samfunnsløftet er sendt med ønske om støtte til den nye ungdomsklubben.
- Erfaringer fra ordningen «Hjem for en 50-lapp». Noe vanskeligheter med å bestille plass. Usikkerhet rundt om taxistasjon kjenner til alt i ordningen. Melder dette tilbake til Ungdommens fylkesråd via Oda Fossvoll som jobber med saken.
- Utarbeider logo til ungdomsrådet: Emma Nyvoll fra kulturskolen melder seg for å tegne logo til oss. Ungdomsrådet snakker om ideer for hva den bør inneholde, og kommer frem til at Storeste bør være med og at fargene kan være nordlys-farger.
- Høringssvar for ny forskrift for ungdomsråd: Nordreisa Ungdomsråd skriver høringssvar med tilbakemeldinger som sendes inn.
- Planlegger kveldsturnering på idrettshallen torsdag før påske. Setter en arbeidsgruppe som skal jobbe videre med planleggingen.

### Mars:

- Møte 27.3: Har i mellomtiden jobbet med planleggingen av kveldsturnering via Facebook.
- Forbereder oss, ved hjelp av politisk rådgiver, på kommunestyremøte og de sakene som er mest aktuell for barn og unge.
- Informeres om saker fra utvalgsmøtene.
- Prosjektet «Stedsutvikling» som vi startet med på Rust-konferansen 2018 blir diskutert. Hvordan jobbe med saken videre, og er planen gjennomførbar. Ønskes at medlemmer/vara melder seg til en arbeidsgruppe som kan jobbe med dette videre.
- Utarbeider en plan for rekruttering til ungdomsrådet.
- Planlegger Kveldsturneringen videre.
- Innspill til den nye ungdomsklubben diskuteres.

### April:

Kveldsturneringen utsettes fra 11.april til 2.mai da det kun er påmeldt 4 lag. Må være minimum 6 lag for at det blir turnering. 29.april er det kun 1 lag som er påmeldt – dette tross at 2 av medlemmene i ungdomsrådet har vært inne i alle klassene på Storslett Ungdomsskole for å reklamere, rektor på Reisa montessoriskole har informert sine elever, oppslag er hengt opp i Oksfjord (klubben), Strømfjordnes skole, Nord-Troms VGS, og arrangementet er delt mange steder på Facebook. I tillegg er det fin premie av en ipad som burde være et trekkplaster. Dessverre ble vi da nødt til å avlyse turneringen.

Mai:

- Politisk rådgiver Øyvind Evanger deltar på møte for å hjelpe oss å være forberedt til kommunestyremøte. Vi går gjennom de mest relevante sakene.
- Vi fikk pengestøtte fra Rust til arrangement av Kveldsturneringen som vi måtte avlyse. Det diskuteres hva vi skal gjøre med pengene, og vi beslutter at vi søker Rust om at disse kan brukes til åpningen av den nye Ungdomsklubben. Sekretær skriver en ny søknad og sender til Rust. Søknaden blir godkjent.
- Den nye logoen presenteres, og medlemmene er godt fornøyd med den. Emma Nyvoll mottar 1000 kr som betaling.
- Vi planlegger og organiserer rekruttering til ungdomsrådet, og gjør avtale om hvem av medlemmene som skal være med på skolebesøk i klassene for å informere om hva det innebærer å være med i Ungdomsrådet.

Juni:

- Vi har siste møte før sommerferien og for de medlemmene og vara som har vært med de 2 siste årene. Det blir en kombinasjon av møte og avslutning på Reisa Biljardklubb.
- Det informeres om rekrutteringsrunden, og at vi har fått med en del nye medlemmer som er klar til å starte opp fra høsten av. Mangler fortsatt noen.
- Vi takker til alle som har vært med i Ungdomsrådet, og til de som ønsker å fortsette videre før de tar sommerferie.

September:

- Første møte i det nyvalgte ungdomsrådet. Her går vi gjennom hva et ungdomsråd er og hva meningen er at oppgavene til ungdomsrådet skal være. Det har trett i kraft den nye kommuneloven, som også sier noe om ungdomsrådet og dens oppgaver.
- Det gjøres valg av leder, nestleder, medlemmer og vara. Alle sier noe om seg selv og hvorfor de har lyst å delta som medlemmer i ungdomsrådet. Oversikten av valget og informasjon sendes inn til servicetorget og lønn av sekretær.
- Vi har en kort introduksjon av den nye ungdomsklubben som åpner 23.oktober, og det er mulighet å komme med innspill for innhold i klubben.

Oktober:

- Sammen med vår nye politiske rådgiver, Hilde Nyvoll, går vi gjennom saker til kommunestyre.
- Det gjøres valg av politisk rådgiver i form av avstemning.
- Det informeres felles om utvalgsmøtene, og relevante opplysninger derfra.

- Vi bestemmer hvem som skal reise på Ungdommens fylkesrådskonferanse i Tromsø i november.
- Det er kommet ut mulighet for å gi innspill til Nordreisa kommune og skolestrukturen som jobbes med. Ungdomsrådet ønsker å gi et innspill på dette, og Silje har snakket med Siri Ytterstad om det. Ungdomsrådet melder inn sine meninger som sekretær forfatter i et skriv og sender til sektorleder.
- Åpningen av ungdomsklubben 23.oktober. Medlemmer fra ungdomsrådet stiller opp på åpningen og hjelper til.
- Ungdomsrådet samt vara deltok på Rust-konferansen som ble arrangert på den nye ungdomsklubben i Nordreisa.

#### Desember:

- Siste møte for året. Mesteparten av møtet brukes til å forberede oss sammen med politisk rådgiver Hilde Nyvoll til kommunestyremøte.
- Nord-Troms ungdomsråd ønsker at alle ungdomsråd deltar for å feire Pride som skal arrangeres i Nordreisa 6.juni 2020. Ungdomsrådet støtter dette, og saken fremmes på kommunestyremøte av medlemmer fra ungdomsrådet.
- Vi stiller oss bak vedtaket fra Lyngen ungdomsråd om at Nord-Norges banen må realiseres, og gjør vedtak på dette som videresendes Lyngen.
- Ny ungdomskontakt trer inn i stillingen fra januar 2020 da Silje Båtnes har sagt opp stillingen. Vegard Tvedt Pedersen har denne stillingen fram til 1.8.2020.



Bildet ble tatt på Rust-konferansen 2019.

## OVERSIKT FRA ÅRET

Antall møter: 7 planlagte møter.

Antall saker: 38 saker.

Antall ekstra møter/aktivitet ved arrangement: 3 ekstra oppmøter.

Antall deltagere på møter: 54 deltagere på møter totalt.

Referent: Silje Båtnes, Ungdomskontakt. 17.12.19.



Nordreisa kommune  
Ráissa suohkan  
Raisin komuuni

«MOTTAKERNAVN»  
«ADRESSE»  
«POSTNR» «POSTSTED»  
  
«KONTAKT»

**Delegert vedtak**  
**Delegert utvalg næringsutvalg - nr. 5/20**

*Vedtaket er gjort i henhold til delegasjonsreglement gitt av Nordreisa kommunestyre i sak 57/16*

| Deres ref: | Vår ref (bes oppgitt ved svar): | Løpenr.   | Arkivkode | Dato       |
|------------|---------------------------------|-----------|-----------|------------|
| «REF»      | 2020/125-10                     | 2127/2020 | 223       | 09.03.2020 |

## Støtte til store arrangementer 2020

### Saksopplysninger:

Nordreisa kommune bevilger hvert år et lite beløp til støtte for store arrangementer. Kommunen ønsker å fordele disse midlene til frivillige organisasjoner eller individuelle idrettsutøvere på internasjonale arenaer som fremmer kommunens mål for Nordreisa-samfunnet, beskrevet i våre hovedsatsningsområder; attraktivitet, folkehelse og økonomi. Tiltak som fremmer barn og unges aktivitetstilbud skal prioriteres.

### Vurderinger:

Nordreisa kommune har i 2020 mottatt 9 søknader til rammen for store arrangementer. Dette er noen færre enn i 2019. Vi har derfor justert summene noe. Alle søknader som er levert fremmer et eller flere av kommunens mål for Nordreisa-samfunnet, og har alle blitt tildelt støtte.

Støttesum er vurdert i forhold til forventet antall deltakere, tilskuere og ringvirkninger for lokalsamfunnet for øvrig.

Arrangementer som retter seg særlig mot barn og unge som hovedmålgruppe er prioritert.

### Vedtak:

Følgende arrangement er tildelt støtte fra Nordreisa kommune for 2020:

|                                      |                        |
|--------------------------------------|------------------------|
| -St. Hans Turneringen, Nordreisa IL. | Tildeles kr. 12. 000,- |
| -Bakkebyturneringen, Bakkeby IK.     | Tildeles kr. 12. 000,- |
| -Vegbrink.                           | Tildeles kr. 12. 000,- |
| -Hesteleiken, Nordreisa Rideklubb.   | Tildeles kr. 4. 000,-  |

*Nordreisa kommune har tatt i bruk [eDialog](#). Med den kan du trygt sende oss brev og dokumenter elektronisk selv om de er unntatt offentlighet.*

*Vi oppfordrer alle til å ta i bruk ordningen med digital post – for hvert brev du leser digitalt fra oss er du med å bidra til besparelse på ca. 12 kroner. Fordelene er mange – les mer om digital post på vår [hjemmeside](#).*

|                                    |                       |
|------------------------------------|-----------------------|
| -Dressurcupen, Ryttersportklubben. | Tildeles kr. 4. 000,- |
| -Nordreisa IL. Skiskyting.         | Tildeles kr. 4. 000,- |
| -Nordreisa IL, Langrenn.           | Tildeles kr. 6. 000,- |
| -4 H Nordreisa.                    | Tildeles kr. 3. 000,- |
| -Nord Troms Pride.                 | Tildeles kr. 4. 000,- |

### **Klageadgang**

*Vedtaket kan påklages til **[Klikk her og skriv klageinstans]**. Klagefristen er 3 uker regnet fra den dagen da brevet kom fram til påført adressat. Det er tilstrekkelig at klagen er postlagt innen fristens utløp.*

*Klagen skal sendes skriftlig til den som har truffet vedtaket, angi vedtaket det klages over, den eller de endringer som ønskes, og de grunner du vil anføre for klagen. Dersom du klager så sent at det kan være uklart for oss om du har klaget i rett tid, bes du også oppgi når denne melding kommer frem.*

Med vennlig hilsen

Gro Vollstad Pedersen  
 Prosjektmedarbeider  
 Gro.VollstadPedersen@nordreisa.kommune.no

*Dette dokumentet er produsert elektronisk, og har derfor ingen signatur.*

Likelydende brev sendt til:

|                              |                                    |           |
|------------------------------|------------------------------------|-----------|
| BAKKEBY IDRETTSKLUBB         | Postboks 23                        | SØRKJOSEN |
| NORDREISA IDRETTSLAG         | Postboks 112                       | STORSLETT |
| Nordreisa il, ski/skiskyting |                                    |           |
| Nordreisa Rideklubb          | Tømmernesveien 120                 | STORSLETT |
| POLARSTJERNA 4H              | c/o Johanne Viken Storvikveien 417 | STORSLETT |
| Ryttersportsklubben NOR      |                                    |           |
| TROMSØ ARCTIC PRIDE AS       | c/o Philip A Skau                  | TROMSØ    |
| VEGBRINK AS                  | c/o Jørn Holm Olderskogen 16       | STORSLETT |

Kopi til:

May Britt Nilsen

Interne kopi mottakere:

Bjørghild Solhaug Økonomitjenester  
 Rita Toresen Økonomitjenester





Nordreisa kommune  
Ráissa suohkan  
Raisin komuuni

NORDREISA NÆRINGSFORENING  
Hovedvegen 2  
9151 STORSLETT

**Delegert vedtak**  
**Delegert utvalg næringsutvalg - nr. 32/19**

*Vedtaket er gjort i henhold til delegasjonsreglement gitt av Nordreisa kommunestyre i sak 57/16*

| Deres ref: | Vår ref (bes oppgitt ved svar): | Løpenr.    | Arkivkode | Dato       |
|------------|---------------------------------|------------|-----------|------------|
|            | 2019/1362-2                     | 11538/2019 | 223       | 29.11.2019 |

## Svar på søknad om støtte

### Vurderinger:

Dette tiltaket ble initiert på Landsbymøtet 2018, og har vært støttet av næringsutvalget siden da. 8 detaljhandelsbedrifter har signert intensjonsavtalen med prosjekteier NNF, og flere Nordreisa-bedrifter har signalisert et ønske om å delta fremover. Dette prosjektet fremmer bygging av bedriftsnettverk i Nordreisa, og er et viktig tiltak for å styrke detaljhandelen i kommunen. Tiltaket er dermed helt i tråd med pkt. 4.5. i retningslinjene for kommunalt utviklingsfond om tiltak som bidrar til å styrke nettverks- og klynge-dannelser. Prosjektet har potensiale for å bli en regional satsning.

### Vedtak:

Nordreisa kommune bevilger kr. 98.000 som tilskudd til utviklingen av prosjektet ShopReisa.

1. Midlene bevilges fra Kommunalt utviklingsfond. Tilskuddet utgjør en finansieringsandel på 19,8% av godkjente prosjektkostnader.
2. Tilskuddsmottaker må søke dersom det gjøres betydelige prosjektendringer. Endringer skal ikke iverksettes før Nordreisa kommune har samtykket skriftlig. Dersom arbeidet ikke blir utført i forutsatt omfang, eller til oppgitt kostnad, vil tilskuddet bli tilsvarende redusert.
3. Tilsagnet er gyldig t.o.m. 28.11.2020. Dersom anmodning om sluttutbetaling ikke er mottatt innen da, vil tilskuddet bli trukket tilbake. Nordreisa kommune kan etter avtale forlenge tilsagnets gyldighet med inntil 1 år.
4. Ved omtale av prosjektet skal det opplyses om at Nordreisa kommune har støttet prosjektet. Kommunens logo og logo for Storslett nasjonalparklandsby skal synliggjøres i prosjektets presentasjonsmaterieill mv.

*Nordreisa kommune har tatt i bruk [eDialog](#). Med den kan du trygt sende oss brev og dokumenter elektronisk selv om de er unntatt offentlighet.*

*Vi oppfordrer alle til å ta i bruk ordningen med digital post – for hvert brev du leser digitalt fra oss er du med å bidra til besparelse på ca. 12 kroner. Fordelene er mange – les mer om digital post på vår [hjemmeside](#).*

5. Ved tilskudd over kr. 20.000 og ved nyetableringer kan inntil 50% av tilskuddet kan delutbetales. Delutbetaling skal inneholde skriftlig rapport og regnskap som registreres i RF. Utbetaling beregnes på bakgrunn av finansieringsandel (%) og medgåtte prosjektkostnader.

6. Tilskuddet forvaltes via portalen [www.regionalforvaltning.no](http://www.regionalforvaltning.no). (RF)

7. Brukerstøtte til regionalforvaltning: <http://support.regionalforvaltning.no/support/home>

### **Klageadgang**

*Vedtaket kan påklages til Nordreisa kommune. Klagefristen er 3 uker regnet fra den dagen da brevet kom fram til påført adressat. Det er tilstrekkelig at klagen er postlagt innen fristens utløp.*

*Klagen skal sendes skriftlig til den som har truffet vedtaket, angi vedtaket det klages over, den eller de endringer som ønskes, og de grunner du vil anføre for klagen. Dersom du klager så sent at det kan være uklart for oss om du har klaget i rett tid, bes du også oppgi når denne melding kommer frem.*

Med vennlig hilsen

Jan F. Fjære  
Næringsutvikler  
[jan.fjaere@nordreisa.kommune.no](mailto:jan.fjaere@nordreisa.kommune.no)  
77588053

*Dette dokumentet er produsert elektronisk, og har derfor ingen signatur.*

Vedlegg

1 Svar på søknad om støtte

## Tilsagnsbrev

|                      |                                 |                        |            |
|----------------------|---------------------------------|------------------------|------------|
| <b>Søknadsår</b>     | 2019                            | <b>Gyldig til dato</b> | 29.11.2020 |
| <b>Støtteordning</b> | Kommunalt næringsfond           |                        |            |
| <b>Tittel</b>        | ShopReisa                       |                        |            |
| <b>Søker</b>         | Nordreisa Næringsforening       |                        |            |
| <b>Arkivsak</b>      | 2019/1362                       | <b>Tilsagnsnr</b>      | KU03019    |
| <b>Saksbehandler</b> | Jan Fjære                       |                        |            |
| <b>E-post</b>        | jan.fjaere@nordreisa.kommune.no |                        |            |
| <b>Mobil</b>         | -                               |                        |            |

### Vurdering

Dette tiltaket ble initiert på Landsbymøtet 2018, og har vært støttet av næringsutvalget siden da. 8 detaljhandelsbedrifter har signert intensjonsavtalen med prosjekteier NNF, og flere Nordreisa-bedrifter har signalisert et ønske om å delta fremover. Dette prosjektet fremmer bygging av bedriftsnettverk i Nordreisa, og er et viktig tiltak for å styrke detaljhandelen i kommunen. Tiltaket er dermed helt i tråd med pkt. 4.5. i retningslinjene for kommunalt utviklingsfond om tiltak som bidrar til å styrke nettverks- og klyngedannelser. Prosjektet har potensiale for å bli en regional satsning.

### Endelig vedtak

Nordreisa kommune bevilger kr. 98.000 som tilskudd til utviklingen av prosjektet ShopReisa.

1. Midlene bevilges fra Kommunalt utviklingsfond. Tilskuddet utgjør en finansieringsandel på 19,8% av godkjente prosjektkostnader.
2. Tilskuddsmottaker må søke dersom det gjøres betydelige prosjektendringer. Endringer skal ikke iverksettes før Nordreisa kommune har samtykket skriftlig. Dersom arbeidet ikke blir utført i forutsatt omfang, eller til oppgitt kostnad, vil tilskuddet bli tilsvarende redusert.
3. Tilsagnet er gyldig t.o.m. 28.11.2020. Dersom anmodning om sluttutbetaling ikke er mottatt innen da, vil tilskuddet bli trukket tilbake. Nordreisa kommune kan etter avtale forlenge tilsagnets gyldighet med inntil 1 år.
4. Ved omtale av prosjektet skal det opplyses om at Nordreisa kommune har støttet prosjektet. Kommunens logo og logo for Storslett nasjonalparklandsby skal synliggjøres i prosjektets presentasjonsmaterieell mv.
5. Ved tilskudd over kr. 20.000 og ved nyetableringer kan inntil 50% av tilskuddet kan delutbetales. Delutbetaling skal inneholde skriftlig rapport og regnskap som registreres i RF. Utbetaling beregnes på bakgrunn av finansieringsandel (%) og medgåtte prosjektkostnader.
6. Tilskuddet forvaltes via portalen [www.regionalforvaltning.no](http://www.regionalforvaltning.no). (RF)
7. Brukerstøtte til regionalforvaltning: <http://support.regionalforvaltning.no/support/home>

# RF13.50

www.regionalforvaltning.no

Vår dato: 29.11.2019 Gyldig til: 29.11.2020  
Søknadsnr.: 2019-0049 Arkivsak: 2019/1362  
Prosjekteier: Nordreisa Næringsforening

## Finansieringskilder

Innvilgetbeløp 98 000 Søknadsbeløp 98 000

| Finansieringskilde             | År   | Ramme/budsjettomr. | Beløp         | Tilskudd      | Tilbakeført |
|--------------------------------|------|--------------------|---------------|---------------|-------------|
|                                | 2019 | KUF<br>KUF2019     | 98 000        | 98 000        | 0           |
| <b>Sum finansieringskilder</b> |      |                    | <b>98 000</b> | <b>98 000</b> | <b>0</b>    |

## Midlene er gitt som

Rammetildeling Nei Kjøp av tjeneste Nei Bagatellmessig støtte Ja  
Gruppeunntak Nei Type gruppeunntak -

## Prosjektbeskrivelse

Detailhandelsbedrifter i Nordreisa skal i regi av Nordreisa næringsforening etablere en felles netthandelsløsning. Den skal kombinere den fysiske nærbutikkens og netthandelens fordeler, for på den måten skape en attraktiv kundereise for de som ønsker å handle her. Prosjektet er gitt arbeidstittelen ShopReisa, og prosjekteier er Nordreisa næringsforening.

## Kontaktopplysninger

| Funksjon                | Navn                                          | Adresse/poststed               | Mobil    |
|-------------------------|-----------------------------------------------|--------------------------------|----------|
| Søker /<br>Prosjekteier | Nordreisa Næringsforening<br>Org.nr:994571702 | Hovedvegen 2<br>9151 STORSLETT | 99421411 |
| Kontakt-<br>person      | -                                             | -                              | -        |
| Prosjekt-<br>leder      | -                                             | -                              | -        |

## Spesifikasjon

Prosjekt mål

Aktiviteter

Resultat

## Tids- og kostnadsplan

Mottatt offentlig støtte tidligere: Ja

Innovasjon Norge er søkt, og prosjektet får tilskudd på kr 135 000,-

# RF13.50

www.regionalforvaltning.no

Vår dato: 29.11.2019 Gyldig til: 29.11.2020  
Søknadsnr.: 2019-0049 Arkivsak: 2019/1362  
Prosjekteier: Nordreisa Næringsforening

## Tidsplan

### Godkjent kostnadsplan

| Tittel                             | 2019           | 2020 | 2021 | 2022 | 2023 | SUM            |
|------------------------------------|----------------|------|------|------|------|----------------|
| Andre prosjektkostn                | 25 000         |      |      |      |      | 25 000         |
| Dugnadsinnsats alle involverte     | 217 000        |      |      |      |      | 217 000        |
| Etableringskostn netthandelssystem | 10 000         |      |      |      |      | 10 000         |
| Lanseringskampanje media           | 18 000         |      |      |      |      | 18 000         |
| Prosjektledelse                    | 219 000        |      |      |      |      | 219 000        |
| Studietur Alta                     | 5 000          |      |      |      |      | 5 000          |
| <b>Sum kostnad</b>                 | <b>494 000</b> |      |      |      |      | <b>494 000</b> |

### Godkjent finansieringsplan

| Tittel                                   | 2019           | 2020 | 2021 | 2022 | 2023 | SUM            |
|------------------------------------------|----------------|------|------|------|------|----------------|
| 01.Tilskudd fra næringsfondet            | 98 000         |      |      |      |      | 98 000         |
| 02.Tilskudd Innovasjon Norge             | 135 000        |      |      |      |      | 135 000        |
| 03.Egeninnsats deltakere                 | 150 000        |      |      |      |      | 150 000        |
| 04.Egenfinansiering                      | 28 000         |      |      |      |      | 28 000         |
| 05.Egeninnsats Nordreisa næringsforening | 83 000         |      |      |      |      | 83 000         |
| <b>Sum finansiering</b>                  | <b>494 000</b> |      |      |      |      | <b>494 000</b> |

## Geografi

1942-Nordreisa

## Vedleggsliste

| Dokumentnavn                                                      | Filstørrelse | Dato       |
|-------------------------------------------------------------------|--------------|------------|
| ShopReisa - Prosjektplan, budsjett og finansiering versjon 2.docx | 22 939       | 19.11.2019 |
| Tilskuddsbrev Innovasjon Norge                                    | 2 380 086    | 19.11.2019 |



Nordreisa kommune  
Ráissa suohkan  
Raisin komuuni

AMAZING TROMS AS  
Straumfjordeidet 186  
9157 STORSLETT

Att. Steffen Bakkland

**Delegert vedtak**  
**Delegert utvalg næringsutvalg - nr. 2/20**

[Vedtaket er gjort i henhold til delegasjonsreglement gitt av Nordreisa kommunestyre i sak 57/16](#)

|                   |                                        |                |                  |             |
|-------------------|----------------------------------------|----------------|------------------|-------------|
| <b>Deres ref:</b> | <b>Vår ref (bes oppgitt ved svar):</b> | <b>Løpenr.</b> | <b>Arkivkode</b> | <b>Dato</b> |
|                   | 2020/108-2                             | 1393/2020      | 223              | 19.02.2020  |

## Svar på søknad om støtte

### Vurderinger:

Bedriften ble etablert i 2018, og ønsker nå å satse på nye områder som trugeturer og snøskuterturer. Det gir behov for investering i en del utstyr som skal lånes ut til gjester, samt investering i markedsføringsaktiviteter. I søknaden er utstyrsbehovet spesifisert i detalj. I tillegg er det estimert en pris for innkjøp av varer og tjenester til markedsføring, salgskanaler og PR-materiell for kr. 30.000. ex mva. Det gis her tilskudd til investeringer i henhold til retningslinjene for næringsfondet, pkt. 4.2. med en støtteintensitet på inntil 30% av godkjente kostnader. I denne sammenheng gis det ikke tilskudd til eget arbeid. Tilskuddet begrunnes med at det her skal tilbys nye opplevelsestilbud, som er svært viktig for å utvikle reiselivet i Nordreisa. Det legges vekt på at bedriften har etablert et tett samarbeid med andre reiselivsbedrifter i forhold til disse tilbudene.

### Vedtak:

Nordreisa kommune bevilger inntil kr. 25.784 som utviklingsstøtte til bedriften.

1. Midlene bevilges fra Kommunalt næringsfond. Tilskuddet utgjør en finansieringsandel på inntil 30% av godkjente prosjektkostnader.
2. Tilskuddsmottaker må søke dersom det gjøres betydelige prosjektendringer. Endringer skal ikke iverksettes før Nordreisa kommune har samtykket skriftlig. Dersom arbeidet ikke blir utført i forutsatt omfang, eller til oppgitt kostnad, vil tilskuddet bli tilsvarende redusert.

*Nordreisa kommune har tatt i bruk [eDialog](#). Med den kan du trygt sende oss brev og dokumenter elektronisk selv om de er unntatt offentlighet.*

*Vi oppfordrer alle til å ta i bruk ordningen med digital post – for hvert brev du leser digitalt fra oss er du med å bidra til besparelse på ca. 12 kroner. Fordelene er mange – les mer om digital post på vår [hjemmeside](#).*

3. Tilsagnet er gyldig t.o.m. 19.02.2021. Dersom anmodning om sluttutbetaling ikke er mottatt innen da, vil tilskuddet bli trukket tilbake. Nordreisa kommune kan etter avtale forlenge tilsagnets gyldighet med inntil 1 år.

4. Ved omtale av prosjektet skal det opplyses om at Nordreisa kommune har støttet prosjektet. Kommunens logo og logo for Storslett nasjonalparklandsby skal synliggjøres i prosjektets presentasjonsmaterieell mv.

5. Ved tilskudd over kr. 20.000 og ved nyetableringer kan inntil 50% av tilskuddet kan delutbetales. Delutbetaling skal inneholde skriftlig rapport og regnskap som registreres i RF. Utbetaling beregnes på bakgrunn av finansieringsandel (%) og medgåtte prosjektkostnader.

6. Tilskuddet forvaltes via portalen [www.regionalforvaltning.no](http://www.regionalforvaltning.no). (RF)

7. Brukerstøtte til regionalforvaltning: <http://support.regionalforvaltning.no/support/home>

### **Klageadgang**

*Vedtaket kan påklages til Nordreisa kommune. Ved klage på vedtaket vil søknaden bli behandlet politisk i Nordreisa kommunes næringsutvalg. Klagefristen er 3 uker regnet fra den dagen da brevet kom fram til påført adressat. Det er tilstrekkelig at klagen er postlagt innen fristens utløp.*

*Klagen skal sendes skriftlig til den som har truffet vedtaket, angi vedtaket det klages over, den eller de endringer som ønskes, og de grunner du vil anføre for klagen. Dersom du klager så sent at det kan være uklart for oss om du har klaget i rett tid, bes du også oppgi når denne melding kommer frem.*

Med vennlig hilsen

Jan F. Fjære  
Næringsutvikler  
[jan.fjaere@nordreisa.kommune.no](mailto:jan.fjaere@nordreisa.kommune.no)  
77588053

*Dette dokumentet er produsert elektronisk, og har derfor ingen signatur.*

Vedlegg

1 tilsagnsbrev-ku00220 Amazing Troms AS



## Tilsagnsbrev

|                      |                                   |                        |            |
|----------------------|-----------------------------------|------------------------|------------|
| <b>Søknadsår</b>     | 2020                              | <b>Gyldig til dato</b> | 19.02.2021 |
| <b>Støtteordning</b> | Kommunalt næringsfond             |                        |            |
| <b>Tittel</b>        | Utviklingsstøtte Amazing Troms AS |                        |            |
| <b>Søker</b>         | Amazing Troms AS                  |                        |            |
| <b>Arkivsak</b>      | 2020/108                          | <b>Tilsagnsnr</b>      | KU00220    |
| <b>Saksbehandler</b> | Jan Fjære                         |                        |            |
| <b>E-post</b>        | jan.fjaere@nordreisa.kommune.no   |                        |            |
| <b>Mobil</b>         | -                                 |                        |            |

### Vurdering

Bedriften ble etablert i 2018, og ønsker nå å satse på nye områder som trugeturer og snøskuterturer. Det gir behov for investering i en del utstyr som skal lånes ut til gjester, samt investering i markedsføringsaktiviteter. I søknaden er utstyrsbehovet spesifisert i detalj. I tillegg er det estimert en pris for innkjøp av varer og tjenester til markedsføring, salgskanaler og PR-materiell for kr. 30.000. ex mva. Det gis her tilskudd til investeringer i henhold til retningslinjene for næringsfondet, pkt. 4.2. med en støtteintensitet på inntil 30% av godkjente kostnader. I denne sammenheng gis det ikke tilskudd til eget arbeid. Tilskuddet begrunnes med at det her skal tilbys nye opplevelsestilbud, som er svært viktig for å utvikle reiselivet i Nordreisa. Det legges vekt på at bedriften har etablert et tett samarbeid med andre reiselivsbedrifter i forhold til disse tilbudene.

### Endelig vedtak

Nordreisa kommune bevilger inntil kr. 25.784 som utviklingsstøtte til bedriften.

1. Midlene bevilges fra Kommunalt næringsfond. Tilskuddet utgjør en finansieringsandel på inntil 30% av godkjente prosjektkostnader.
2. Tilskuddsmottaker må søke dersom det gjøres betydelige prosjektendringer. Endringer skal ikke iverksettes før Nordreisa kommune har samtykket skriftlig. Dersom arbeidet ikke blir utført i forutsatt omfang, eller til oppgitt kostnad, vil tilskuddet bli tilsvarende redusert.
3. Tilsagnet er gyldig t.o.m. 19.02.2021. Dersom anmodning om sluttutbetaling ikke er mottatt innen da, vil tilskuddet bli trukket tilbake. Nordreisa kommune kan etter avtale forlenge tilsagnets gyldighet med inntil 1 år.
4. Ved omtale av prosjektet skal det opplyses om at Nordreisa kommune har støttet prosjektet. Kommunens logo og logo for Storslett nasjonalparklandsby skal synliggjøres i prosjektets presentasjonsmaterieell mv.
5. Ved tilskudd over kr. 20.000 og ved nyetableringer kan inntil 50% av tilskuddet kan delutbetales. Delutbetaling skal inneholde skriftlig rapport og regnskap som registreres i RF. Utbetaling beregnes på bakgrunn av finansieringsandel (%) og medgåtte prosjektkostnader.

# RF13.50

www.regionalforvaltning.no

Vår dato: 20.02.2020 Gyldig til: 19.02.2021  
Søknadsnr.: 2020-0003 Arkivsak: 2020/108  
Prosjekteier: Amazing Troms AS

6. Tilskuddet forvaltes via portalen [www.regionalforvaltning.no](http://www.regionalforvaltning.no). (RF)

7. Brukerstøtte til regionalforvaltning: <http://support.regionalforvaltning.no/support/home>

## Finansieringskilder

Innvilgetbeløp 25 784 Søknadsbeløp 30 000

| Finansieringskilde             | År   | Ramme/budsjettomr. | Beløp         | Tilskudd      | Tilbakeført |
|--------------------------------|------|--------------------|---------------|---------------|-------------|
|                                | 2020 | KNF<br>KNF2020     | 25 784        | 25 784        | 0           |
| <b>Sum finansieringskilder</b> |      |                    | <b>25 784</b> | <b>25 784</b> | <b>0</b>    |

## Midlene er gitt som

Rammetildeling Nei Kjøp av tjeneste Nei Bagatellmessig støtte Nei  
Gruppeunntak Nei Type gruppeunntak -

## Prosjektbeskrivelse

Amazing Troms AS tilbyr skreddersydde opplevelser etter kundens ønsker, med utgangspunkt i regionens naturlige opplevelsesmuligheter, til tilreisende kunder fra inn- og utland. Dette gjøres både alene og i samarbeid med samarbeidspartnere innen bransjen.

I perioden fremover ønsker selskapet å etablere nye produkter (trugeturer og snøscootersafari) i vintersesongen, som medfører behov for nyinvesteringer, derav denne søknaden om investeringsstøtte.

## Kontaktopplysninger

| Funksjon                | Navn                                 | Adresse/poststed                                         | Mobil    |
|-------------------------|--------------------------------------|----------------------------------------------------------|----------|
| Søker /<br>Prosjekteier | Amazing Troms AS<br>Org.nr:921105096 | Straumfjordeidet 186 9157<br>STORSLETT<br>9157 STORSLETT | 45076821 |
| Kontakt-<br>person      | -                                    | -                                                        | -        |
| Prosjekt-<br>leder      | -                                    | -                                                        | -        |

## Spesifikasjon

Prosjekt mål

Aktiviteter

Resultat

## Tids- og kostnadsplan

Mottatt offentlig støtte tidligere: Nei

# RF13.50

www.regionalforvaltning.no

Vår dato: 20.02.2020 Gyldig til: 19.02.2021  
Søknadsnr.: 2020-0003 Arkivsak: 2020/108  
Prosjekteier: Amazing Troms AS

## Tidsplan

### Godkjent kostnadsplan

| Tittel                                             | 2020          | 2021 | 2022 | 2023 | 2024 | SUM           |
|----------------------------------------------------|---------------|------|------|------|------|---------------|
| 01.Flytedress thermo                               | 24 466        |      |      |      |      | 24 466        |
| 02.Støvler vinter                                  | 7 186         |      |      |      |      | 7 186         |
| 03.Hodelykt                                        | 6 230         |      |      |      |      | 6 230         |
| 04.Vandrestav for truger                           | 3 830         |      |      |      |      | 3 830         |
| 05.Truger voksen                                   | 3 194         |      |      |      |      | 3 194         |
| 06.Truger barn                                     | 2 237         |      |      |      |      | 2 237         |
| 07.Hansker vinter barn                             | 240           |      |      |      |      | 240           |
| 08.Hansker vinter voksen                           | 960           |      |      |      |      | 960           |
| 09.Alpinbrille voksen                              | 2 392         |      |      |      |      | 2 392         |
| 10.Alpinbrille barn                                | 1 675         |      |      |      |      | 1 675         |
| 11.Balaklava barn                                  | 859           |      |      |      |      | 859           |
| 12.Balaklava voksen                                | 2 678         |      |      |      |      | 2 678         |
| 13.Markedsføring/salgskanaler/PR-materiell nye pro | 30 000        |      |      |      |      | 30 000        |
| <b>Sum kostnad</b>                                 | <b>85 947</b> |      |      |      |      | <b>85 947</b> |

### Godkjent finansieringsplan

| Tittel                        | 2020          | 2021 | 2022 | 2023 | 2024 | SUM           |
|-------------------------------|---------------|------|------|------|------|---------------|
| 01.Tilskudd fra næringsfondet | 25 784        |      |      |      |      | 25 784        |
| 02.Lån i bank                 |               |      |      |      |      | 0             |
| 03.Egenkapital                | 55 947        |      |      |      |      | 55 947        |
| 04.Eget arbeid                |               |      |      |      |      | 0             |
| 05.Andre finansieringskilder  | 4 216         |      |      |      |      | 4 216         |
| <b>Sum finansiering</b>       | <b>85 947</b> |      |      |      |      | <b>85 947</b> |

## Geografi

1942-Nordreisa

## Vedleggsliste

| Dokumentnavn           | Filstørrelse | Dato       |
|------------------------|--------------|------------|
| investeringsbehov.xlsx | 12 882       | 03.02.2020 |



Nordreisa kommune  
Ráissa suohkan  
Raisin komuuni

OKSFJORD BÅTFORENING  
c/o Geir Sagelv Øvergårdveien 434  
9158 STORSLETT

**Delegert vedtak**  
**Delegert utvalg næringsutvalg - nr. 1/20**

*Vedtaket er gjort i henhold til delegasjonsreglement gitt av Nordreisa kommunestyre i sak 57/16*

|                   |                                        |                |                  |             |
|-------------------|----------------------------------------|----------------|------------------|-------------|
| <b>Deres ref:</b> | <b>Vår ref (bes oppgitt ved svar):</b> | <b>Løpenr.</b> | <b>Arkivkode</b> | <b>Dato</b> |
|                   | 2020/94-2                              | 1338/2020      | 223              | 17.02.2020  |

## Svar på søknad om støtte - kjøp og montering av sikkerhetslys - Oksfjord havn

### Vurderinger:

Oksfjord båtforening søker om tilskudd til montering av sikkerhetslys, slik at båter skal kunne ta seg trygt til havn, selv i mørkt og dårlig vær. Særlig gjelder dette fiskeflåten som har hjemmebase her, og er ute året rundt. Dette er hovedbegrunnelsen for dette tilskuddet. Fordi båtforeningen ikke får fradrag for mva. må tilskuddsgrunnlaget baseres på pris inkl. mva. tilsvarende det som ble gjort da det ble investert i kran. Båtforeningen bevilges et tilskudd basert på innkjøpt utstyr, inntil kr. 12.000, som oppgitt. Støtteintensiteten i denne kategorien er 30% som gir et tilskudd på inntil kr. 3.600. Eget arbeid honoreres ikke innenfor denne kategorien tilskudd.

### Vedtak:

Nordreisa kommune bevilger inntil kr. 3.600 i tilskudd til anskaffelse og montering av sikkerhetslys i havna.

1. Midlene bevilges fra Kommunalt næringsfond. Tilskuddet utgjør en finansieringsandel på inntil 30% av godkjente prosjektkostnader.
2. Tilskuddsmottaker må søke dersom det gjøres betydelige prosjektendringer. Endringer skal ikke iverksettes før Nordreisa kommune har samtykket skriftlig. Dersom arbeidet ikke blir utført i forutsatt omfang, eller til oppgitt kostnad, vil tilskuddet bli tilsvarende redusert.

*Nordreisa kommune har tatt i bruk [eDialog](#). Med den kan du trygt sende oss brev og dokumenter elektronisk selv om de er unntatt offentlighet.*

*Vi oppfordrer alle til å ta i bruk ordningen med digital post – for hvert brev du leser digitalt fra oss er du med å bidra til besparelse på ca. 12 kroner. Fordelene er mange – les mer om digital post på vår [hjemmeside](#).*

3. Tilsagnet er gyldig t.o.m. 17.02.2021. Dersom anmodning om sluttutbetaling ikke er mottatt innen da, vil tilskuddet bli trukket tilbake. Nordreisa kommune kan etter avtale forlenge tilsagnets gyldighet med inntil 1 år.

4. Ved omtale av prosjektet skal det opplyses om at Nordreisa kommune har støttet prosjektet. Kommunens logo og logo for Storslett nasjonalparklandsby skal synliggjøres i prosjektets presentasjonsmaterieell mv.

5. Ved tilskudd over kr. 20.000 og ved nyetableringer kan inntil 50% av tilskuddet kan delutbetales. Delutbetaling skal inneholde skriftlig rapport og regnskap som registreres i RF. Utbetaling beregnes på bakgrunn av finansieringsandel (%) og medgåtte prosjektkostnader.

6. Tilskuddet forvaltes via portalen [www.regionalforvaltning.no](http://www.regionalforvaltning.no). (RF)

7. Brukerstøtte til regionalforvaltning: <http://support.regionalforvaltning.no/support/home>

### **Klageadgang**

*Vedtaket kan påklages til Nordreisa kommune. Ved klage på vedtaket vil søknaden bli behandlet politisk i Nordreisa kommunes næringsutvalg. Klagefristen er 3 uker regnet fra den dagen da brevet kom fram til påført adressat. Det er tilstrekkelig at klagen er postlagt innen fristens utløp.*

*Klagen skal sendes skriftlig til den som har truffet vedtaket, angi vedtaket det klages over, den eller de endringer som ønskes, og de grunner du vil anføre for klagen. Dersom du klager så sent at det kan være uklart for oss om du har klaget i rett tid, bes du også oppgi når denne melding kommer frem.*

Med vennlig hilsen

Jan F. Fjære  
Næringsutvikler  
[jan.fjaere@nordreisa.kommune.no](mailto:jan.fjaere@nordreisa.kommune.no)  
77588053

*Dette dokumentet er produsert elektronisk, og har derfor ingen signatur.*

Vedlegg

1 tilsagnsbrev-ku00120 Oksfjord båtforening

## Tilsagnsbrev

|                      |                                                    |                        |            |
|----------------------|----------------------------------------------------|------------------------|------------|
| <b>Søknadsår</b>     | 2020                                               | <b>Gyldig til dato</b> | 17.02.2021 |
| <b>Støtteordning</b> | Kommunalt næringsfond                              |                        |            |
| <b>Tittel</b>        | Kjøp og montering av sikkerhetslys - Oksfjord havn |                        |            |
| <b>Søker</b>         | Oksfjord Båtforening                               |                        |            |
| <b>Arkivsak</b>      | 2020/94                                            | <b>Tilsagnsnr</b>      | KU00120    |
| <b>Saksbehandler</b> | Jan Fjære                                          |                        |            |
| <b>E-post</b>        | jan.fjaere@nordreisa.kommune.no                    |                        |            |
| <b>Mobil</b>         | -                                                  |                        |            |

### Vurdering

Oksfjord båtforening søker om tilskudd til montering av sikkerhetslys, slik at båter skal kunne ta seg trygt til havn, selv i mørkt og dårlig vær. Særlig gjelder dette fiskeflåten som har hjemmebase her, og er ute året rundt. Dette er hovedbegrunnelsen for dette tilskuddet. Fordi båtforeningen ikke får fradrag for mva. må tilskuddsgrunnlaget baseres på pris inkl. mva. tilsvarende det som ble gjort da det ble investert i kran. Båtforeningen bevilges et tilskudd basert på innkjøpt utstyr, inntil kr. 12.000, som oppgitt. Støtteintensiteten i denne kategorien er 30% som gir et tilskudd på inntil kr. 3.600. Eget arbeid honoreres ikke innenfor denne kategorien tilskudd.

### Forslag til vedtak

#### Endelig vedtak

Nordreisa kommune bevilger inntil kr. 3.600 i tilskudd til anskaffelse og montering av sikkerhetslys i havna.

1. Midlene bevilges fra Kommunalt næringsfond. Tilskuddet utgjør en finansieringsandel på inntil 30% av godkjente prosjektkostnader.
2. Tilskuddsmottaker må søke dersom det gjøres betydelige prosjektendringer. Endringer skal ikke iverksettes før Nordreisa kommune har samtykket skriftlig. Dersom arbeidet ikke blir utført i forutsatt omfang, eller til oppgitt kostnad, vil tilskuddet bli tilsvarende redusert.
3. Tilsagnet er gyldig t.o.m. 17.02.2021. Dersom anmodning om sluttutbetaling ikke er mottatt innen da, vil tilskuddet bli trukket tilbake. Nordreisa kommune kan etter avtale forlenge tilsagnets gyldighet med inntil 1 år.
4. Ved omtale av prosjektet skal det opplyses om at Nordreisa kommune har støttet prosjektet. Kommunens logo og logo for Storslett nasjonalparklandsby skal synliggjøres i prosjektets presentasjonsmaterieill mv.

## RF13.50

www.regionalforvaltning.no

Vår dato: 17.02.2020 Gyldig til: 17.02.2021  
Søknadsnr.: 2020-0001 Arkivsak: 2020/94  
Prosjekteier: Oksfjord Båtforening

5. Ved tilskudd over kr. 20.000 og ved nyetableringer kan inntil 50% av tilskuddet kan delutbetales. Delutbetaling skal inneholde skriftlig rapport og regnskap som registreres i RF. Utbetaling beregnes på bakgrunn av finansieringsandel (%) og medgåtte prosjektkostnader.

6. Tilskuddet forvaltes via portalen [www.regionalforvaltning.no](http://www.regionalforvaltning.no). (RF)

7. Brukerstøtte til regionalforvaltning: <http://support.regionalforvaltning.no/support/home>

### Finansieringskilder

Innvilgetbeløp 3 600 Søknadsbeløp 12 000

| Finansieringskilde             | År   | Ramme/budsjettomr. | Beløp        | Tilskudd     | Tilbakeført |
|--------------------------------|------|--------------------|--------------|--------------|-------------|
|                                | 2020 | KNF<br>KNF2020     | 3 600        | 3 600        | 0           |
| <b>Sum finansieringskilder</b> |      |                    | <b>3 600</b> | <b>3 600</b> | <b>0</b>    |

### Midlene er gitt som

Rammetildeling Nei Kjøp av tjeneste Nei Bagatellmessig støtte Nei  
Gruppeinntak Nei Type gruppeinntak -

### Prosjektbeskrivelse

Oksfjord havn er en ubetinget suksess for nærings- og samfunnsbygging i Nordreisa kommune. Den er også en suksess for rekruttering til fiskerflåten i kommunen. I dag er det 10 fiskefartøy og 13 aktive fiskere, som er tilknyttet havna. Oksfjord havn har vært gjenstand for en oppgradering av molo og annen infrastruktur. Det som imidlertid mangler er et sikkerhetslys som skal lyse opp innseilingen til havna. Fiskebåt skipperne etterspør et slik lys. OBF styret mener at dette et godt HMS tiltak.

### Kontaktopplysninger

| Funksjon                | Navn                                     | Adresse/poststed                    | Mobil    |
|-------------------------|------------------------------------------|-------------------------------------|----------|
| Søker /<br>Prosjekteier | Oksfjord Båtforening<br>Org.nr:983201016 | Øvergårdveien 434<br>9158 STORSLETT | 41758038 |
| Kontakt-<br>person      | -                                        | -                                   | -        |
| Prosjekt-<br>leder      | -                                        | -                                   | -        |

### Spesifikasjon

Prosjekt mål

Aktiviteter

Resultat



# RF13.50

www.regionalforvaltning.no

Vår dato: 17.02.2020 Gyldig til: 17.02.2021  
Søknadsnr.: 2020-0001 Arkivsak: 2020/94  
Prosjekteier: Oksfjord Båtforening

## Tids- og kostnadsplan

Mottatt offentlig støtte tidligere: Nei

### Tidsplan

#### Godkjent kostnadsplan

| Tittel               | 2020          | 2021 | 2022 | 2023 | 2024 | SUM           |
|----------------------|---------------|------|------|------|------|---------------|
| 01.Prosjektkostnader | 21 000        |      |      |      |      | 21 000        |
| 02.                  |               |      |      |      |      | 0             |
| 03.                  |               |      |      |      |      | 0             |
| <b>Sum kostnad</b>   | <b>21 000</b> |      |      |      |      | <b>21 000</b> |

#### Godkjent finansieringsplan

| Tittel                        | 2020          | 2021 | 2022 | 2023 | 2024 | SUM           |
|-------------------------------|---------------|------|------|------|------|---------------|
| 01.Tilskudd fra næringsfondet | 12 000        |      |      |      |      | 12 000        |
| 02.Lån i bank                 |               |      |      |      |      | 0             |
| 03.Egenkapital                |               |      |      |      |      | 0             |
| 04.Eget arbeid                | 9 000         |      |      |      |      | 9 000         |
| 05.Andre finansieringskilder  |               |      |      |      |      | 0             |
| <b>Sum finansiering</b>       | <b>21 000</b> |      |      |      |      | <b>21 000</b> |

## Geografi

1942-Nordreisa

## Vedleggsliste

| Dokumentnavn | Filstørrelse | Dato |
|--------------|--------------|------|
|              |              |      |



Nordreisa kommune  
Ráissa suohkan  
Raisin komuuni

NORDREISA NÆRINGSFORENING  
Hovedvegen 2  
9151 STORSLETT

**Delegert vedtak**  
**Delegert utvalg næringsutvalg - nr. 31/19**

*Vedtaket er gjort i henhold til delegasjonsreglement gitt av Nordreisa kommunestyre i sak 57/16*

| Deres ref: | Vår ref (bes oppgitt ved svar): | Løpenr.    | Arkivkode | Dato       |
|------------|---------------------------------|------------|-----------|------------|
|            | 2019/1320-2                     | 11176/2019 | 223       | 20.11.2019 |

## Svar på søknad om støtte - lokal julehandel Nordreisa

### Vurderinger:

Dette er en ordning som også drives i Lyngen og på Skjervøy. Næringsutvikler har derfor undersøkt hvordan disse kommunene forholder seg til dette tiltaket. Vi finner det riktig å legge oss på omtrent samme nivå og innretning i forhold til tilskuddsbeløp som de. Dette begrunnes i tiltakets bidrag til nettverksbygging blant detaljhandelsbedriftene i kommunen.

### Vedtaket:

Nordreisa kommune bevilger kr. 10.000 som tilskudd til "Lokal julehandel i Reisa". Dette er en ordning som også drives i Lyngen og på Skjervøy. Nordreisa kommune finner det riktig å legge seg på omtrent samme nivå og innretning i forhold til tilskuddsbeløp som de. Vedtaket begrunnes i tiltakets bidrag til nettverksbygging blant detaljhandelsbedriftene i kommunen.

1. Midlene bevilges fra Kommunalt næringsfond. Tilskuddet utgjør en finansieringsandel på 7,7% av godkjente prosjektkostnader. Imidlertid utgjør tilskuddet 50% av budsjetterte rekvirerte til å gjennomføre tiltaket. Dermed deltar kommunen ikke til direkte premiering innenfor tiltaket.
2. Tilskuddsmottaker må søke dersom det gjøres betydelige prosjektendringer. Endringer skal ikke iverksettes før Nordreisa kommune har samtykket skriftlig. Dersom arbeidet ikke blir utført i forutsatt omfang, eller til oppgitt kostnad, vil tilskuddet bli tilsvarende redusert.
3. Tilsagnet er gyldig t.o.m. 20.11.2020. Dersom anmodning om sluttutbetaling ikke er mottatt innen da, vil tilskuddet bli trukket tilbake. Nordreisa kommune kan etter avtale forlenge tilsagnets gyldighet med inntil 1 år.

*Nordreisa kommune har tatt i bruk [eDialog](#). Med den kan du trygt sende oss brev og dokumenter elektronisk selv om de er unntatt offentlighet.*

*Vi oppfordrer alle til å ta i bruk ordningen med digital post – for hvert brev du leser digitalt fra oss er du med å bidra til besparelse på ca. 12 kroner. Fordelene er mange – les mer om digital post på vår [hjemmeside](#).*

4. Ved omtale av prosjektet skal det opplyses om at Nordreisa kommune har støttet prosjektet. Kommunens logo og logo for Storslett nasjonalparklandsby skal synliggjøres i prosjektets presentasjonsmaterieell mv.
5. Ved tilskudd over kr. 20.000 og ved nyetableringer kan inntil 50% av tilskuddet kan delutbetales. Delutbetaling skal inneholde skriftlig rapport og regnskap som registreres i RF. Utbetaling beregnes på bakgrunn av finansieringsandel (%) og medgåtte prosjektkostnader.
6. Tilskuddet forvaltes via portalen [www.regionalforvaltning.no](http://www.regionalforvaltning.no). (RF)
7. Brukerstøtte til regionalforvaltning: <http://support.regionalforvaltning.no/support/home>

### **Klageadgang**

*Vedtaket kan påklages til **Nordreisa kommune**. Ved klage på vedtaket vil søknaden bli behandlet politisk i Nordreisa kommunes næringsutvalg. Klagefristen er 3 uker regnet fra den dagen da brevet kom fram til påført adressat. Det er tilstrekkelig at klagen er postlagt innen fristens utløp.*

*Klagen skal sendes skriftlig til den som har truffet vedtaket, angi vedtaket det klages over, den eller de endringer som ønskes, og de grunner du vil anføre for klagen. Dersom du klager så sent at det kan være uklart for oss om du har klaget i rett tid, bes du også oppgi når denne melding kommer frem.*

Med vennlig hilsen

Jan F. Fjære  
Næringsutvikler  
[jan.fjaere@nordreisa.kommune.no](mailto:jan.fjaere@nordreisa.kommune.no)  
77588053

*Dette dokumentet er produsert elektronisk, og har derfor ingen signatur.*

Vedlegg

1 Svar på søknad om støtte - lokal julehandel Nordreisa

## Tilsagnsbrev

|                      |                                 |                        |            |
|----------------------|---------------------------------|------------------------|------------|
| <b>Søknadsår</b>     | 2019                            | <b>Gyldig til dato</b> | 20.11.2020 |
| <b>Støtteordning</b> | Kommunalt næringsfond           |                        |            |
| <b>Tittel</b>        | Lokal julehandel i Reisa        |                        |            |
| <b>Søker</b>         | Nordreisa Næringsforening       |                        |            |
| <b>Arkivsak</b>      | 2019/1320                       | <b>Tilsagnsnr</b>      | KU02919    |
| <b>Saksbehandler</b> | Jan Fjære                       |                        |            |
| <b>E-post</b>        | jan.fjaere@nordreisa.kommune.no |                        |            |
| <b>Mobil</b>         | -                               |                        |            |

### Vurdering

Dette er en ordning som også drives i Lyngen og på Skjervøy. Næringsutvikler har derfor undersøkt hvordan disse kommunene forholder seg til dette tiltaket. Vi finner det riktig å legge oss på omtrent samme nivå og innretning i forhold til tilskuddsbeløp som de. Dette begrunnes i tiltakets bidrag til nettverksbygging blant detaljhandelsbedriftene i kommunen.

### Endelig vedtak

Nordreisa kommune bevilger kr. 10.000 som tilskudd til "Lokal julehandel i Reisa". Dette er en ordning som også drives i Lyngen og på Skjervøy. Nordreisa kommune finner det riktig å legge seg på omtrent samme nivå og innretning i forhold til tilskuddsbeløp som de. Vedtaket begrunnes i tiltakets bidrag til nettverksbygging blant detaljhandelsbedriftene i kommunen.

1. Midlene bevilges fra Kommunalt næringsfond. Tilskuddet utgjør en finansieringsandel på 7,7% av godkjente prosjektkostnader. Imidlertid utgjør tilskuddet 50% av budsjetterte rekvisiter til å gjennomføre tiltaket. Dermed deltar kommunen ikke til direkte premiering innenfor tiltaket.
2. Tilskuddsmottaker må søke dersom det gjøres betydelige prosjektendringer. Endringer skal ikke iverksettes før Nordreisa kommune har samtykket skriftlig. Dersom arbeidet ikke blir utført i forutsatt omfang, eller til oppgitt kostnad, vil tilskuddet bli tilsvarende redusert.
3. Tilsagnet er gyldig t.o.m. 20.11.2020. Dersom anmodning om sluttutbetaling ikke er mottatt innen da, vil tilskuddet bli trukket tilbake. Nordreisa kommune kan etter avtale forlenge tilsagnets gyldighet med inntil 1 år.
4. Ved omtale av prosjektet skal det opplyses om at Nordreisa kommune har støttet prosjektet. Kommunens logo og logo for Storslett nasjonalparklandsby skal synliggjøres i prosjektets presentasjonsmaterieell mv.
5. Ved tilskudd over kr. 20.000 og ved nyetableringer kan inntil 50% av tilskuddet kan delutbetales. Delutbetaling skal inneholde skriftlig rapport og regnskap som registreres i RF. Utbetaling beregnes på bakgrunn av finansieringsandel (%) og medgåtte prosjektkostnader.
6. Tilskuddet forvaltes via portalen [www.regionalforvaltning.no](http://www.regionalforvaltning.no). (RF)

# RF13.50

www.regionalforvaltning.no

Vår dato: 20.11.2019 Gyldig til: 20.11.2020  
Søknadsnr.: 2019-0048 Arkivsak: 2019/1320  
Prosjekteier: Nordreisa Næringsforening

7. Brukerstøtte til regionalforvaltning: <http://support.regionalforvaltning.no/support/home>

## Finansieringskilder

Innvilgetbeløp 10 000 Søknadsbeløp 50 000

| Finansieringskilde             | År   | Ramme/budsjettomr. | Beløp         | Tilskudd      | Tilbakeført |
|--------------------------------|------|--------------------|---------------|---------------|-------------|
| 01.Tilskudd fra næringsfondet  | 2019 | KNF<br>KNF2019     | 10 000        | 10 000        | 0           |
| <b>Sum finansieringskilder</b> |      |                    | <b>10 000</b> | <b>10 000</b> | <b>0</b>    |

## Midlene er gitt som

Rammetildeling Nei **Kjøp av tjeneste** Nei **Bagatellmessig støtte** Ja  
Gruppeunntak Nei **Type gruppeunntak** -

## Prosjektbeskrivelse

Prosjektet "Lokal julehandel i Reisa" er en kampanje som skal stimulere til lokal handel, samtidig som man synliggjør lokale bedrifter og øker bevisstheten blant kundene under julehandelen. Dette gjøres gjennom en stempelordning: handles det for 300,- får man et stempel, handles det for 500,- får man 2 stempel. Når man har fått 6 stempel kan kortet leveres inn og man er med i trekningen av flotte premier. Ideen er inspirert av Lyngen og Skjervøy som har hatt stor suksess med ordningen.

## Kontaktopplysninger

| Funksjon                | Navn                                          | Adresse/poststed    | Mobil    |
|-------------------------|-----------------------------------------------|---------------------|----------|
| Søker /<br>Prosjekteier | Nordreisa Næringsforening<br>Org.nr:994571702 | -<br>9151 STORSLETT | 97001479 |
| Kontakt-<br>person      | -                                             | -                   | -        |
| Prosjekt-<br>leder      | -                                             | -                   | -        |

## Spesifikasjon

Prosjekt mål

Aktiviteter

Resultat

## Tids- og kostnadsplan

Mottatt offentlig støtte tidligere: Nei

# RF13.50

www.regionalforvaltning.no

Vår dato: 20.11.2019 Gyldig til: 20.11.2020  
Søknadsnr.: 2019-0048 Arkivsak: 2019/1320  
Prosjekteier: Nordreisa Næringsforening

## Tidsplan

### Godkjent kostnadsplan

| Tittel                                  | 2019           | 2020 | 2021 | 2022 | 2023 | SUM            |
|-----------------------------------------|----------------|------|------|------|------|----------------|
| 01.Rekvisiter (stempel, kort, plakater) | 20 000         |      |      |      |      | 20 000         |
| 02. Premier                             | 110 000        |      |      |      |      | 110 000        |
| <b>Sum kostnad</b>                      | <b>130 000</b> |      |      |      |      | <b>130 000</b> |

### Godkjent finansieringsplan

| Tittel                        | 2019           | 2020 | 2021 | 2022 | 2023 | SUM            |
|-------------------------------|----------------|------|------|------|------|----------------|
| 01.Tilskudd fra næringsfondet | 50 000         |      |      |      |      | 50 000         |
| 02.Lokalt næringsliv          | 80 000         |      |      |      |      | 80 000         |
| <b>Sum finansiering</b>       | <b>130 000</b> |      |      |      |      | <b>130 000</b> |

## Geografi

1942-Nordreisa

## Vedleggsliste

| Dokumentnavn | Filstørrelse | Dato |
|--------------|--------------|------|
|              |              |      |



Nordreisa kommune  
Ráissa suohkan  
Raisin komuuni

SNEFOKK AS  
Krakenesveien 287  
9154 STORSLETT

Att. Sammy Jeridi

**Delegert vedtak**  
**Nordreisa næringsutvalg - nr.**

[Vedtaket er gjort i henhold til delegasjonsreglement gitt av Nordreisa kommunestyre i sak 57/16](#)

| Deres ref: | Vår ref (bes oppgitt ved svar): | Løpenr.   | Arkivkode | Dato       |
|------------|---------------------------------|-----------|-----------|------------|
|            | 2019/1316-2                     | 1608/2020 | 223       | 25.02.2020 |

## Svar på søknad om støtte - Utviklingsprosjekt: skape et internasjonalt spillutviklingsmiljø i Nordreisa

### Vurderinger:

Prosjektet har som formål å etablere fagskole innen spillutvikling i Nord-Troms. Dette vil bidra til et attraktivt og bærekraftig sentrum for spill- og teknologiutvikling; for studenter, gründere, arbeidstakere og næringsliv.

Prosjektet består av tre deler:

1. Overordnet prosjektledelse for å sikre fremdrift og budsjett.
2. Etablering av fagskole. Herunder utføre en forstudie for å se på markedsgrunnet, og basert på det avslutte eller gå videre med søknad
3. Etablere Polaria Game Lab: bygge opp, tiltrekke, lære

Søknaden behandles i to deler: 1. Tilskudd til forprosjekt fagskole behandles administrativt. 2. Videre bidrag fra Nordreisa kommune i prosjektet behandles politisk på næringsutvalgets møte 02.04.2020.

Dette prosjektet har involvert Nordreisa kommune mye allerede, og er høyt prioritert både politisk og i administrasjonen. Derfor stiller administrasjonen seg positivt til å støtte forprosjektet for å avklare mulighetene for å etablere en fagskole innenfor spillutvikling i regi av Snefokk AS i samarbeid med Changemaker AB.

Den resterende del av søknadsbehandlingen skjer i PS i næringsutvelaget.

*Nordreisa kommune har tatt i bruk [eDialog](#). Med den kan du trygt sende oss brev og dokumenter elektronisk selv om de er unntatt offentlighet.*

*Vi oppfordrer alle til å ta i bruk ordningen med digital post – for hvert brev du leser digitalt fra oss er du med å bidra til besparelse på ca. 12 kroner. Fordelene er mange – les mer om digital post på vår [hjemmeside](#).*



## **Vedtak:**

Nordreisa kommune bevilger kr. 100.000 i tilskudd til Snefokk AS, som bidrag til å gjennomføre forprosjektet med henblikk på å etablere en fagskole i spillutvikling i Nordreisa. Tilskuddet hentes fra Nordreisa kommunes utviklingsfond.

Tilskuddet forutsetter at initiativtaker Snefokk AS legger ned tilsvarende arbeidsinnsats, slik at kommunen ikke bryter krav i EØS-reglene om offentlig støtte til næringsformål, og at tilsagnet disponeres i henhold til retningslinjene for kommunalt næringsfond og utviklingsfond. Dessuten forutsettes det at fremlagt Letter of Intent mellom Changemaker AB og Snefokk AS signeres. Ved avsluttet forprosjekt mottar kommunen rapport og konklusjon.

1. Tilskuddet utgjør en finansieringsandel på inntil 50% av godkjente projektkostnader.
2. Tilskuddsmottaker må søke dersom det gjøres betydelige prosjektendringer. Endringer skal ikke iverksettes før Nordreisa kommune har samtykket skriftlig. Dersom arbeidet ikke blir utført i forutsatt omfang, eller til oppgitt kostnad, vil tilskuddet bli tilsvarende redusert.
3. Tilsagnet er gyldig t.o.m. 25.02.2021. Dersom anmodning om sluttutbetaling ikke er mottatt innen da, vil tilskuddet bli trukket tilbake. Nordreisa kommune kan etter avtale forlenge tilsagnets gyldighet med inntil 1 år.
4. Ved omtale av prosjektet skal det opplyses om at Nordreisa kommune har støttet prosjektet. Kommunens logo og logo for Storslett nasjonalparklandsby skal synliggjøres i prosjektets presentasjonsmaterieell mv.
5. Ved tilskudd over kr. 20.000 og ved nyetableringer kan inntil 50% av tilskuddet kan delutbetales. Delutbetaling skal inneholde skriftlig rapport og regnskap som registreres i RF. Utbetaling beregnes på bakgrunn av finansieringsandel (%) og medgåtte projektkostnader.
6. Tilskuddet forvaltes via portalen [www.regionalforvaltning.no](http://www.regionalforvaltning.no). (RF)
7. Brukerstøtte til regionalforvaltning: <http://support.regionalforvaltning.no/support/home>

I forhold til den øvrige delen av søknaden fra Snefokk AS, vil en avgjørelse foreligge etter møtet i næringsutvalget den 2. april 2020.

## **Klageadgang**

*Vedtaket kan påklages til Nordreisa kommune. Ved klage på vedtaket vil søknaden bli behandlet politisk i Nordreisa kommunes næringsutvalg. Klagefristen er 3 uker regnet fra den dagen da brevet kom fram til påført adressat. Det er tilstrekkelig at klagen er postlagt innen fristens utløp.*

*Klagen skal sendes skriftlig til den som har truffet vedtaket, angi vedtaket det klages over, den eller de endringer som ønskes, og de grunner du vil anføre for klagen. Dersom du klager så sent at det kan være uklart for oss om du har klaget i rett tid, bes du også oppgi når denne melding kommer frem.*

Med vennlig hilsen

Jan F. Fjære  
Næringsutvikler  
[jan.fjaere@nordreisa.kommune.no](mailto:jan.fjaere@nordreisa.kommune.no)  
77588053

*Dette dokumentet er produsert elektronisk, og har derfor ingen signatur.*

Vedlegg  
1 tilsagnsbrev-ku00420 - Snefokk AS

## Tilsagnsbrev

|                      |                                                                              |                        |            |
|----------------------|------------------------------------------------------------------------------|------------------------|------------|
| <b>Søknadsår</b>     | 2019                                                                         | <b>Gyldig til dato</b> | 25.02.2021 |
| <b>Støtteordning</b> | Kommunalt næringsfond                                                        |                        |            |
| <b>Tittel</b>        | Utviklingsprosjekt: skape et internasjonalt spillutviklingsmiljø i Nordreisa |                        |            |
| <b>Søker</b>         | Snefokk AS                                                                   |                        |            |
| <b>Arkivsak</b>      | 2019/1316                                                                    | <b>Tilsagnsnr</b>      | KU00420    |
| <b>Saksbehandler</b> | Jan Fjære                                                                    |                        |            |
| <b>E-post</b>        | jan.fjaere@nordreisa.kommune.no                                              |                        |            |
| <b>Mobil</b>         | 417 06 134                                                                   |                        |            |

### Vurdering

Prosjektet har som formål å etablere fagskole innen spillutvikling i Nord-Troms. Dette vil bidra til et attraktivt og bærekraftig sentrum for spill- og teknologiutvikling; for studenter, gründere, arbeidstakere og næringsliv.

Prosjektet består av tre deler:

1. Overordnet prosjektledelse for å sikre fremdrift og budsjett.
2. Etablering av fagskole. Herunder utføre en forstudie for å se på markedsgrunnlaget, og basert på det avslutte eller gå videre med søknad
3. Etablere Polaria Game Lab: bygge opp, tiltrekke, lære

Søknaden behandles i to deler: 1. Tilskudd til forprosjekt fagskole behandles administrativt. 2. Videre bidrag fra Nordreisa kommune i prosjektet behandles politisk på næringsutvalgets møte 02.04.2020.

Dette prosjektet har involvert Nordreisa kommune mye allerede, og er høyt prioritert både politisk og i administrasjonen. Derfor stiller administrasjonen seg positivt til å støtte forprosjektet for å avklare mulighetene for å etablere en fagskole innenfor spillutvikling i regi av Snefokk AS i samarbeid med Changemaker AB.

Den resterende del av søknadsbehandlingen skjer i PS i næringsutvelaget.

### Forslag til vedtak

#### Endelig vedtak

Nordreisa kommune bevilger kr. 100.000 i tilskudd til Snefokk AS, som bidrag til å gjennomføre

# RF13.50

www.regionalforvaltning.no

Vår dato: 25.02.2020 Gyldig til: 25.02.2021  
Søknadsnr.: 2019-0047 Arkivsak: 2019/1316  
Prosjekteier: Snefokk AS

forprosjektet med henblikk på å etablere en fagskole i spillutvikling i Nordreisa. Tilskuddet hentes fra Nordreisa kommunes utviklingsfond.

Tilskuddet forutsetter at initiativtaker Snefokk AS legger ned tilsvarende arbeidsinnsats, slik at kommunen ikke bryter krav i EØS-reglene om offentlig støtte til næringsformål, og at tilsagnet disponeres i henhold til retningslinjene for kommunalt næringsfond og utviklingsfond. Dessuten forutsettes det at fremlagt Letter of Intent mellom Changemaker AB og Snefokk AS signeres. Ved avsluttet forprosjekt mottar kommunen rapport og konklusjon.

1. Tilskuddet utgjør en finansieringsandel på inntil 50% av godkjente prosjektkostnader.
2. Tilskuddsmottaker må søke dersom det gjøres betydelige prosjektendringer. Endringer skal ikke iverksettes før Nordreisa kommune har samtykket skriftlig. Dersom arbeidet ikke blir utført i forutsatt omfang, eller til oppgitt kostnad, vil tilskuddet bli tilsvarende redusert.
3. Tilsagnet er gyldig t.o.m. 25.02.2021. Dersom anmodning om sluttutbetaling ikke er mottatt innen da, vil tilskuddet bli trukket tilbake. Nordreisa kommune kan etter avtale forlenge tilsagnets gyldighet med inntil 1 år.
4. Ved omtale av prosjektet skal det opplyses om at Nordreisa kommune har støttet prosjektet. Kommunens logo og logo for Storslett nasjonalparklandsby skal synliggjøres i prosjektets presentasjonsmateriell mv.
5. Ved tilskudd over kr. 20.000 og ved nyetableringer kan inntil 50% av tilskuddet kan delutbetales. Delutbetaling skal inneholde skriftlig rapport og regnskap som registreres i RF. Utbetaling beregnes på bakgrunn av finansieringsandel (%) og medgåtte prosjektkostnader.
6. Tilskuddet forvaltes via portalen [www.regionalforvaltning.no](http://www.regionalforvaltning.no). (RF)
7. Brukerstøtte til regionalforvaltning: <http://support.regionalforvaltning.no/support/home>

I forhold til den øvrige delen av søknaden fra Snefokk AS, vil en avgjørelse foreligge etter møtet i næringsutvalget den 2. april 2020.

## Finansieringskilder

Innvilgetbeløp 100 000 Søknadsbeløp 350 000

| Finansieringskilde             | År   | Ramme/budsjettomr. | Beløp          | Tilskudd       | Tilbakeført |
|--------------------------------|------|--------------------|----------------|----------------|-------------|
|                                | 2020 | KUF<br>KUF2020     | 100 000        | 100 000        | 0           |
| <b>Sum finansieringskilder</b> |      |                    | <b>100 000</b> | <b>100 000</b> | <b>0</b>    |

## Midlene er gitt som

|                |     |                   |     |                       |     |
|----------------|-----|-------------------|-----|-----------------------|-----|
| Rammetildeling | Nei | Kjøp av tjeneste  | Nei | Bagatellmessig støtte | Nei |
| Gruppeunntak   | Nei | Type gruppeunntak | -   |                       |     |

## Prosjektbeskrivelse

Etablere fagskole innen spillutvikling i Nord-Troms. Dette vil bidra til et attraktivt og bærekraftig sentrum for spill- og teknologiutvikling; for studenter, gründere, arbeidstakere og næringsliv.

Prosjektet består av tre deler:

1. Overordnet prosjektledelse for å sikre fremdrift og budsjett.
2. Etablering av fagskole. Herunder utføre en forstudie for å se på markedsgrunnlaget, og basert på det avslutte eller gå videre med søknad
3. Etablere Polaria Game Lab: bygge opp, tiltrekke, lære

## Kontaktopplysninger

| Funksjon                | Navn                           | Adresse/poststed                    | Mobil       |
|-------------------------|--------------------------------|-------------------------------------|-------------|
| Søker /<br>Prosjekteier | Snefokk AS<br>Org.nr:918610138 | Krakenesveien 287<br>9156 STORSLETT | +4745510367 |
| Kontakt-<br>person      | -                              | -                                   | -           |
| Prosjekt-<br>leder      | -                              | -                                   | -           |

## Spesifikasjon

Prosjekt mål

Aktiviteter

Resultat

## Tids- og kostnadsplan

Mottatt offentlig støtte tidligere: Nei

## Tidsplan

## Godkjent kostnadsplan

| Tittel                                            | 2019             | 2020 | 2021 | 2022 | 2023 | SUM              |
|---------------------------------------------------|------------------|------|------|------|------|------------------|
| Bygge opp tilbudet/interesse                      | 400 000          |      |      |      |      | 400 000          |
| Forstudie fagskole                                | 200 000          |      |      |      |      | 200 000          |
| Kartlegge etablering av Polaria Game Lab          | 250 000          |      |      |      |      | 250 000          |
| Kompetanseheving/nettverksbygging                 | 200 000          |      |      |      |      | 200 000          |
| Prosjektledelse                                   | 600 000          |      |      |      |      | 600 000          |
| Studieturer                                       | 200 000          |      |      |      |      | 200 000          |
| Søknad Nokut fagskole                             | 100 000          |      |      |      |      | 100 000          |
| Tiltrekke studenter/teknologibedrifter til region | 350 000          |      |      |      |      | 350 000          |
| <b>Sum kostnad</b>                                | <b>2 300 000</b> |      |      |      |      | <b>2 300 000</b> |

## Godkjent finansieringsplan

| Tittel                               | 2019             | 2020 | 2021 | 2022 | 2023 | SUM              |
|--------------------------------------|------------------|------|------|------|------|------------------|
| Egeninnsats                          | 625 000          |      |      |      |      | 625 000          |
| SIVA                                 | 150 000          |      |      |      |      | 150 000          |
| Sparebank 1/Samfunnsløftet           | 200 000          |      |      |      |      | 200 000          |
| Tilskudd fra næringsfondet Nordreisa | 350 000          |      |      |      |      | 350 000          |
| Troms Fylkeskommune                  | 975 000          |      |      |      |      | 975 000          |
| <b>Sum finansiering</b>              | <b>2 300 000</b> |      |      |      |      | <b>2 300 000</b> |

## Geografi

1942-Nordreisa

## Vedleggliste

| Dokumentnavn                                | Filstørrelse | Dato       |
|---------------------------------------------|--------------|------------|
| CME Tilbud.pdf                              | 109 472      | 08.11.2019 |
| Handlingsplan - Polaria Game Lab Nord.pdf   | 198 538      | 08.11.2019 |
| Prosjektskisse - Polaria Game Lab Nord.pdf  | 293 763      | 08.11.2019 |
| Spillerom - Dataspillstrategi 2020-2022.pdf | 2 844 526    | 08.11.2019 |



## Saksfremlegg

| Utvalgssak | Utvalgsnavn             | Møtedato   |
|------------|-------------------------|------------|
| 2/20       | Nordreisa næringsutvalg | 02.04.2020 |

### Behandling av søknad om støtte fra kommunalt næringsfond - Jon Vidar Persen

Henvising til lovverk:

Vedlegg

- 1 Vidar
- 2 Soknad-2020-0008

#### Kommunedirektørens innstilling

Nordreisa kommune bevilger inntil kr. 70.000 i tilskudd til Jon Vidar Persen for investering i fiskebåt. Midlene bevilges fra kommunalt næringsfond.

1. Midlene bevilges fra Kommunalt næringsfond. Tilskuddet utgjør en finansieringsandel på inntil 4,2% av godkjente prosjektkostnader.
2. Tilskuddsmottaker må søke dersom det gjøres betydelige prosjektendringer. Endringer skal ikke iverksettes før Nordreisa kommune har samtykket skriftlig. Dersom arbeidet ikke blir utført i forutsatt omfang, eller til oppgitt kostnad, vil tilskuddet bli tilsvarende redusert.
3. Tilsagnet er gyldig t.o.m. 02.04.2021. Dersom anmodning om sluttutbetaling ikke er mottatt innen da, vil tilskuddet bli trukket tilbake. Nordreisa kommune kan etter avtale forlenge tilsagnets gyldighet med inntil 1 år.
4. Ved omtale av prosjektet skal det opplyses om at Nordreisa kommune har støttet prosjektet. Kommunens logo og logo for Storslett nasjonalparklandsby skal synliggjøres i prosjektets presentasjonsmaterieill mv.
5. Ved tilskudd over kr. 20.000 og ved nyetableringer kan inntil 50 % av tilskuddet kan delutbetales. Delutbetaling skal inneholde skriftlig rapport og regnskap som registreres i RF. Utbetaling beregnes på bakgrunn av finansieringsandel (%) og medgåtte prosjektkostnader.
6. Tilskuddet forvaltes via portalen [www.regionalforvaltning.no](http://www.regionalforvaltning.no). (RF)
7. Brukerstøtte til regionalforvaltning: <http://support.regionalforvaltning.no/support/home>



## **Saksopplysninger**

Jon Vidar Persen i Straumfjord søker om kr. 300.000 i tilskudd fra kommunens næringsfond til kjøp av fiskebåt.

Han gir følgende begrunnelse for søknaden: «Jeg driver i dag et sauebruk i Straumfjord. For å bedre bedriftens økonomi har jeg nå planer om å drive fiske i tillegg til gårdsdrift. Jeg tenker å kjøpe en fabrikkny fiskebåt. Jeg har tidligere jobbet som yrkesfisker.»

Han skal eie båten alene.

Båten han har fått tilbud på er en fabrikkny Myra 27 fots sjark, inkludert en omfattende utstyrliste priset til kr. 1.550.000. I søknaden er det dessuten oppført redskap og redningsutstyr, slik at totalkostnaden er kommet opp i 1.660.000.

Av dette søkes kr. 300.000 i tilskudd fra næringsfondet, 400.000 i tilskudd fra Sametinget, og kr. 960.000 planlegges finansiert gjennom banklån. I finansieringsplanen er det ikke medtatt noe innskudd av egenkapital fra eier. Eier betrakter eventuelle tilskudd som egenkapital i prosjektet.

Dersom omsøkte tilskudd ikke blir innvilget, medfører det at investeringen droppes, eller at utstyrbehovet reduseres.

## **Vurdering**

Nordreisa kommune har gjennom de senere år støttet flere investeringer i yrkesbåter til bruk både i fiskeri og i reiselivet. Tilskuddsbeløpet har da ligget i området 50.000 - 70.000 – 80.000 kroner. I denne sammenheng synes det som om dette er en båt som kun skal driftes av eier alene, og den vil bli brukt som tilleggsnæring. Ringvirkningene og effekten av investeringen vil derfor være beskjeden.

Med bakgrunn i tidligere praksis innstilles det på å bevilge et tilskudd på kr. 70.000 til denne investeringen.



## Saksfremlegg

| Utvalgssak | Utvalgsnavn             | Møtedato   |
|------------|-------------------------|------------|
| 3/20       | Nordreisa næringsutvalg | 02.04.2020 |

### Behandling av søknad om støtte til utbedring av molo, vei og båtutsett Fallvik gård

#### Vedlegg

- 1 Søknad-2020-0010
- 2 Fallvik Gård kostnadsoverslag fra forrige søknadsinnsendelse
- 3 Tidligere søknad

#### Kommunedirektørens innstilling

Søknaden avslås slik den foreligger nå, da den ikke anses som tilstrekkelig forberedt. Nordreisa kommune ber også om mer informasjon om prosjektets næringsmessige grunnlag før næringsutvalget kan gjøre en ny behandling av søknaden.

#### Saksopplysninger

Fallvik Gård søker om tilskudd på kr. 200.000 til utbedring og forsterking av molo, vei og båtutsett.

Søknaden begrunnes med følgende:

Gården driver følgende virksomhet: Inn på tune, 4h gård, turisme, sjøaktiviteter og samarbeid med turistbedrifter. Det som planlegges gjort er utbedring av gammelt båtutsett og molo, slik at man kan ta i bruk fjæra for å få inn turister og besøkende til gården som kommer sjøveien. gjøre det lettere for gården å bruke båt og sjøliv som undervisning og opplæring av elever og andre besøkende.

Totalkostnaden er oppgitt til kr. 412.000, men det foreligger ingen god beskrivelse på hvordan man har kommet frem til det beløpet, utover et kostnadsoverslag som ble innsendt sammen med en tidligere søknad som ble satt på hold i 2019. Det kostnadsoverslaget var på 327.000 ex mva. Nå opplyses det at prosjektet ventes å bli 100.000 kroner dyrere i forbindelse med utbedring og forsterking av molo. Søker skal også opplyses om at kostnader normalt skal honoreres ex. mva. i forhold til næringsdrivende

Prosjektet planlegges finansiert gjennom kr. 200.000 fra næringsfondet, 100.000 i egenkapital, samt 112.000 gjennom eget arbeid, graving, planering, maskinarbeid. Sametinget er oppført uten omsøkt beløp som andre finansieringskilder. Det opplyses i søknaden at søknad til Sametinget ikke er innsendt ennå.

## Vurdering

Det er bedt om en bedre forklaring på hvordan man har kommet frem til omsøkt prosjektkostnad, særlig kostnadsøkningen i forhold til tidlige innsendt kostnadsoverslag. I følge retningslinjene for næringsfondet skal det ikke ytes tilskudd eget arbeid til investeringsprosjekter, kun ved nyetableringer. Denne finansieringsposten skal derfor ikke telle med i grunnlaget for et eventuelt tilskudd.

I søknaden opplyses det at støtte fra sametinget er mulig, men at dette ikke er søkt om ennå. En slik medvirkning antas å være viktig for prosjektets totale finansieringsløsning.

Denne søknaden oppfattes som så uferdig at den ikke kan behandles forsvarlig nå. Søknaden bør derfor avslås, men søker anbefales å jobbe videre med den, slik at den kan behandles igjen.

Da må det foreligge en grundig gjennomgang av grunnlaget for kostnadsbudsjettet.

Det må utarbeides nytt budsjett og en ny finansieringsplan som kan oppfylles ved en realisering av prosjektet.

Det må beskrives hvilke næringsmessige effekter tiltaket vil gi. En kort forretningsplan for satsningen bør være grunnlag for en slik søknad. I retningslinjene står det bl.a. konkret at støtte til investeringer kan gis dersom tiltaket kan gi positive ringvirkninger i form av et nytt marked, økt sysselsetting el.l. Eget arbeid dekkes ikke. Søknaden bør ses i forhold til denne formuleringen

For investeringstilskudd er støtteintensiteten begrenset til inntil 30% av godkjente prosjektkostnader.

Slik søknaden foreligger nå er den næringsmessige betydningen av prosjektet vanskelig å forholde seg til konkret. Næringsfondet skal brukes til å fremme ny næringsaktivitet i kommunen. Andre type tilretteleggingsprosjekter for f.eks. i forhold til friluftsliv kan det imidlertid søkes om andre steder.

Etter en samlet vurdering anbefaler administrasjonen at søknaden avslås slik den foreligger nå.

## Søknad - Bedriftsrettet-/etablererstøtte

**Prosjektnavn**

utbedring av mollo, vei og båtutsett Fallvik gård

**Kontaktopplysninger**

|                                                         |               |                                 |                        |
|---------------------------------------------------------|---------------|---------------------------------|------------------------|
| Prosjektansvarlig/ -eier:<br>Dagfinn Viken Fallvik gård |               | Kontaktperson:<br>Dagfinn Viken |                        |
| Adresse:<br>Storvikveien 279                            |               | Postnr.:<br>9157                | Poststed:<br>STORSLETT |
| Mobil:<br>98646708                                      | Telefon:<br>- | Telefon arbeid:<br>-            |                        |
| E-post:<br>fallvik@hotmail.no                           |               | Bankkonto:<br>47401269165       |                        |
| Organisasjonsnummer:<br>969267098                       |               |                                 |                        |

**Prosjektinformasjon****Type virksomhet / type støttemottaker**

inn på tune, 4h gård, turisme, sjø aktiviteter og samarbeid med turist bedrifter

**Forretningside / mål og innhold med prosjektet**

utbedring av gammelt båtutsett og mollo, slik at man kan ta i bruk fjæra for å få inn turister og besøkende til gården som kommer sjøveien. gjøre det lettere for gården å bruke båt og sjøliv som undervisning og opplæring av elever og andre besøkende.

**Eiersammensetning / deltakere i prosjektet utover støttemottaker**

Verna og Dagfinn Viken

**Kostnadsplan og finansieringsplan****Kostnadsplan**

| Tittel               | SUM            |
|----------------------|----------------|
| 01.Prosjektkostnader | 412 000        |
| 02.                  | 0              |
| 03.                  | 0              |
| <b>Sum kostnad</b>   | <b>412 000</b> |

**Finansieringsplan**

| Tittel                                          | SUM            |
|-------------------------------------------------|----------------|
| 01.Tilskudd fra næringsfondet                   | 200 000        |
| 02.Lån i bank                                   | 0              |
| 03.Egenkapital                                  | 100 000        |
| 04.Eget arbeid, graving, planering,maskinarbeid | 112 000        |
| 05.Andre finansieringskilder, Samefondet        | 0              |
| <b>Sum finansiering</b>                         | <b>412 000</b> |

**Tilskudd fra andre**

Mulig Samefondet er ikke søkt der ennå

Er det tidligere søkt andre offentlig instanser om tilskudd til prosjektet/tiltaket? Nei

**Begrunnelse avslag****Andre opplysninger**

utbedring og forsterking av mollo må økes med 100 000 kr i forhold til tidligere kostnads overslag.

**Geografi**

1942-Nordreisa

**Vedlegg**

| <b>Dokumentnavn</b> | <b>Filstørrelse</b> | <b>Dato</b> |
|---------------------|---------------------|-------------|
|                     |                     |             |

2019/1127

# KOSTNADSOVERSLAG PÅ VEI TIL STRANDA, UTBEDRING AV MOLLO OG BÅTUTSETT

Vei: 130 m traktorvei klasse 8

550 m<sup>3</sup> fyllmasser à kr. 15 pr m<sup>3</sup> kr 8200,-

50 m<sup>3</sup> 0-18 mm knustgrus " 8500,-

Transport kr. 20,- pr. km " 30000,-

Maskinarbeid 40 t à kr 800,- " 32000,-

kr 78.700,- ex mva

Mollo utbedring og forsterking

270 m<sup>3</sup> stein. (810 tonn à kr 120,- kr 97.200,-

Transport kr. 20 pr. km " 32.400,-

Maskinarbeide 100 t à kr. 800,- " 80.000,-

kr 209.600,- ex. mva

Båutsett

16 m<sup>3</sup> betong kr. 30.000

Armering " 3.000

10 m<sup>3</sup>. 0-18 mm knust grus " 1.700

Transport kr. 20,- pr. km " 1.500

Maskinarbeide 5 t à 800 " 4.000

kr 39.200 ex. mva

Tilsammen kr. 327500  
+ mva 81875

kr 409.375,-  
innkl. mva.

Fallvik Gård  
Verna og Dagfinn Viken  
Storvikveien 279  
9151 Storslett

|                   |           |
|-------------------|-----------|
| NORDREISA KOMMUNE |           |
| Jan Fjære         |           |
| 30 SEPT 2019      |           |
| SAKS. NR.         | 19/1127-1 |
| LOPER NR.         |           |
| DOK. NR.          |           |

Fallvik 30/9 2019

Nordreisa Kommune  
1/Jan Fjære

Angående tilskudd til bygging av vei til stranda, utbedring av mollo og båtutsett.

Som avtalt tidligere har vi masseberegna veibygginga til stranda, og hvor mye stein som går med til utbedring av molloen og båtutsett.

Vi har innhenta priser på fyllmasser fra Asbjørn Tretten, stein til molloen fra Jowa Maskin AS og lem. pris også fra dem. Pris på gravearbeider er fra Johannsen Maskin AS.

Transportlengde er beregna ut fra Golbano grusuttak i Straumfjordbotn, og knust grus og stein til molloen fra NTM AS sitt brudd i Straumfjordbotn.

Grunnen til at vi ønsker å tilrettelegge/utbedre dette området er at vi ser et akende behov for områder som kan brukes opp mot flere bedrifter og private.

Vi ønsker å samarbeide med X-Lyngen,

Reisaffjord Explorer og andre som ønsker  
å benytte oss. Vi kan også gi tilbud til  
bevegelseshemmede/rullestolbrukere som ønsker å  
komme ned til stranden og ombord i båt.  
Vi har 24 års erfaring med personer med  
spesielle behov.

Gården er en godkjent Inn på tunet gård og  
også godkjent 4 H gård. Siste år hadde vi  
ca. 500 besøkende på gården.

Vi kan tilby: Lunch med kortreint mat,  
Museumbesøk med over 350 gjenstander,  
Gårdsbesøk, natursti, krigsminner,  
Bålkos m.m.

Om det er behov for mere informasjon, kan  
du ta kontakt med meg. Tlf. 986 46708

Med vennlig hilsen  
Sagfinn Viken





## Saksfremlegg

| Utvalgssak | Utvalgsnavn             | Møtedato   |
|------------|-------------------------|------------|
| 4/20       | Nordreisa næringsutvalg | 02.04.2020 |

### Deltakelse i prosjekt Næringsvennlig kommune

#### Kommunedirektørens innstilling

Næringsutvalget vedtar med dette å starte arbeidet med prosjekt Næringsvennlig kommune, men da i egen regi.

Det bevilges inntil kr. 150.000 til å dekke eksterne kostnader for å gjennomføre første fase av prosjektet. Midlene hentes fra kommunalt utviklingsfond.

#### Saksopplysninger

Presentasjonen av opplegget og betingelser finnes via denne linken:

<https://www.innovasjon Norge.no/no/regional-omstilling/verktoy/naringsvennlig-kommune/>

Ordfører og varaordfører har tatt initiativ til at Nordreisa kommune vurderer å søke om å delta på prosjektet Næringsvennlig kommune. Her følger en gjennomgang av opplegget:

#### Dette er Næringsvennlig kommune

Bli bedre på å tilrettelegge for næringslivet i kommunen. Næringsvennlig kommune er et analyse- og utviklingstilbud som hjelper kommunen å kartlegge hvor godt egne tjenester og service overfor næringslivet fungerer, hva som er de viktigste forbedringspunktene og hvilke tiltak som best kan gjøre kommunen til en bedre samarbeidspartner for næringslivet. Tilbudet omfatter både kartlegging, planlegging og iverksetting av forbedringsarbeid, inklusive effektmåling. Målgrupper er lokalt næringsliv, relevante medarbeidere i kommunen og politisk ledelse.

Prosessen starter med en forstudie med kartlegging av kommunens eksisterende tjenester og service.

#### Organisering

Næringsvennlig kommune organiseres som et prosjekt. Prosjektansvarlig (jf. PLP-terminologi) er kommunedirektør i kommunen, som må ha sterkt eierskap til satsingen. En ekstern rådgiver/konsulent engasjeres til å være prosjektleder for forstudiet, og det skal utpekes en intern prosjektmedarbeider(e) for å bistå rådgiveren/konsulenten. For prosjektet og hovedprosjektet ledes av intern prosjektleder, med ekstern rådgiver som prosessveileder.

Det skal oppnevnes en styringsgruppe som består av kommunedirektør, sentrale mellomledere i kommune-administrasjonen, representanter for de ansattes organisasjoner og næringslivet i kommunen. Politisk ledelse holdes løpende orientert. Det er naturlig at styringsgruppen fra

forstudien fortsetter gjennom hele prosjektet. I tillegg kan ansatte, politikere og næringslivsfolk involveres i arbeidsgrupper eller referansegrupper.

Forstudien og forprosjektfasen inngår i verktøyet Næringsvennlig kommune, mens gjennomføring av tiltak i hovedprosjektet er kommunens ansvar.

*«Verktøyet Næringsvennlig kommune skal styrke kommunen som tilrettelegger og samarbeidspartner for lokalt næringsliv. Det egner seg både for enkeltkommuner og for regioner/interkommunale samarbeid som ønsker å øke sin evne til næringsutvikling.»*

### Hva vil det si å være næringsvennlig?

«Å være næringsvennlig er ikke å «si ja til alt», men:

- Å ha kunnskap om og forståelse for næringslivets behov
- Å legge til rette slik at næringslivet kan utvikle seg jfr. behov og potensial
- Å ha et godt samarbeid med næringslivet

Sentrale indikatorer på næringsvennlighet som kartlegges er tilfredshet med kommunale tjenester innenfor områder som:

- Infrastruktur og planverk
- Næringsareal
- Byggesaker
- Næringsutvikling
- Service og informasjon
- Dialog og samarbeid med næringslivet

Hvor serviceorientert kommunene er innenfor nevnte områder måles bl.a. i form av deres:

- Informasjon og rettleiding på kommunens nettsider
- Veiledning ved personlig kontakt
- Saksbehandlers forståelse for bedriftens behov
- Kvalifikasjoner hos kommunens fagfolk
- Saksbehandlingstid
- Vennlighet og respekt i møte med kommunen
- Tillit til rettferdig saksbehandling

I tillegg er kommuners bruk av ressurser på tilrettelegging og utvikling en viktig faktor.

### Slik gjennomføres næringsvennlig kommune

Prosessen starter med et forstudie med kartlegging av kommunenes tjenester og service ovenfor næringslivet, slik at konkrete tiltak kan iverksettes. Målgrupper er lokalt næringsliv, relevante medarbeidere i kommunene og politisk ledelse.

Etter forstudie videreføring arbeidet normalt med:

- Tiltak som kan gjennomføres i driften uten ytterligere utredninger.
- Et eller flere forprosjekt med planlegging av forbedringstiltak på prioritert områder.
- Et hovedprosjekt med gjennomføring av konkrete forbedringstiltak.

Et år etter hovedprosjektet gjennomføres en effektmåling med ny kartlegging for å måle resultater og peke på eventuelt fortsatte/nye forbedringspunkter.

Det er et mål at kommunene i etterkant av prosjektet skal arbeide kontinuerlig med forbedringer på området, slik at deres tilrettelegging blir et varig fortrinn for lokal næringsutvikling.

Forstudien og forprosjektfasen inngår i verktøyet Næringsvennlig kommune, mens gjennomføring av tiltak i hovedprosjektet er kommunens ansvar.

### Nærmere om forstudie

Målet med forstudie er å avklare nåsituasjon og identifisere forbedringsområder.

Prosjektfasen omfatter:

1. Avklare og forankre prosjektet, organisering, omfang og fremdrift
2. Oppstartmøte/kick-off med informasjon til ansatte, politikere og næringsliv
3. Innhente faktainformasjon om kommunenes ståsted vedr. organisering, saksbehandlingstid for næringssaker mv.
4. Forberede og gjennomføre webundersøkelser rettet mot næringsliv, relevante medarbeidere og politikere for å kartlegge tilfredshet med tjenesteområder og service mv.
5. Dataanalyse av resultater fra webundersøkelsene
6. Planlegg og gjennomføre intervju for utdypende informasjon om hvordan kommunen kan bli en bedre tilrettelegger og samarbeidspart for lokalt næringsliv.
7. Rapportering og anbefaling av forbedringsområder/-tiltak
8. Presentasjon av resultater først for medarbeidere i kommunene, så politisk ledelse og lokalt næringsliv

Forstudie gjennomføres på ca. 3 måneder.

Arbeidet utføres av ekstern rådgiver med noe intern bistand. Det anslås ca 18-20 dagsverk for ekstern rådgiver, og en kostnadsramme på kr. 200.000 eks. merverdiavgift og reisekostnader.

Etter forstudie og før videreføring i forprosjekt, bør administrativ ledelse i kommunen ta stilling til anbefalinger fra forstudie og:

- Definere ambisjonsnivå og konkrete mål for forbedringsarbeidet.
- Prioritere hvilke tiltak som kan iverksettes snarlig og direkte i driften.
- Velge ut de forbedringsområder som skal omfattes av forprosjektet.
- Avklare hvem som skal være intern prosjektleder i forprosjektet, og avsette nødvendige ressurser.

Kommunedirektørens anbefaling for videre arbeid forankres politisk og angir rammer for forprosjektet.

### Nærmere om forprosjektet

Målet med forprosjektet er å utrede, forankre og anbefale konkrete forbedringstiltak med organisering og ressursbehov, og anbefale hvordan dette bør videreføres i hovedprosjekt slik at ambisjonsnivået nås.

Det kan være ett eller flere forprosjekt, som omfatter:

1. Avklare og forankre prosjektet, organisering, omfang og fremdrift, herunder også for eventuelle delprosjekter.
2. Oppdatere status omkring nåsituasjon, i tilfelle det har skjedd endringer som påvirker resultater fra kartleggingen.
3. Bearbeide ambisjoner og forbedringsområder, forankre resultatmål og satsinger.
4. Kick-off seminar med bred informasjon om arbeidet til både ansatte, politikere og næringsliv.

5. PLP-kurs (ProsjektLederProsessen) for de som blir involvert i forbedringsarbeidet, med case knyttet til gjennomføring av forbedringstiltak.
6. Bearbeide og forankre de prioriterte forbedringsområdene for å se nye løsninger og anbefale konkrete tiltak/handlingsplan, ressursbehov, ansvar, finansiering og hvordan resultater av hovedprosjektet skal måles.
7. Foreslå prosjektplan for hovedprosjektet med eventuelle delprosjekter.

Resultater fra forprosjektet drøftes i ledergruppen mht. budsjettering av ressurser for videreføring. Videreføring i hovedprosjekt forankres politisk.

Forprosjektet tar 4-9 måneder å gjennomføre.

Arbeidet utføres hovedsakelig av medarbeidere internt, med støtte fra ekstern prosessveileder. Ressursbehovet er ca. 30 % stilling internt i prosjektperioden, og en kostnadsramme på ca. kr. 150.000-200.000 til ekstern rådgiver eks. merverdiavgift og reisekostnader.

Vi anbefaler at alle involverte i forprosjektfasen gjennomfører et eget [PLP-kurs](#).

Nærmere om hovedprosjektet

Mål med hovedprosjektet er å styrke kommunen som tilrettelegger og samarbeidspartner for lokalt næringsliv ved å iverksette tiltak som bidrar til:

- Å øke tilfredsheten med kommunale tjenester og service.
- Å etablere bedre struktur for samarbeid og dialog mellom kommune og næringsliv.
- At kontinuerlig forbedring på området er blitt en integrert del av kommunal drift.

Hovedprosjektet omfattes ikke av tjenesten Næringsvennlig kommune. Fasen er imidlertid kritisk for at kommunene skal videreutvikle sin tilretteleggerrolle.

Anbefalte aktiviteter er:

1. Avklare og forankre prosjektet, organisering, omfang, fremdrift og delprosjekter.
2. Gjennomføre aktuelle tiltak jfr. prosjektplaner.
3. Ny kartlegging av kommunens status sirka 1 år etter at tiltak er iverksatt.
4. Vurdering av resultatoppnåelse, avvikshåndtering med informasjon internt og eksternt
5. Utvikle gevinstrealiseringsplan for mål og organisering av tiltak som skal driftes og følges opp etter prosjektet, med ansvarsavklaring i linjeorganisasjonen
6. Sluttrapportering og avslutning av hovedprosjekt, overlevering til drift.

En kritisk fase er avslutningen av hovedprosjektet mht. videreføring av prosjektresultater. For å sikre at prosjektets effektmål blir nådd og tilrettelegging for næringsutvikling blir et varig fortrinn, anbefales det å avklare mål, organisering/ansvar og oppfølging av tiltak som skal videreføres i driften (gevinstrealiseringsplan). Et råd kan også være å inkludere resultatmål i interne målesystem, lederavtaler og medarbeider-/utviklingssamtaler. Nye kartlegginger bør gjøres jevnlig etter overføring til drift.

Hovedprosjektet gjennomføres normalt på ett år.

I denne fasen vil kostnadene være en kombinasjon av interne arbeidstimer og eventuelle eksterne kostnader knyttet til forbedringstiltak. Et anslag kan være en ramme på ca. kr. 100-250.000 i faktiske utlegg. Rapporter fra hovedprosjekt og effektmålinger bør gjøres tilgjengelig for det nasjonale kompetanseteamet for lokal omstilling.

Ut i fra det som er gjengitt i veilederen medfører følgende innsats og kostnader, dersom kommunen ønsker å følge dette programmet:

Forstudie: Gjennomføres i løpet av 3 måneder. Arbeidet utføres av ekstern rådgiver med noe intern bistand. Kostnadsramme på kr. 200.000 eks. merverdiavgift og reisekostnader

Forprosjekt: Forprosjektet tar 4-9 måneder å gjennomføre. Arbeidet utføres hovedsakelig av medarbeidere internt, med støtte fra ekstern prosessveileder. Ressursbehovet er ca. 30 % stilling internt i prosjektperioden, og en kostnadsramme på ca. kr. 150.000-200.000 til ekstern rådgiver eks. merverdiavgift og reisekostnader.

Hovedprosjekt: Hovedprosjektet gjennomføres normalt på ett år. I denne fasen vil kostnadene være en kombinasjon av interne arbeidstimer og eventuelle eksterne kostnader knyttet til forbedringstiltak. Et anslag kan være en ramme på ca. kr. 100-250.000 i faktiske utlegg.

## **Vurdering**

Et slikt prosjekt stiller store krav til egeninnsats fra mange involverte i kommunen. Dersom dette skal bli vellykket, betinger det at alle involverte er dedikerte til å legge inn den innsatsen som forventes av dem. Dette må sikres før igangsettelse, samt at dette er godt forankret hos kommunens ledelse, og at ledelsen involverer seg direkte i dette arbeidet.

Ut ifra de kostnadsrammer som er gitt i invitasjonen må det følge en økonomisk bevilgning fra kommunen for å delta på inntil kr. 750.000 til å dekke eksterne kostnader (650.000 + 100.000 til reise og opphold, inkl. uforutsette utgifter, alle kostnader ex. mva. I dagens situasjon vil det være et stort økonomisk løft. Det er heller ikke sikkert at det er optimalt å kjøpe ekstern rådgivningskapasitet for å få gjennomført dette prosjektet. Et kanskje mer formålstjenlig tiltak kan være å engasjere en person med lokalkunnskap til å lede denne prosessen i Nordreisa. Dermed kan det være tilstrekkelig å bevilge inntil 150.000 kroner for å komme i gang med prosjektet, inklusive innhenting av faktainformasjon.



## Saksfremlegg

| Utvalgssak | Utvalgsnavn             | Møtedato   |
|------------|-------------------------|------------|
| 5/20       | Nordreisa næringsutvalg | 02.04.2020 |

### Hva skjer etter landsbymøtet 2019

Vedlegg

1 Oppsummering av idéprosess

#### Kommunedirektørens innstilling

Det bevilges inntil kr. 20.000 til å jobbe med publisering av nyheter og positive saker om Nordreisa via eksisterende nettsted, samt å styrke Nordreisas tilstedeværelse på SoMe, samt å sørge for større oppmerksomhet for steder og aktiviteter i Nordreisa på TripAdvisor o.l. Midlene skal brukes til konkret publiseringsarbeid, ikke utredningsarbeid. Midlene hentes fra kommunalt utviklingsfond.

Idéen fra landsbymøtet om sherpatrapp/taubane/skiheis legges fra kommunens side på is inntil videre.

Innflyttere/tilflyttere skal inviteres til en samling i mai. Ordfører vil være vertskap for denne. Slike arrangementer kan det legges opp til å gjennomføre hvert år.

#### Saksopplysninger

3 idéer ble valgt ut til å gå videre med etter landsbymøtet 14. november 2019:

**1. Lage et nettsted der du finner all informasjon**

Det ble nedsatt en gruppe for å arbeide med denne idéen, bestående av Karl-Gunnar Skjønsfjell, Mona Salamonsen, Ramona Soleng Thomassen, en representant for eldrerådet og Even Sundbakken. Første møte i arbeidsgruppen skulle avholdes innen utgangen av januar 2020, og åpning av nettstedet skulle skje til Landsbymøtet 2020.

**2. Sjekke hvordan andre har fått til sherpatrapp og hvordan kombinere med taubane/skiheis**

Til å jobbe med denne idéen meldte Olaug Bergset, Elise Blixgård, Knut M. Pedersen, Friluftsrådet og Fredrik Lehn-Pedersen seg. Første møte var ment å bli gjennomført i løpet av tre måneder fra medio november.

Begge ovennevnte idéer var det en klar oppfatning blant deltakerne at næringsutvalget skulle ta ansvaret for.

**3. Fredagskos – møteplass for alle**

Dette initiativet tok Bjørn Arne Olsen ansvaret for, og det ble gjennomført et arrangement allerede helgen etter landsbymøtet på Minibar1. Om det blir flere slike treffpunkter med utgangspunkt i dette initiativet er imidlertid uklart.

## Vurdering

### 1. Nettsted

Så langt administrasjonen er kjent med er det ikke gjort noe med dette initiativet fra arbeidsgruppen. Forøvrig er dette et forslag som er fremkommet i ulike varianter på flere landsbymøter tidligere. Et spørsmål som bør stilles er: Trenger vi flere nettsteder, og hvis så er tilfellet, hvem skal drifte det, slik at det blir et relevant nettsted? I Nordreisa har vi kanskje allerede et nettsted som ivaretar en del av målsettingen med denne idéen; Reisanett. Det kan vurderes å yte et bidrag til driften av dette nettstedet for å gjøre dette enda bedre i forhold til idéen fra Landsbymøtet. Det kan også være et ønske å styrke Nordreisas tilstedeværelse på SoMe og sørge for større oppmerksomhet for steder og aktiviteter i Nordreisa på TripAdvisor o.l. Dette er et synspunkt som tidligere er fremmet fra Halti-miljøet. Dersom det er et ønske å gå videre med dette, bør disse tiltakene kunne ses i sammenheng, og således oppnå mer effektivitet i et slikt arbeid. Administrasjonen kan igangsette dette tiltaket gjennom aktuelle aktører, og det bør bevilges et beløp for å få satt i gang et slikt arbeid, f.eks. inntil kr. 20.000 for 2020.

### 2. Sherpatrapp, taubane/skiheis

Administrasjonen er ikke kjent med at det er tatt initiativ til arbeid med denne idéen, som forøvrig var relativt generelt utformet, bortsett fra at Vanntanken var foreslått som mulig lokalisering for sherpatrapp og taubane ned. Imidlertid har næringsutvikler innhentet et prisoverslag på å anlegge en zipline fra Vanntanken og ned til gapahuken ved bruhodet. Det ble gjort på grunnlag av forslag som ble fremmet på et innspillmøte om infrastruktur i 2018. Bortsett fra at denne traséen er i overkant bratt, vil en zipline over et slikt strekk kunne kostnadsberegnes til mellom kr. 2,0 og 2,5 mill. kroner. Det er ikke lengden som er avgjørende her, men hele konstruksjonen, og ikke minst festepunktene ved start- og målområdet. Den reiselivsaktøren som var forslagsstiller den gang er informert om dette. Det bør være en privat aktør som evt. tar et slikt initiativ, og står som prosjekteier, dersom det er ønskelig å gå videre med et slikt prosjekt. Hva gjelder sherpatrapp til vanntanken synes det å være en relativt kostbar idé med begrenset nytte. Dette med bakgrunn i at det allerede er en god vei/sti helt opp til dette området. Forøvrig er det en alternativ trasé som muligens kan tilrettelegges bedre, dersom midler blir stilt til rådighet for det. Denne idéen foreslås fra kommunens side lagt på is inntil videre. Denne veien/stien inngår i brosjyre og skilting som skal invitere til mer bruk av nærområdet til fotturer og rekreasjon, og det er innkjøpt ytterligere utendørsmøbler som skal utplasseres her på forsommeren, så her skjer det tiltak allerede.

### 3. Fredagskos – møteplass for alle

Det er uklart hva som vil skje videre med dette initiativet, men ordfører har ønsket å invitere alle innflyttere/tilflyttere til en samling i mai. Dette kan kanskje finne sted i Elveparken el.l. med bålkafe og pølser på grillen osv., og da med en noe enklere velkomstpakke til deltakerne enn det som tidligere var lagt opp til i forbindelse med de tidligere planlagte velkomstarrangementene. Slike arrangementer kan det legges opp til å gjennomføre hvert år.



## Oppsummering idéprosess landsbymøte 14.november 2019

70 deltakere

### Hva gir «bolyst og blilyst»?

Hvordan skal Nordreisa vinne attraktivitetskonkurransen for å tiltrekke seg ungdom, tilflyttere, tilbakeflyttere og beholde oss som er her? Gode fritidstilbud, flere arbeidsplasser, offentlig tilbud, servicetilbud? Hva gir «bolyst og blilyst»?

Vertskap for møte: Nordreisa kommune, landsbyhøvding og ordfører Hilde Nyvoll.

Oppstart med nydelig fiskesuppe, så status siden siste landsbymøte, etterfulgt av ett foredrag, to filmer og en sofasamtale, deretter idéprosess ledet av Inger Birkelund og Trude Indrebø:

«Hvilke tiltak kan vi KONKRET igangsette for å skape BLILYST i Nordreisa?»

Til sammen 7 grupper jobbet iherdig og la fram sine forslag til tiltak. Deretter avga deltakere stemmer som resulterte i tre ideer som det skal jobbes videre med.

### DRØFTING

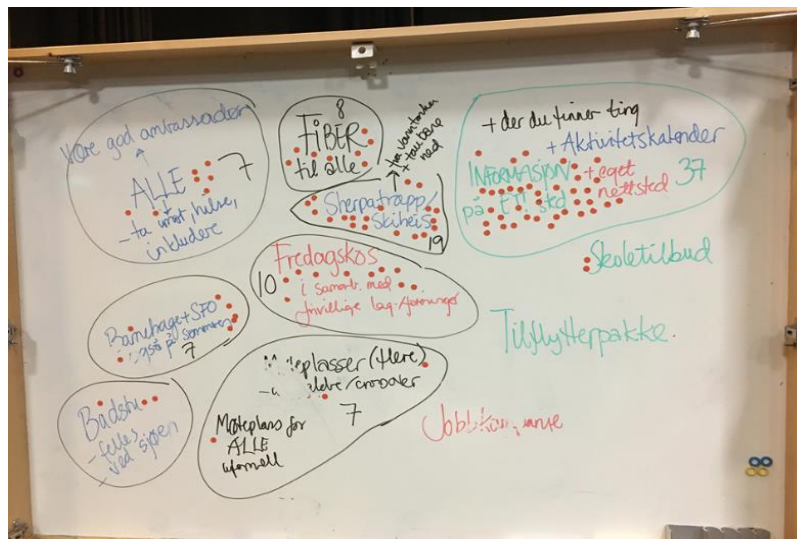
Hvilke tiltak kan vi KONKRET igangsette for å skape BLILYST i Nordreisa?

### PRIORITERING AV TILTAK

Hvilke tiltak kan vi enes om?

Hvem gjør hva?

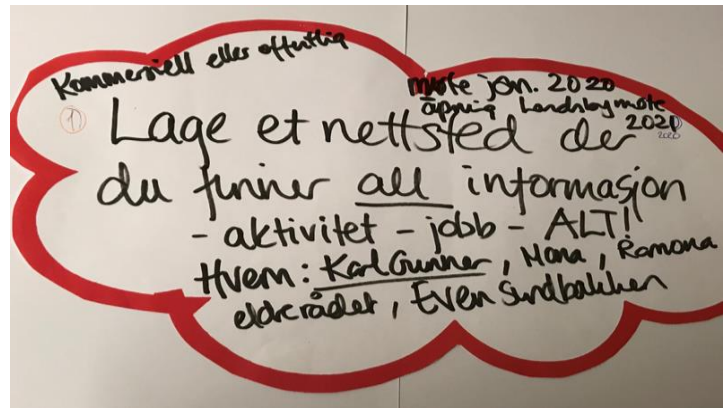
Tidsfrist?





### IDÉ 1: Lage et nettsted der du finner all informasjon

- Kommersiell eller offentlig
- Lage en aktivitetskalender for «alle» aktiviteter (i tillegg til den på Facebook jfr. kommunens hjemmeside). Aktivitetskalenderen må oppdateres kontinuerlig.
- Nettside med informasjon om f.eks. skiløyper, arrangement o.l.
- Nettside med oversikt over ledige boliger til leie, kjøp og salg
- Oversikt over frivillige lag – opplysningskveld
- Aktiv næringskonsulent – hjelpe med søknader
- Jobbkampanje → ungdom
- «Reisajobber» – eget nettsted
- «Velkomstpakke» (les mer under Andre ideer)
- Oppdaterte hjemmesider, felles oversikt
- Oppdatere nettsiden til kommunen



Ansvar: Karl-Gunnar Skjønsvell, Mona Salamonsen, Ramona Soleng Thomassen, representant fra Eldrerådet, Even Sundbakken

Første møte: Innen utgangen av januar 2020

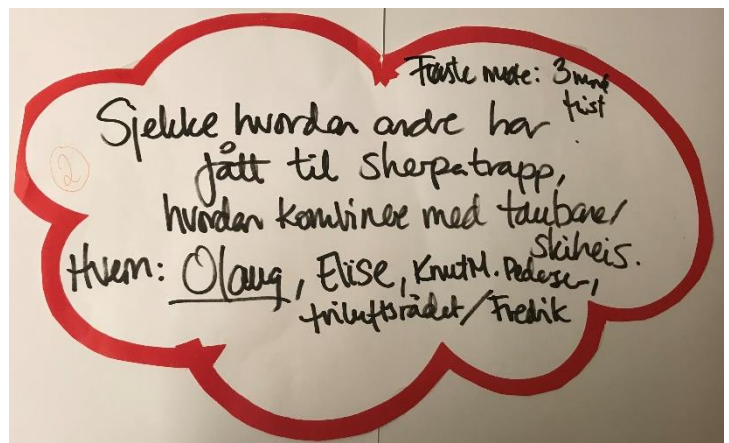
Tidsaspekt: Åpning Landsbymøte 2020

### IDÉ 2: Sjekke hvordan andre har fått til sherpatrapp og hvordan kombinere med taubane/skiheis

- Ønsker sherpatrapp
- Ønsker skiheis, gjerne i samarbeid med nabokommunen
- Sherpatrapp fra «Vanntanken» og taubane ned

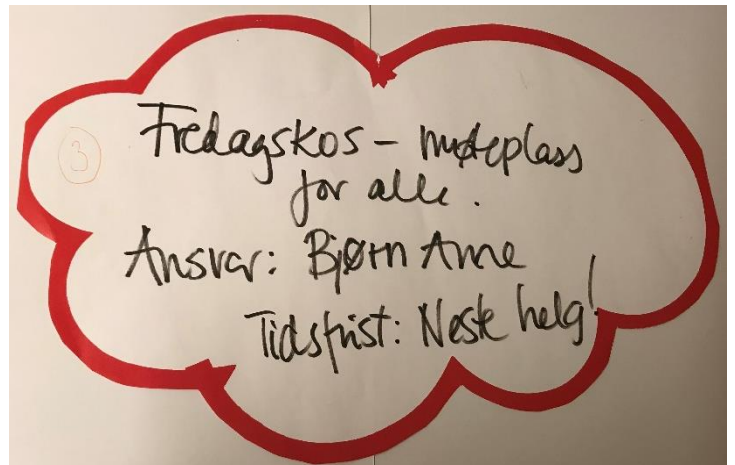
Ansvar: Olaug Bergset, Elise Blixgård, Knut M. Pedersen, Friluftsrådet v/Fredrik Lehn-Pedersen

Første møte: 3 måneders frist



### IDÉ 3: Fredagskos – møteplass for alle

- Uformell
- Samle folk
- Sosiale aktiviteter
- Møteplasser for ulike aldre
  - Unge
  - Voksne
  - Eldre
- Fredagskos med f.eks. biljardklubben eller andre «klubber»/foreninger
- Fredagskafé: Trenger et sosialt treffpunkt for unge voksne
- Sosialt for voksne som ikke har små barn



Ansvar: Bjørn Arne Olsen

Tidsfrist: Neste helg

### Andre ideer:

- «Velkomstpakke»
  - Informasjonsskriv til nye innbyggere
  - Informativ nettside og «tilflytterpakke»
  - Fadderordning/ambassadør
  - Personlig ansvar
  - Ta imot tilflyttere
  - Uformelle møteplasser
  - Organiserte møteplasser for tilflyttere
- Snakke positivt om oss selv. Framsnakke oss selv
- De som kommer tilbake må bli imøtesett hos kommunen – inkluderende
- Kommunen må svare på henvendelser
- Fiber til alle
- God offentlig kommunikasjon
- Helsetilbud
  - Tannlege, lege
  - Bevare det for å beholde arbeidsplasser og tilgjengelige tjenester
- Vi vil ha ny svømmehall
- Is-aktiviteter
- «Isbane festival» - alltid klar med skøyter
- Alpinanlegg
- Nisselavvo – festival
- Fellesbadstu ved sjøen
- «Språkbål»
- Speed friending
- Gangfelt - trygt for barn å ferdes i nærheten av sentrum
- Ivareta skoletilbudet og videreutvikle dette
- Spesialtomtepris for barnefamilier
- Fullt tilbud av barnehage/SFO på sommeren

- Tilbud til barn og ungdom i sommerferien
- Ungdom
  - Sommerjobber
  - Ungdomsklubb er positivt
- Ansvarlig forvaltning av turisme
- Merke stiene slik at alle finner de og finner fram
- Sette toalett der folk ferdes
- Lag arbeid – inkludere folk i dugnad o.l.
- Oversikt over frivillige lag – opplysningskveld
- Temakveld med frivillige
- Organisere prosjekt for «Hjem til oss på middag» - mailliste Røde Kors
- Seniorsenter
- Skape arbeidsplasser
- Aktiv næringskonsulent – hjelpe med søknader
- Jobbkampanje → ungdom
- «Reisajobber» – eget nettsted

*Referent: Elin Magnussen, Halti næringshage AS*



## Saksfremlegg

| Utvalgssak | Utvalgsnavn             | Møtedato   |
|------------|-------------------------|------------|
| 6/20       | Nordreisa næringsutvalg | 02.04.2020 |

### Pilotprosjekt - Traineeprogram i Nord-Troms

Henvising til lovverk:

Vedlegg

- 1 Soknad-2020-0005
- 2 Pilotprosjekt Trainee

### Kommunedirektørens innstilling

Nordreisa kommune innvilger inntil kr. 75.000 i tilskudd til pilotprosjektet Traineeprogram Nord-Troms. Midlene bevilger fra kommunalt utviklingsfond.

### Saksopplysninger

Arena Nord-Troms søker Nordreisa kommunes næringsfond om et tilskudd på kr. 75.000 til gjennomføring av pilotprosjektet Traineeprogram Nord-Troms.

### Bakgrunn for prosjektet:

Flere virksomheter i Nord-Troms opplever i dag utfordringer knyttet til rekruttering av kompetent arbeidskraft, det er en aldrende befolkning i regionen og man opplever flere steder befolkningsnedgang. Dette begrenser videre verdiskaping og tjenestetilbudet i regionen. Denne utfordringen forventes å øke ytterligere fremover ifølge konjunkturbarometeret for Nord-Norge 2019. Som et ledd i å løse utfordringene ønsker den regionale næringsforeningen, Arena Nord-Troms, å etablere et traineeprogram i Nord-Troms. Basert på informasjon innhentet fra andre godt etablerte traineeprogram i Norge ser vi at et slik initiativ kan bidra til:

1. tiltrekke unge nyutdannede til regionen
2. øke tilgangen til kompetent arbeidskraft
3. øke omdømme og synligheten av både virksomheter og regionen som helhet
4. at flere bosetter seg i regionen
5. å skape økt tilhørighet til regionen for arbeidstakere
6. få flere unge tilflyttere til regionen som slår røtter og blir værende

I prosjektbeskrivelsen er det gjengitt et totalt budsjett for pilotprosjektet på kr. 2.340.000. Budsjettet er delt inn i to perioder, der det budsjetteres med kr. 150.000 fra Nordreisa og Skjervøys næringsfond for perioden 2020/2021 og 150.000 fra disse næringsfondene for perioden 2021/2022.

I søknaden er fire bedrifter listet som deltakere: Lerøy Aurora, Ymber, Nord-Troms VGS og Arnøy Laks. I tillegg er det vedlagt en signert intensjonsavtale med Mowi på Skjervøy.

### **Vurdering**

Programmet presenteres som et Nord-Troms prosjekt, men omfatter kun Nordreisa og Skjervøy. Lyngen har et aktivt industrimiljø, med de er ikke deltakere.

Nordreisas deltakelse begrunnes med at to av bedriftene som har meldt interesse er primært lokalisert i Nordreisa (Ymber og Nord-Troms VGS). Fordi prosjektet har to budsjettperioder, er det grunn til å forvente en ny søknad for siste del av pilotprosjektet senere.

En positiv effekt for Nordreisa er at prosjektet medfører prosjektledelse og mange fakturerte timer for næringshagen.

Det er grunn til å anta at Nordreisa kommune i politiske sammenhenger har stilt seg bak dette prosjektet gjennom forarbeidet til pilotprosjektet, og av den grunn er innstillingen at søknaden innvilges.

## Søknad - Støtte til forening/frivillig org.

**Prosjektnavn**

Pilotprosjekt - Traineeprogram Nord-Troms

**Kontaktopplysninger**

|                                               |               |                                   |                        |
|-----------------------------------------------|---------------|-----------------------------------|------------------------|
| Prosjektansvarlig/ -eier:<br>ARENA Nord-Troms |               | Kontaktperson:<br>Anja Thonhaugen |                        |
| Adresse:<br>Hovedvegen 2                      |               | Postnr.:<br>9151                  | Poststed:<br>STORSLETT |
| Mobil:<br>99421411                            | Telefon:<br>- | Telefon arbeid:<br>-              |                        |
| E-post:<br>anja.thonhaugen@haltinh.no         |               | Bankkonto:<br>47506462599         |                        |
| Organisasjonsnummer:<br>921018746             |               |                                   |                        |

**Prosjektinformasjon****Type virksomhet / type støttmottaker**

Arena Nord-Troms er en regional næringsforening for bedrifter som jobber for utvikling og vekst i Nord-Troms regionen.

**Forretningside / mål og innhold med prosjektet**

Målet med traineeprogrammet er å samlet ta grep for å sikre tilgang på ung, kompetent arbeidskraft som bidrar til å sikre videre/økt verdiskaping i Nord-Troms. For å utforske hvordan et traineeprogram i Nord-Troms kan fungere ønsker Arena Nord-Troms å gjennomføre et 2-årig pilotprosjekt for å teste gjennomføring 2 ganger og legge opp til ordinær drift. I pilotprosjektet vil det være viktig å utforske, evaluere og forbedre programmet samt legge opp til varig drift.

**Eiersammensetning / deltakere i prosjektet utover støttmottaker**

Foreløpig har fire virksomheter signert intensjonsavtale på at de ønsker å ta inn trainee til høsten 2020. Disse er: Nord-Troms VGS, Ymber, Arnøy Laks og Lerøy Aurora.

**Kostnadsplan og finansieringsplan****Kostnadsplan**

| Tittel                                         | SUM              |
|------------------------------------------------|------------------|
| 0.4 Admkostnader (regnskap, revisjon)          | 50 000           |
| 01.Prosjektledelse                             | 690 000          |
| 02. Markedsføring                              | 150 000          |
| 03. Traineeprogram (faglig og sosialt program) | 280 000          |
| <b>Sum kostnad</b>                             | <b>1 170 000</b> |

**Finansieringsplan**

| Tittel                        | SUM     |
|-------------------------------|---------|
| 01.Tilskudd fra næringsfondet | 75 000  |
| 02.TFFK                       | 200 000 |
| 03.Sametinget                 | 100 000 |

|                            |                  |
|----------------------------|------------------|
| 04.Samfunnsløftet          | 300 000          |
| 05.Bedriftsfinansiering    | 270 000          |
| 06. Blåfondet              | 150 000          |
| 07. Næringsfondet Skjervøy | 75 000           |
| <b>Sum finansiering</b>    | <b>1 170 000</b> |

#### Tilskudd fra andre

Flere aktører søkes: næringsfondet i Skjervøy kommune, Blåfondet, Samfunnsløftet, Sametinget og TFFK.

#### Er det tidligere søkt andre offentlig instanser om tilskudd til prosjektet/tiltaket? Ja

Mottok støtte til forprosjekt fra TFFK på kr 100 000,- der Arena Nord-Troms også bevilget 100 000 fordelt på 25 000,- i egenandel og 75 000,- i egeninnsats.

#### Begrunnelse avslag

#### Andre opplysninger

Et traineeprogram i Nord-Troms vil:

1. Være omdømmebyggende for Nord-Troms og spesielt rettet mot unge studenter.
  2. Snu trenden med fraflytting og markere Nord-Troms som en spennende region.
  3. Øke attraktiviteten til Nord-Troms som bo- og jobbmarked gjennom å vise verdiskapningen som skjer her, fordelene ved å bo her, og alle tilbud som finnes her.
  4. Gi unge nyutdannede en ekstra motivasjon til å søke seg til regionen gjennom at man får variert erfaring, mye kompetanse på CV'en på kort tid og at man får et sosialt opplegg på fritiden.
  5. Gi traineene tilhørighet til regionen.
- Flere detaljer finnes i vedlagte prosjektskisse.

#### Geografi

1938-Lyngen, 1939-Storfjord, 1940-Gaivuotna - Kåfjord, 1941-Skjervøy, 1942-Nordreisa, 1943-Kvæningen

#### Vedlegg

| Dokumentnavn                   | Filstørrelse | Dato       |
|--------------------------------|--------------|------------|
| Pilotprosjekt Trainee.pdf      | 493 186      | 17.02.2020 |
| Signerte intensjonsavtaler.pdf | 309 817      | 17.02.2020 |

# PILOTPROSJEKT TRAINEEPROGRAM NORD-TROMS

---

På oppdrag fra ARENA Nord-Troms  
er dette dokumentet utarbeidet av Halti Næringshage AS





## Innhold

|            |                                   |          |
|------------|-----------------------------------|----------|
| <b>1.0</b> | <b>Traineeprogram Nord-Troms</b>  | <b>3</b> |
| 1.1        | Bakgrunn                          | 3        |
| 1.2        | Formål                            | 3        |
| 1.3        | Oppsett traineeprogram Nord-Troms | 4        |
| 1.4        | Medlemsbedrifter                  | 5        |
| 1.5        | Mål, effekter og resultater       | 5        |
| 1.6        | Pilotprosjektet                   | 6        |
| <b>2</b>   | <b>Organisering</b>               | <b>7</b> |
| 2.1        | Prosjekteier                      | 7        |
| 2.2        | Forankring                        | 7        |
| 2.3        | Økonomi pilotprosjekt             | 8        |
| 2.4        | Fremdriftsplan                    | 10       |

## 1.0 Traineeprogram Nord-Troms

### 1.1 Bakgrunn

Flere virksomheter i Nord-Troms opplever i dag utfordringer knyttet til rekruttering av kompetent arbeidskraft, det er en aldrende befolkning i regionen og man opplever flere steder befolkningsnedgang. Dette begrenser videre verdiskaping og tjenestetilbudet i regionen. Denne utfordringen forventes å øke ytterligere fremover ifølge konjunkturbarometeret for Nord-Norge 2019.

Som et ledd i å løse utfordringene ønsker den regionale næringsforeningen, Arena Nord-Troms, å etablere et traineeprogram i Nord-Troms. Basert på informasjon innhentet fra andre godt etablerte traineeprogram i Norge ser vi at et slik initiativ kan bidra til:

1. tiltrekke unge nyutdannede til regionen
2. øke tilgangen til kompetent arbeidskraft
3. øke omdømme og synligheten av både virksomheter og regionen som helhet
4. at flere bosetter seg i regionen
5. å skape økt tilhørighet til regionen for arbeidstakere
6. få flere unge tilflyttere til regionen som slår røtter og blir værende

### 1.2 Formål

Målet med traineeprogrammet er å samlet ta grep for å sikre tilgang på ung, kompetent arbeidskraft som bidrar til å sikre videre/økt verdiskaping i Nord-Troms.

Et traineeprogram i Nord-Troms vil:

1. Være omdømmebyggende for Nord-Troms og spesielt rettet mot unge studenter.
2. Snu trenden med fraflytting og markere Nord-Troms som en spennende region.
3. Øke attraktiviteten til Nord-Troms som bo- og jobbmarked gjennom å vise verdiskapingen som skjer her, fordelene ved å bo her, og alle tilbud som finnes her.

4. Gi unge nyutdannede en ekstra motivasjon til å søke seg til regionen gjennom at man får variert erfaring, mye kompetanse på CV'en på kort tid og at man får et sosialt opplegg på fritiden.
5. Gi traineene tilhørighet til regionen.

I pilotprosjektet er det viktig å prøve ut traineeprogrammet i regionen, få tilbakemeldinger på hvordan det fungerer, hva som kan forbedres og legge et godt grunnlag for videreføring av programmet.

### **1.3 Oppsett traineeprogram Nord-Troms**

Basert på dialog med næringslivet og innhentet informasjon fra andre traineeprogram (hovedsakelig Kandidat Helgeland, Free North Trainee i Lofoten, Trainee Salten og Fjelltrainee Røros) har vi utarbeidet en modell for et traineeprogram i Nord-Troms.

Programmet har følgende rammer:

1. Varighet: ett år hos en bedrift.
2. Programmet er åpen for søkere som:
  - a. Har høyere utdanning, minimum bachelorgrad. Dette skal sørge for at kandidatene har et likt grunnlag/utgangspunkt
  - b. Behersker norsk
  - c. Er under 30 år
  - d. Har maks 3 års arbeidserfaring
3. Programmet skal bestå av:
  - a. Et faglig program som innebærer:
    - i. 3-4 samlinger som varer 1-2 dager. Fokuset på samlingene vil være på personlig utvikling og tema som «teamarbeid, konflikthåndtering» m.m.
    - ii. Bedriftsbesøk: det er viktig at traineene får kjennskap til næringslivet i regionen.
    - iii. Konferanser: Sjømatkonferansen og Agenda Nord-Norge.
    - iv. Studietur til Brussel der traineene får lære om samarbeidet mellom norsk næringsliv og EU.
  - b. Et sosialt program som skal gi traineene et nettverk og sørge for trivsel. Aktiviteter som inngår i det sosiale programmet er blant annet:

- i. Fjellturer
- ii. Quiz
- iii. Julebord
- iv. Hvalsafari
- v. Sparkekonkurrans: Arctic Open Spark
- vi. Kulturarrangement

4. Man vil lage en arena for å evaluere traineeprogrammet

I pilotperioden vil vi teste ut hva som fungerer i Nord-Troms, og tilpasse programmet etter tilbakemeldinger fra både traineer og bedrifter.

#### **1.4 Medlemsbedrifter**

Vi har hatt en forprosjektfase der vi har gått bredt ut for å undersøke om det er interesse for å delta i et traineeprogram blant bedrifter og virksomheter i Nord-Troms. Den inngående kartleggingsfasen har resultert i at fire bedrifter ønsker å være med i traineeprogrammet med oppstart september 2020.

Disse er:

- Lerøy Aurora
- Ymber
- Nord-Troms VGS
- Arnøy Laks

Flere andre vurderer å delta og vi er inne i en prosess der vi har møter med disse.

I tillegg har en rekke aktører sagt at de stiller som medlem i første omgang. Vi har hittil fått 6 aktører som ønsker å være medlem, og dermed går inn med 5000,- hver. Flere andre vurderer medlemskap.

#### **1.5 Mål, effekter og resultater**

Prosjektets målsettinger er:

1. Øke tilgangen til kompetent arbeidskraft
2. Gi kompetansepåfyll for både bedrifter og traineer
3. Øke synligheten av jobbmuligheter i Nord-Troms utad
4. Øke attraktiviteten til Nord-Troms som region

En traineeordning i Nord-Troms vil resultere i:

1. Nord-Troms blir mer attraktiv for arbeidstakere
2. Flere nyutdannede ser mot Nord-Troms for en god start på karrieren
3. Virksomheter får lettere rekruttert kompetent arbeidskraft
4. Nord-Troms blir mer synlig både for jobbsøkere og andre tilflyttere
5. Arbeidstakere blir værende i regionen

Effekter:

1. Økt kompetent arbeidskraft i regionen
2. Flere arbeidstakere
3. Økt verdiskapning
4. Bedre tjenestetilbud
5. Befolkningsvekst

## **1.6 Pilotprosjektet**

Pilotprosjektet vil vare i 2 år og har som mål å teste om, og hvordan, et traineeprogram kan fungere i Nord-Troms. I pilotprosjektet vil det være viktig å samle erfaringer og tilbakemeldinger fra involverte aktører, og legge til rette for ordinær drift.

I pilotprosjektet vil følgende aktiviteter gjennomføres:

1. Gjennomføre to traineeperioder for å prøve ut, evaluere og forbedre programmet.
2. Organisere og administrere traineeprogrammet, herunder:
  - a. innhente og kartlegge behov til bedrifter
  - b. lage faglig og sosialt program
3. Bygge opp nødvendig struktur: nettside, Facebookprofil, Instagramprofil, kommunikasjon med relevante aktører (Nord-Norge kontoret i Brussel, utdanningsinstitusjoner m.m.) og bygge nettverk.
4. Legge opp til ordinær drift og finansiering. Her vil medlemsmasse bygges og behov for finansiering i driftsfase vurderes og avklares.

5. Forankre traineeordningen regionalt: det er viktig at flest mulig i regionen kjenner initiativet, ser og er enige i behovet og dermed kan slutte seg til det etter hvert.

## 2 Organisering

### 2.1 Prosjekteier

Prosjektet eies og administreres av ARENA Nord-Troms. ARENA Nord-Troms er en regional næringsforening for bedrifter som jobber for utvikling og vekst i Nord-Troms regionen. Se mer på <https://www.arenanordtroms.no/>

Prosjekteierskapet til traineeordningen er i Arena Nord-Troms ved styreleder Håvard Høgstad (daglig leder Arnøy Laks). Sekretariatet for Arena Nord-Troms er Halti Næringshage AS som vil ha prosjektledelse for programmet. Hovedressurser som vil jobbe i pilotprosjektet er prosjektleder Trude Indrebø og prosjektleder Anja Thonhaugen. Trude Indrebø har lang erfaring fra å jobbe med prosjektutvikling, ledelse, administrasjon, karriereveiledning, prosessledelse, innovasjon og nettverksarbeid. Anja har erfaring fra å jobbe med prosjektutvikling og ledelse, rådgivning, administrasjon og nettverksarbeid.

### 2.2 Forankring

Arena Nord-Troms har gått bredt ut til medlemmer i Arena Nord-Troms, i media og i møter med ca 40 aktører – både offentlige og private, samt eget møte med Nord-Troms Regionråd 6. februar. Alle melder tilbake at dette er et svært positivt tiltak som vil kunne gi betydelige, positive ringvirkninger i regionen.

Videre forankring vil være viktig i pilotprosjektet for å rekruttere flere medlemsbedrifter og flere som ønsker å ta inn traineer.



Bilde: avisutklipp fra Framtid i Nord 21.01.2020

### 2.3 Økonomi pilotprosjekt

| Budsjett pilotprosjekt            | 2020/2021           | 2021/2022           | Kommentar                                                                      | Totalt              | %            |
|-----------------------------------|---------------------|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------|---------------------|--------------|
| Prosjektledelse                   | kr 690 000          | kr 690 000          |                                                                                | kr 1 380 000        | 59 %         |
| Markedsføring                     | kr 150 000          | kr 150 000          |                                                                                | kr 300 000          | 13 %         |
| Traineeprogram                    | kr 280 000          | kr 280 000          | Per år: 200 000,- faglig program, 60 000,- studietur, 20 000,- sosialt program | kr 560 000          | 24 %         |
| Admkostnader (regnskap, revisjon) | kr 50 000           | kr 50 000           |                                                                                | kr 100 000          | 4 %          |
| <b>SUM</b>                        | <b>kr 1 170 000</b> | <b>kr 1 170 000</b> |                                                                                | <b>kr 2 340 000</b> | <b>100 %</b> |

| Finansiering pilotprosjekt | 2020/2021           | 2021/2022           | Kommentar                       | Totalt              | %            |
|----------------------------|---------------------|---------------------|---------------------------------|---------------------|--------------|
| TFFK                       | kr 200 000          | kr 300 000          |                                 | kr 500 000          | 21 %         |
| Sametinget                 | kr 100 000          | kr 150 000          |                                 | kr 250 000          | 11 %         |
| Næringsfond                | kr 150 000          | kr 150 000          | Nordreisa og Skjervøy kommune   | kr 300 000          | 13 %         |
| Blåfondet                  | kr 150 000          | kr 150 000          |                                 | kr 300 000          | 13 %         |
| Samfunnsløftet             | kr 300 000          | kr 150 000          |                                 | kr 450 000          | 19 %         |
| Bedrifter - medlem         | kr 30 000           | kr 30 000           | 5000,- per. Mål: 6 stk per år   | kr 60 000           | 3 %          |
| Bedrifter - rekruttering   | kr 120 000          | kr 120 000          | 30 000,- per. Mål: 4 stk per år | kr 240 000          | 10 %         |
| Bedrifter - ansettelse     | kr 120 000          | kr 120 000          | 30 000,- per. Mål: 4 stk per år | kr 240 000          | 10 %         |
| <b>SUM</b>                 | <b>kr 1 170 000</b> | <b>kr 1 170 000</b> |                                 | <b>kr 2 340 000</b> | <b>100 %</b> |

#### Spesifiseringer av budsjettet:

##### 1. Kostnader:

##### a. Prosjektledelse inkluderer:

- i. Timer som går med på: å legge opp faglig og sosialt program, innhente interessenter og finansiering, avklare behov, lage utlysninger, markedsføre traineeprogrammet, innhente kandidater, bistå i

intervjuprosess, være med på samlinger gjennom traineeåret og ellers bistå bedrifter og traineene ved behov. Her inngår også midler som brukes på reise og opphold for prosjektleder under faglige og sosiale samlinger.

- b. Markedsføring: her blir Facebook og Instagram viktige arenaer, men også eventuell deltakelse på karrieredager og utstrakt arbeid til relevante linjer.
  - c. Traineeprogram. Her beregner vi ca 200 000,- for det faglige programmet (faglige samlinger, bedriftsbesøk, konferanser) for 4 traineer, 60 000,- for studietur (tall innhentet fra Lofoten der de beregner 15 000,- per pers) og 20 000,- for sosialt program (julebord, quiz, hvalsafari m.m.)
  - d. Adm.kostnader på kr 50 000,- er beregnet til regnskap og revisjon.
2. Finansiering:
- I begynnelsen er programmet avhengig av offentlige midler og følgende aktører søkes om finansiering av pilotprosjektet:
    - o Troms og Finnmark fylkeskommune. Dette er et viktig initiativ også for regionen som helhet da målet er å bidra til økt tilgang på kompetent arbeidskraft, økt verdiskaping og befolkningsvekst.
    - o Sametinget. Nord-Troms er en viktig samisk region der flere samiske næringer utøves (heriblant turisme, kulturnæring, duodji, reindrift, fiske m.m.). For fortsatt verdiskaping i disse næringene er det viktig med stabil bosetting og fokus på regionen.
    - o Kommunalt næringsfond i Nordreisa og Skjervøy. Bedriftene som har uttrykt at de ønsker å være med er primært lokalisert i Nordreisa (Ymber og Nord-Troms VGS) og Skjervøy (Lerøy Aurora og Arnøy Laks). Det er derfor viktig fra kommunens side at de støtter opp om bedriftenes tiltak for å sikre rekruttering, samt at kommunene også får eierskap til ordningen.
    - o Blåfondet. Sjømatnæringen skaper store verdier i Nord-Troms. For å vedlikeholde og øke denne er det viktig at aktørene i næringen har tilgang til kompetent arbeidskraft. For traineene, uansett fagområde, er det viktig å få kjennskap til sjømatnæringen og ringvirkningene næringen skaper. Bedriftene som inngår er viktige aktører i sjømatnæringen: Nord-Troms VGS utdanner kompetanse til næringene og både Lerøy Aurora AS og Arnøy Laks AS er betydelige aktører gjennom både matfiskoppdrett og slakteri. På samme måte er Ymber AS og datterselskapet 3net AS også viktige leverandører til sjømatnæringen.
    - o Samfunnsløftet hos SpareBank1 Nord Norge. Initiativet skal bidra til å sikre tilgang til kompetent arbeidskraft, økt tilflytting, økt innovasjon og økt



attraktivitet utad noe SpareBank1 Nord Norge jobber mot gjennom Samfunnsløftet sitt.

- Bedrifter vil også minimum finansiere 270 000,-. Målet under pilotperioden er å øke denne andelen både gjennom flere medlemmer og flere som tar inn traineer.

## 2.4 Fremdriftsplan

Vi er i gang med å innhente intensjonsavtaler og har allerede 4 bedrifter som blir med. Februar 2020 vil brukes til å søke finansiering, bygge nettside og begynne å spesifisere behovene og utlysningene til hver bedrift. Markedsføring av stillinger vil pågå i februar-april og intervjurunder og ansettelse april-juni. Målet er oppstart traineeordning Nord-Troms høsten 2020.

Runde 2 starter igjen vinteren 2020 med å innhente intensjonsavtaler/bedrifter, tidplanen vil tilpasses ut fra tilbakemeldinger fra runde 1.

| Aktiviteter                 | 2020   |         |      |       |     |      |      |        |           |         |          |          | Spesifikasjoner       |
|-----------------------------|--------|---------|------|-------|-----|------|------|--------|-----------|---------|----------|----------|-----------------------|
|                             | Januar | Februar | Mars | April | Mai | Juni | Juli | August | September | Oktober | November | Desember |                       |
| Partnere                    |        |         |      |       |     |      |      |        |           |         |          |          | Intensjonsavtaler     |
| Behov bedrifter             |        |         |      |       |     |      |      |        |           |         |          |          | Utlysningstekst       |
| Profileringsplan            |        |         |      |       |     |      |      |        |           |         |          |          |                       |
| Hjemmeside                  |        |         |      |       |     |      |      |        |           |         |          |          |                       |
| Søkn finansiering           |        |         |      |       |     |      |      |        |           |         |          |          |                       |
| Styringsgruppemøter         |        |         |      |       |     |      |      |        |           |         |          |          |                       |
| Lyse ut stillinger          |        |         |      |       |     |      |      |        |           |         |          |          |                       |
| Markedsføring               |        |         |      |       |     |      |      |        |           |         |          |          |                       |
| SoMe                        |        |         |      |       |     |      |      |        |           |         |          |          | Lage aktive brukere   |
| Lage kurspakker             |        |         |      |       |     |      |      |        |           |         |          |          | NNL/SNN? EU           |
| Intervju/ansette kandidater |        |         |      |       |     |      |      |        |           |         |          |          | Sept 2020 - juni 2021 |
| Gjennomføre program         |        |         |      |       |     |      |      |        |           |         |          |          |                       |
| Forberede nytt kull 2021    |        |         |      |       |     |      |      |        |           |         |          |          |                       |

|                   |                     |                       |
|-------------------|---------------------|-----------------------|
| Bygge medlemsbase | Forankre programmet | Evaluering/forbedring |
|-------------------|---------------------|-----------------------|



## Saksfremlegg

| Utvalgssak | Utvalgsnavn             | Møtedato   |
|------------|-------------------------|------------|
| 7/20       | Nordreisa næringsutvalg | 02.04.2020 |

### Svar på søknad om tilskudd fra Nordreisa kommunes næringsfond

#### Kommunedirektørens innstilling

Nordreisa kommune yter et tilskudd til anskaffelsen av betalingsautomat, tilsvarende inntil 30% av anskaffelseskostnaden. Dvs. at omsøkt tilskuddsbeløp på kr. 30.900 kan bevilges. Tilskuddet gis fra kommunalt utviklingsfond.

#### Saksopplysninger

Oksfjord båtforening (OBF) søker om tilskudd til innkjøp av betalingsautomat. Valgt type er NorBill 7000, som brukes på Sommarøy, med gode erfaringer.

Innkjøpskostnaden/prosjektkostnaden i søknaden er på kr. 103.606, og de søker om et tilskudd på kr. 30.900.

Foreningen begrunner sin søknad på følgende måte: «Målet med prosjektet er å få etablert en elektronisk betalingsautomat for leie av kai, leie av gjesteplasser i Oksfjord havn, samt leie av bobilplasser i havna. Dagens løsning er ikke tilfredsstillende med bruk av betaling i konvolutt. Inntjeningen som OBF får av overskuddet går uavkortet til å utvikle havna for våre yrkesfiskere og andre brukere. Vi har sjekket løsninger som Europark som tilbyr app-løsning. Dette er ikke en tilfredsstillende for våre kunder.»

OBF opplyser at de har rundt 500 bobilbesøk i året, ca. 300 toalettbesøk, samt x antall gjesteplassanløp og bryggeutleieforhold (som ikke kan tallfestes på stående fot), men det er helt klart en del aktivitet knyttet til havneområdet, som er inntektsbringende.

OBF har også vurdert en app-løsning tilbudt av GoMarina, men har gitt klart uttrykk for at de ikke ønsker å benytte seg av den. Dette er ikke kun en løsning for gjestehavner, men den har også løsninger for parkering, toaletter og andre fasiliteter som kan inkluderes fleksibelt i app-løsningen, samt at de tilbyr betalingsautomat.

#### Vurdering

Etter at søknaden ble fremmet tok kommunen kontakt, fordi det i andre sammenhenger har vært sett på brukerbetalingssystemer for parkeringsplasser, toalettfasiliteter ol. som del av kommunens infrastrukturprogram for reiselivet. Her har EasyPark vært trukket frem, og Lyngen og Kåfjord har preferanser i forhold til den løsningen. OBF sjekket også denne løsningen, uten å like det de så her.

Nordreisa kommune stilte tidlig spørsmålet om fysisk betalingsautomat er gårsdagens teknologi og om apper er fremtiden for slike løsninger. Det er ikke noe klart svar på det. En fordel med betalingsautomat er fleksibiliteten for bruk innenfor flere tjenestetilbud, selv om det viser seg at også tilbud fra leverandører som Go Marina kan tilby dette via en app. En kostnadmessig avveining må gjøres også mellom en investering i hardware på kr. 100.000 og vedlikehold av betalingsautomaten gjennom dennes levetid, kontra at en app-leverandør vil kreve en andel av inntekten for å drifte dette systemet (8-12%, avhengig av omsetningen).

For Nordreisa kommunes del er dette et interessant tema for flere områder, og det vil være interessant å hente erfaring fra bruk av ulike løsninger. I så måte kan det være interessant at OBF med bistand fra kommunen anskaffer dette som et pilotprosjekt. Kommunen må da kunne få tilgang på foreningens erfaringer med dette systemet. I så fall bør kommunen kunne gi tilskudd på inntil 30% av anskaffelseskostnaden.

Det som imidlertid taler sterkt for et avslag på søknaden er at betalingsautomaten allerede var bestilt før søknaden ble innsendt, jfr. pkt. 5 i retningslinjene for nærings- og utviklingsfondet i forhold til hva som ikke er støtteberettiget. Pkt. 5 sier prinsipielt at tiltak som er iverksatt før søknaden er fremmet, ikke skal støttes. Ordrebekreftelsen fra leverandøren NorTronic as er datert 5/2, mens søknaden er fremmet 17/2.

Administrasjonen har likevel, etter en samlet vurdering, innstilt på at det gis tilskudd.



## Saksfremlegg

| Utvalgssak | Utvalgsnavn             | Møtedato   |
|------------|-------------------------|------------|
| 8/20       | Nordreisa næringsutvalg | 02.04.2020 |

### Søknad om tilskudd til å starte et internasjonalt spillutviklingsmiljø i Nordreisa

#### Vedlegg

- 1 Søknad-2019-0047
- 2 CME Tilbud
- 3 Spillerom - Dataspillstrategi 2020-2022
- 4 Prosjektskisse - Polaria Game Lab Nord
- 5 Handlingsplan - Polaria Game Lab Nord

#### Kommunedirektørens innstilling

Næringsutvalget stiller seg bak administrasjonens bevilgning av kr. 100.000 til forstudiet med henblikk på å etablere en fagskole innenfor spillutvikling i Nordreisa.

For å kunne ta stilling til eventuell videre økonomisk bistand til prosjektet ønsker utvalget at administrasjonen, sammen med utvalgets leder, skaper en klarere oppfatning om hva som ønskes støttet, hva prosjektet det søkes støtte til faktisk inkluderer, og hva som faller utenfor prosjektet som ønskes støttet. Samtidig skal det utarbeides en tilfredsstillende intensjonsavtale mellom partene, som partene er enige om, for at videre økonomisk tilskudd skal kunne ytes.

Saken behandles derfor på nytt på næringsutvalgets møte 4. juni, da med mer avklart informasjon rundt saken.

#### Saksopplysninger

Prosjektet har som formål å etablere fagskole innen spillutvikling i Nord-Troms. Dette vil bidra til et attraktivt og bærekraftig sentrum for spill- og teknologiutvikling; for studenter, gründere, arbeidstakere og næringsliv.

Prosjektet består av tre deler:

1. Overordnet prosjektledelse for å sikre fremdrift og budsjett.
2. Etablering av fagskole. Herunder utføre en forstudie for å se på markedsgrunnlaget, og basert på det avslutte eller gå videre med søknad
3. Etablere Polaria Game Lab: bygge opp, tiltrekke, lære

Søknaden behandles i to deler:

1. Tilskudd til forstudie er behandlet administrativt. Nordreisa kommune har bevilget kr. 100.000 i tilskudd til Snefokk AS, som bidrag til å gjennomføre forprosjektet med henblikk på å etablere en fagskole i spillutvikling i Nordreisa. Tilskuddet hentes fra Nordreisa kommunes utviklingsfond.
2. Videre bidrag fra Nordreisa kommune i prosjektet behandles politisk på næringsutvalgets møte 02.04.2020. Som dette saksfremlegget omhandler. Forøvrig vises det til vedlagte søknad fra Snefokk AS med vedlegg, som beskriver hva man ønsker å få til i denne saken.

## Vurdering

Dette prosjektet har involvert Nordreisa kommune mye allerede, og er høyt prioritert både politisk og i administrasjonen. Tidligere når prosjektet har vært presentert, har kommunen oppfattet fagskolen og miljøet rundt denne som et innovativt miljø for oppstart av spillutviklingsvirksomheter, som et hele. Det har vært mye av begrunnelsen for kommunens positive holdning.

Derfor er det gitt støtte tidligere gjennom 88Troll AS med et tilskudd på kr. 35.000, et tilsagn som ble avsluttet og utbetalt 17.10.2019. Derfor er det også gitt tilsagn på inntil kr. 100.000 i tilskudd til forstudie for å avklare mulighetene for en etablering av fagskole innenfor spillutvikling i regi av Snefokk AS i samarbeid med Changemaker AB.

I Søknaden til Nordreisa kommune søkes det om et tilskudd på totalt kr. 350.000 (spesifisert som 300.000 i senere eposter, og dette må klargjøres). Kr. 100.000 av søknadsbeløpet er bevilget administrativt, slik at forprosjektet kan igangsettes snarest mulig.

Etter at kommunen mottok søknaden har administrasjonen stilt noen spørsmål rundt søknadens og prosjektets oppbygging og finansieringskildene til de enkelte hovedaktivitetene. Administrasjonen oppfattet det slik at Nordreisa kommune var ønsket som finansieringspartner for overordnet prosjektledelse (hovedaktivitet 1), forstudie for etablering av fagskole, samt Nokut-søknad om å etablere fagskole (hovedaktivitet 2). Imidlertid har man i søknaden indikert andre finansieringsparter for etableringen av Polaria Game Lab (hovedaktivitet 3), som omfattes av samme prosjekt og handlingsplan. For Nordreisa kommune har det vært viktig å presisere at kommunen ser på dette som et hele, og at man ser med noe undring på hvorfor en overordnet prosjektledelse er lagt inn som egen hovedaktivitet, og ikke som del av de to konkrete hovedaktivitetene som skal etableres. Det er en løsning vi ikke er vant med, og finner noe forunderlig.

I en epost etter et møte mellom involverte parter 24. januar stilte næringsutvikler følgende kommentarer og spørsmål:

Kommunen ønsker unntaksvis å stå som eneste bidragsyter til slike prosjekter eller delprosjekter. Slik handlingsplanen med budsjett og finansieringskilder er lagt opp har kommunen også følgende synspunkter:

1. Nordreisa kommune er tiltenkt som finansieringskilde (kr. 50.000) sammen med SIVA og TFFK i forhold til en egen stor post som er kalt overordnet prosjektledelse. Det virker noe merkelig å strukturere dette slik, og ikke som en del av de enkelte konkrete delprosjektene (fagskoleetableringen og etableringen av Polar game lab nord), evt. som en del av helheten i det totale prosjektet. Slik dette er beskrevet i handlingsplanen med budsjett og finansieringsplan, er posten for prosjektledelse på 600.000 kroner 100% offentlig finansiert. Det strider mot EØS-reglene, som sier at maksimalt 50% skal være den offentlige finansieringsandelen.

Dvs. at det her må legges inn annet enn offentlige finansieringskilder tilsvarende minst 600.000 kroner.

2. Nordreisa kommune er tiltenkt rollen som eneste finansieringskilde til forstudiet og kartleggingen for etablering av fagskolen (kr. 200.000), samt for søknaden til Nokut (kr. 100.000).
3. Hva gjelder etableringen av Polar Fame lab, er Nordreisa kommune ikke tiltenkt noen finansieringsrolle. Her defineres fylkeskommunen, egeninnsats, samt SNN Samfunnsløftet som aktuelle finansieringskilder.
4. Vi har gjennom hele prosessen så langt sett begge etableringer som en del av en helhet, og vi foretrekker å delta i en slikt helhetlig prosjektutvikling som bidragsyter på lik linje med andre bidragsyterne. Er det noen grunn til at man har valgt å dele opp prosjektet på denne måten?

I samme epost ble det fra kommunens side påpekt at man ønsket en intensjonsavtale som kunne klargjøre hele saken i forhold til de spesifikke intensjoner partene hadde i forhold til dette prosjektet.

I intensjonsavtalen ønsket ikke Halti næringshage å være part, og det ble en del diskusjoner rundt initiativtakers rolle som privatperson og i firmasammenheng, samt hva som var en del av prosjektet, og hva som ikke var det. Til slutt ble det bestemt å legge en intensjonsavtale på is foreløpig. Den ble ikke oppfattet som nødvendig for å kunne innvilge 100.000 i tilskudd til forstudie, men tas eventuelt opp igjen dersom kommunen velger å bidra med ytterligere midler til prosjektet.

I så fall vil det være høyst nødvendig å avklare hva som egentlig støttes, og hva som omtales i prosjektet, men som likevel ikke er en del av prosjektet. Søknaden som er sendt til kommunen omhandler hele satsningen med et budsjett på 2.3 mill., hvorav 350.000 er søkt dekket av kommunen. Det er behov for en avklaring av hvordan hele prosjektet tenkes realisert og hvem som er parter. Særlig er dette tilfellet etter at samfunnsløftet i SNN avsto søknaden om støtte, samt at Fylkeskommunen har utsatt sin behandling av søknaden fra Snefokk AS.

I henhold til opprinnelig handlingsplan var resultatet av forstudiet ventet ferdigstilt 1.mai, men det kan bli noe utsatt i tid fordi igangsettelsen ble skjøvet på. Forhåpentligvis vil rapporten fra forstudiet med konklusjon være klar før neste utvalgsmøte 4. juni. Det blir en viktig milepæl i forhold til hva som kan skje videre. I tillegg bør Nordreisa kommune gjennom denne tiden få bedre avklaring på flere sider ved prosjektet og fremdriften som er omtalt her, slik at et bedre grunnlag for å ta stilling til en eventuell videre økonomisk bistand til prosjektet kan fattes på næringsutvalgets møte 4. juni.

På dagens møte ønskes utvalgets vurdering av denne saken slik den står nå.

## Søknad - Støtte til forening/frivillig org.

**Prosjektnavn**

Utviklingsprosjekt: skape et internasjonalt spillutviklingsmiljø i Nordreisa

**Kontaktopplysninger**

|                                         |               |                                |                        |
|-----------------------------------------|---------------|--------------------------------|------------------------|
| Prosjektansvarlig/ -eier:<br>Snefokk AS |               | Kontaktperson:<br>Sammy Jeridi |                        |
| Adresse:<br>Krakenesveien 287           |               | Postnr.:<br>9156               | Poststed:<br>STORSLETT |
| Mobil:<br>+4745510367                   | Telefon:<br>- | Telefon arbeid:<br>-           |                        |
| E-post:<br>sammy@snefokk.no             |               | Bankkonto:<br>86017183348      |                        |
| Organisasjonsnummer:<br>918610138       |               |                                |                        |

**Prosjektinformasjon****Type virksomhet / type støttemottaker**

Snefokk AS eier prosjektet som fokuserer på å se på mulighetene for å utvikle et internasjonalt spillutviklingsmiljø i Nordreisa.

**Forretningside / mål og innhold med prosjektet**

Etablere fagskole innen spillutvikling i Nord-Troms. Dette vil bidra til et attraktivt og bærekraftig sentrum for spill- og teknologiutvikling; for studenter, gründere, arbeidstakere og næringsliv.

Prosjektet består av tre deler:

1. Overordnet prosjektledelse for å sikre fremdrift og budsjett.
2. Etablering av fagskole. Herunder utføre en forstudie for å se på markedsgrunnlaget, og basert på det avslutte eller gå videre med søknad
3. Etablere Polaria Game Lab: bygge opp, tiltrekke, lære

**Eiersammensetning / deltakere i prosjektet utover støttemottaker**

Prosjekteier og prosjektledelse: Snefokk AS.

Snefokk AS driver med salg og utvikling av programvare, tjenester og produkter relatert til utforming og utvikling av nettsider, samt andre produkter som naturlig faller sammen med dette. Sammy Jeridi er innehaver av Snefokk AS og har god erfaring med å bygge opp noe fra bunnen av til å bli en stor suksess: Sammy startet sammen med sin kone suksesselskapet Makeup Mekka AS der de bygde opp et eget varemerke innen kosmetikk. I 10 år drev de foretaket med 30 ansatte og ble tre år på rad kåret til årets gaselle bedrift. Sammy er også forfatter og lanserer sin debutroman i 2020 gjennom et kjent svensk forlag.

Arbeidsgruppa som er satt ned for å jobbe med prosjektet er:

- Changemaker Educations tilbyr etterutdanning på høgsolenivå innen kreative og digitale yrkesområder. De står blant annet bak spillutviklingsskolen «Futuregames» i Sverige som har blitt kåret til verdens nest beste spillutviklingsskole. Changemaker Educations er takket være Sammy Jeridi interesserte i å utforske mulighetene for å etablere en fagskole for spillutvikling i Nordreisa. Changemaker Educations har kartlagt hvilken informasjon de må ha på plass før man kan gå videre, noe de sammen med Snefokk AS vil kartlegge i forstudien.
- Nord-Troms VGS har IKT fag ved skolen, og er interesserte i å bidra med å bygge opp et tilbud for studenter.

- Nord-Troms Studiesenter er et samarbeidsprosjekt mellom Nord-Troms kommunene for å gi befolkningen et fleksibelt og tilrettelagt tilbud innenfor høyere utdanning i regionen.
- Halti Næringshage er en kompetansebedrift i Nord-Troms som tilbyr selskaper støtte til forretningsutvikling i form av rådgivning, og som tar på seg prosjektledelse for næringsrettede prosjekter i regionen. Halti Næringshage støtter opp om initiativet til Snefokk AS, og leies inn for rådgivning i prosessen med etableringen av en fagskole i Nordreisa. Resurssgruppe i prosjektet:
- Boden Business Park har sammen med Changemaker Educations etablert et utdanningstilbud innen spillutvikling i Nord-Sverige kalt Boden Game Camp med stor suksess. Sammy Jeridi har vekket deres interesse for å bidra til at et utdanningstilbud etableres også i Nordreisa slik at Boden Business Park kan ha flere å samarbeide med om arrangementer (GameJams), rekruttering av studenter og lærere.
- Fagskolen i Troms drives av Troms fylkeskommune som består av 3 avdelinger og tilbyr 11 utdanningstilbud. Fagskolen i Troms har gitt tilbakemelding på at prosjektet er interessant, og uansett om man velger privat eller offentlig fagskole, kan fagskolen i Troms bistå i prosessen.
- Goodbye Kansas lager visuelle effekter og digitale animasjoner til filmer, spilltrailere og reklamer. Sammy har etablert kontakt med Michael Stenmark som jobber i Goodbye Kansas og som også har vært med å bygge opp Arctic Game Lab i Norrland, Sverige. Michael har sagt han er interessert i å bistå i oppbyggingen av et Polaria Game Lab, og til og med kanskje legge en filial av Goodbye Kansas til Nordreisa etter hvert.

## Kostnadsplan og finansieringsplan

### Kostnadsplan

| Tittel                                            | SUM              |
|---------------------------------------------------|------------------|
| Bygge opp tilbudet/interesse                      | 400 000          |
| Forstudie fagskole                                | 200 000          |
| Kartlegge etablering av Polaria Game Lab          | 250 000          |
| Kompetanseheving/nettverksbygging                 | 200 000          |
| Prosjektledelse                                   | 600 000          |
| Studieturer                                       | 200 000          |
| Søknad Nokut fagskole                             | 100 000          |
| Tiltrekke studenter/teknologibedrifter til region | 350 000          |
| <b>Sum kostnad</b>                                | <b>2 300 000</b> |

### Finansieringsplan

| Tittel                               | SUM              |
|--------------------------------------|------------------|
| Egeninnsats                          | 625 000          |
| SIVA                                 | 150 000          |
| Sparebank 1/Samfunnsløftet           | 200 000          |
| Tilskudd fra næringsfondet Nordreisa | 350 000          |
| Troms Fylkeskommune                  | 975 000          |
| <b>Sum finansiering</b>              | <b>2 300 000</b> |

### Tilskudd fra andre

Det søkes om finansiering fra:



## RF13.50 – Kommunalt næringsfond

- Troms Fylkeskommune for å dekke kostnader knyttet til prosjektledelse og aktiviteter knyttet til etablering av Polaria Game Lab.
  - Sparebank 1/Samfunnsløftet for å dekke kostnader knyttet til å bygge opp tilbudet gjennom å organisere Game Jams og workshopper.
  - SIVA gjennom å bruke næringshageprogrammet.
  - Det vil også legges inn en god andel egeninnsats.
- Viser forøvrig til vedlagte projektskisse og handlingsplan.

Er det tidligere søkt andre offentlig instanser om tilskudd til prosjektet/tiltaket? **Nei**

### Begrunnelse avslag

#### Andre opplysninger

Det søkes om støtte til hele prosjektet, men det vil tas en vurdering etter forstudiet om grunnlaget er der for å gå videre eller ei.

Flere detaljer finnes i vedlagte projektskisse og handlingsplan.

#### Geografi

1942-Nordreisa

### Vedlegg

| Dokumentnavn                                | Filstørrelse | Dato       |
|---------------------------------------------|--------------|------------|
| CME Tilbud.pdf                              | 109 472      | 08.11.2019 |
| Handlingsplan - Polaria Game Lab Nord.pdf   | 198 538      | 08.11.2019 |
| Projektskisse - Polaria Game Lab Nord.pdf   | 293 763      | 08.11.2019 |
| Spillerom - Dataspillstrategi 2020-2022.pdf | 2 844 526    | 08.11.2019 |



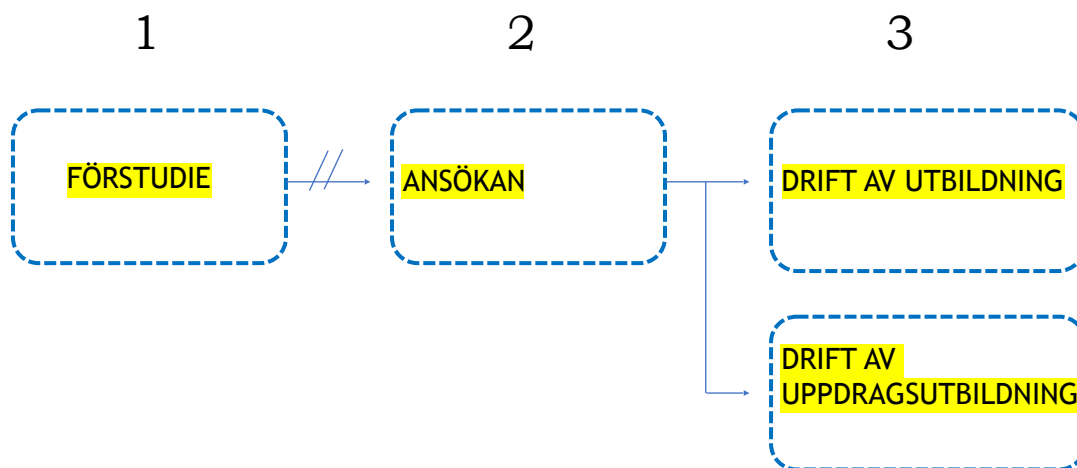
# FÖRSTUDIE INFÖR KOMMANDE UTBILDNINGSSATSNINGAR

EN TRESTEGSMODELL

## OM OSS

Changemaker Educations identifierar arbetsmarknadens framtida behov av kompetenser och förmågor, och designar därefter innovativa och effektfulla utbildningar. Vi kompetensutvecklar dagens och morgondagens ledare, medarbetare och entreprenörer och ger dem verktygen att forma framtiden.

## VÅRT ERBJUDANDE



| 1. FÖRSTUDIE INNEFATTAR:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 2. ANSÖKAN INNEFATTAR:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"><li>Arbetsmarknadens efterfrågan på kompetens</li><li>Vilka möjliga vägar nationellt, regional och lokalt finns det för att täcka efterfrågan</li><li>Geografiska förutsättningar för den aktuella orten</li><li>Lokaler och krav på infrastruktur</li><li>Olika utbildningsformer och dess lämplighet för att tillgodose de angivna kompetensbehoven</li><li>Arbetslivsanknytning inför kommande steg vid framtagande av utb koncept</li><li>Förslag på långsiktiga och kortsiktiga lösningar för att bidra till att täcka efterfrågad kompetens</li><li>Avklaring strategiska partners</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>Sammanställning av förstudien i ansökan (Utbildningens omfattning, arbetsmarknadens efterfrågan)</li><li>Faktauppgifter</li><li>Organisation och ledning av utbildningen</li><li>Ekonomisk planering / budgetering</li><li>Utbildningsplan</li><li>Tillträde till utbildningen</li><li>Upplägg av utbildningen</li><li>Kvalitetsarbete</li></ul> |
| Pris: 200 000 kr exkl. moms                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Pris: 50 000 kr - 100.000 kr exkl. moms                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |



Kulturdepartementet

Strategi

# Spillerom

Dataspillstrategi 2020–2022



# Innhold

|                                                                                 |    |                                                 |    |
|---------------------------------------------------------------------------------|----|-------------------------------------------------|----|
| Forord fra kultur- og likestillingsministeren.....                              | 5  | 3 Vekst og utvikling i dataspillbransjen.....   | 33 |
| 1 Innledning og mål.....                                                        | 7  | 3.1 Muligheter og utfordringer for vekst.....   | 33 |
| 1.1 Bakgrunn og prosess.....                                                    | 7  | 3.2 Tilpasning av virkemidlene.....             | 34 |
| 1.2 Organisering av virkemidler og<br>ansvarsdeling mellom stat og bransje..... | 9  | 3.3 Kunnskapsgrunnlag og kompetanseutvikling .. | 36 |
| 1.3 Struktur og innhold i strategien.....                                       | 10 | 3.4 Oppfølging.....                             | 36 |
| 1.4 Mål for dataspillpolitikken.....                                            | 10 | 4 Tilgang, bruk og rekruttering.....            | 39 |
| 2 Status.....                                                                   | 13 | 4.1 Tilgjengelighet og bruk.....                | 39 |
| 2.1 Dataspill i dag.....                                                        | 13 | 4.2 E-sport.....                                | 42 |
| 2.2 Spillkultur og bruk.....                                                    | 15 | 4.3 Rekruttering.....                           | 43 |
| 2.3 Dataspill i samspill med<br>andre samfunnsområder.....                      | 18 | 4.4 Likestilling i dataspillbransjen.....       | 44 |
| 2.4 Den norske dataspillbransjen i tall.....                                    | 20 | 4.5 En inkluderende spillkultur.....            | 45 |
| 2.5 Verdikjeden i bransjen.....                                                 | 21 | 4.6 Oppfølging.....                             | 46 |
| 2.6 Finansieringskilder.....                                                    | 23 |                                                 |    |
| 2.7 Regionale spillmiljø.....                                                   | 25 |                                                 |    |
| 2.8 Erfaringer fra våre naboland.....                                           | 25 |                                                 |    |
| 2.9 Offentlige virkemidler.....                                                 | 27 |                                                 |    |





# Forord fra kultur- og likestillingsministeren

Jeg spiller dataspill for å koble av – for å tre ut av denne verdenen og inn i en annen. Et sted som stiller andre krav, hvor jeg kan hente krefter og underholdes.

Andre spiller for å koble seg på – for å hoppe inn i en større verden der man kan være seg selv, fullt og helt. Kanskje bare på en litt annen måte. Et sted der man kan være sammen med andre og knytte sosiale bånd. En måte å utvikle ulike ferdigheter og lære på.

Uansett om du er typen som kobler deg av eller på, så er sannsynligheten for at du spiller dataspill av og til svært stor. Over halvparten av alle nordmenn spiller dataspill, og andelen er voksende.

Dataspill er mye forskjellig. De fleste spill har likevel til felles at spilleren må ta aktive valg, ta stilling til dilemmaer og møte konsekvensene. Forestillingen om den passive dataspilleren er misforstått. Som spiller er du aktiv. Du må stadig utfordre og bli utfordret.

Dataspill er kunstuttrykk. De beste dataspillene lar oss se verden med nye øyne. Det kan gi unik innsikt i andres situasjon og det kan lære oss om oss selv.

Å skape disse opplevelsene krever store mengder vilje og skaperkraft. Bak hver eneste utgivelse er det mange kreative, iherdige og dyktige mennesker.

Jeg ønsker at alle som har en nysgjerrig og leken spiller eller spillutvikler i magen skal ha spillerom til å utvikle seg, teste egne grenser og få utløp for sin kreativitet. Skaperkraften må frem.

Dette dokumentet er regjeringens strategi for dataspill for perioden 2020-2022. Regjeringen skal de neste tre årene bidra til å løfte dataspill – som kulturuttrykk, næring og fritidsaktivitet.

Takk til Norsk filminstitutt, Kulturtanken, Medietilsynet, Virke Produsentforeningen, KANDU – Norsk dataungdom, Hyperion – norsk forbund for fantastiske fritidsinteresser, regionale filmvirksomheter og alle andre som har gitt verdifulle innspill i prosessen.



*Trine Skei Grande*  
KULTUR- OG LIKESTILLINGSMINISTER



*Trine Skei Grande*  
KULTUR- OG LIKESTILLINGSMINISTER  
FOTO: MONA LINDSETH







# 1 Innledning og mål

## 1.1 Bakgrunn og prosess

Med denne strategien vil regjeringen løfte dataspill som selvstendig kulturuttrykk, kunstform, næring og fritidsaktivitet. Dataspill er et relativt ungt kulturuttrykk, men er like fullt en selvstendig og viktig del av norsk kulturliv. Kultur handler om å skildre og fortolke den tiden og det samfunnet vi lever i, bearbeide kulturelle fenomener, historiske begivenheter og sosiale konflikter og gjøre det på en måte som engasjerer, utfordrer, underholder og begeistrer. Dataspill er en naturlig og vesentlig del av samtidskulturen. Det er viktig å ta ansvar for den videre utviklingen av et kulturuttrykk med stor utbredelse og innflytelse.

Dataspill byr på nye former for formidling og interaksjon. I motsetning til i andre kunstformer, som ofte baserer seg på å formidle ferdige verk, inntar spilleren en mer aktiv rolle og blir i større grad medprodusent for opplevelsen. I noen spill kan brukerne interagere og kommunisere med hverandre direkte i spillet.

Dataspill tar opp i seg flere kunstarter som visuell kunst, musikk, arkitektur og historiefortelling. Spill kan gjerne oppleves som en film, utstilling og konsert på en gang. Som kunstform byr dataspill på et mangfold av kreativ utfoldelse og kan oppleves på helt unike måter.

I Meld. St. 8 (2018-2019) *Kulturens kraft. Kulturpolitikk for framtida* er et av tiltakene at det skal utarbeides en strategi for dataspill som blant annet skal se nærmere på rammevilkårene

for spillbransjen og sette mål for spillpolitikken. Dataspillfeltet ble sist gjennomgått i St. meld. nr. 14 (2007-2008) *Dataspill*. Både dataspill, bruken av disse, bransjen og markedet har endret seg mye siden da. Det er behov for en gjennomgang av feltet og en tydelig retning for dataspillpolitikken.

Denne strategien gjelder for perioden 2020–2022. Strategien er utarbeidet av Kulturdepartementet sammen med Norsk filminstitutt, Kulturtanken og Medietilsynet. Departementet har mottatt muntlige og skriftlige innspill fra bransjen, spillinteresserte, offentlige virksomheter, andre departement og andre aktører på feltet.

I innspillene til departementet legges det særlig vekt på behovet for en egen satsing på dataspill, og at spill bør synliggjøres og anerkjennes som et eget kunst- og kulturuttrykk og en egen bransje. Flere peker på behovet for utvikling og vekst i bransjen gjennom styrking av etablerte bransjeaktører samt av eksisterende ordninger og virkemiddelapparat. Støttespillere på regionalt nivå fremheves som viktig både for å rekruttere og utvikle talenter og for å stimulere regional bransje. Andre trekker frem forbrukerperspektivet og at det skal være enkelt for alle å være en del av den digitale spillkulturen. Flere ønsker seg også et kulturelt og språklig mangfoldig dataspilltilbud, som når ut til brukerne på deres eget språk.

Dataspill er et vidt begrep som spenner fra store kommersielle titler og kasinolignende spill, til mindre nisjespill. Det finnes også læringsspill



Illustrasjon: Earthlock (Snowcastle Games, 2016)

og simuleringsspill som har flere formål enn å underholde. Statlige tilskudd til dataspill gis etter *Forskrift om tilskudd til audiovisuell produksjon*. Her defineres spill som et digitalt audiovisuelt verk som forutsetter brukermedvirkning. Forskriften avgrensner mot spillprosjekter som primært markedsfører kommersielle produkter, språkversjoner av eksisterende prosjekter eller lignende og mot opplæringsprodukter, pedagogiske verktøy, oppslagsverk og manualer. Strategien skal primært stimulere den delen av dataspillbransjen som utvikler spill med kulturelt og kunstnerisk innhold, jf. avgrensning i gjeldende forskrift.

Medietilsynet har ansvar for å forebygge problemskapende bruk av dataspill gjennom Handlingsplanen mot spilleproblemer. Denne strategien behandler ikke slike spørsmål.

Kulturdepartement vil i 2019 og 2020 legge fram flere strategier og stortingsmeldinger som er relevante for dataspillområdet, som nasjonal bibliotekstrategi for 2020-2023, stortingsmelding om kunstnerøkonomien og stortingsmelding om barne- og ungdomskultur (sammen med Kunnskapsdepartementet).

Tiltak som presenteres i strategien kan gjennomføres innenfor Kulturdepartementets gjeldende budsjettammer.

## 1.2 Organisering av virkemidler og ansvarsdeling mellom stat og bransje

Dataspill er en viktig bransje i den kulturelle og kreativ næringen som regjeringen vil legge til rette for. Regjeringen vil videreføre støtte til utvikling av dataspillteknologi til underholdning, læring og kulturformidling, og stimulere til verdiskaping og investeringer i norsk innhold.

Dataspillbransjen skal utvikle seg mest mulig på egne premisser. Statens oppgave er å sørge for stabile og forutsigbare rammebetingelser. Det offentlige skal legge til rette for utvikling og et mangfold av finansieringskilder. De statlige tilskuddsordningene må utformes slik at de i størst mulig grad gir muligheter og insentiver til at bransjen selv ivaretar de ulike oppgavene i verdikjeden.

For å sikre et best mulig beslutningsgrunnlag er det behov for utvikling av bransjestatistikk og kunnskapsgrunnlag på feltet. Det er videre viktig at bransjen samarbeider internt, med andre aktører i den kulturelle og kreative næringen og med andre næringer og samfunnsområder for å sikre tilstrekkelig kompetanse og erfaringsutveksling.

En aktiv kulturpolitikk er en forutsetning for at kunst og kultur kommer flest mulig til gode ved å sørge for at alle har reell tilgang på kulturgodene, uavhengig av bakgrunn. Satsing på kulturpolitikk er en investering i danning og demokratiutvikling og kan medvirke til å gi alle en sjanse til å lykkes, uavhengig av utgangspunkt. Kulturpolitikk er nødvendig for å gi et bredere og mer mangfoldig kulturtilbud enn markedet kan utvikle alene, og sørge for at det blir skapt, bevart og formidlet et mangfold av kunst- og kulturuttrykk.

Kulturpolitikken kan likevel ikke løse alle utfordringer knyttet til bransjeøkonomi og markedsmekanismer. Noen utfordringer må løses gjennom næringspolitisk innsats, som forenkling av bedriftenes rapportering, oppfølging gjennom skattepolitikken samt arbeidsmarkeds- og sosialpolitiske tiltak. Dette er områder av stor betydning også for dataspillbransjen.

Regjeringens ambisjon om å bidra til gode rammevilkår for næringsvirksomhet og et skattesystem som stimulerer til bedriftsetablering, arbeidsplasser og privat eierskap er gjennomgående for alle næringer, herunder også kulturell og kreativ næring. Regjeringen har som mål at det skal bli enklere og tryggere å skape egne arbeidsplasser.

Norsk filminstitutt forvalter de statlige tilskuddsordningene til dataspill og har gjennom 15 år opparbeidet høy kompetanse på området. Dataspill er et av hovedsatsingsområdene for Norsk filminstitutt de neste årene. Departementet vil gi filminstituttet et økt ansvar for dataspillfeltet framover, bl.a. gjennom oppfølging av denne strategien.

Regionale filmvirksomheter (filmsentre og filmfond) mottar statlige tilskudd til ulike regionale filmtiltak, og kan også benytte de statlige tilskuddene til utvikling av dataspill. Som filmbransjen, vil også spillbransjen nyte godt av støttespillere både på regionalt og nasjonalt nivå. Regjeringen ønsker at regionale filmvirksomheter i sitt arbeid spiller og bygger opp under utviklingen i egen region, også på dataspillfeltet, jf. omtale under 3.2.

Regionale filmfond kan bidra med viktig finansiering for å støtte opp om de mest konkurransedyktige prosjektene i regionene. Fondene kan være en støttespiller for selskapene helt frem til lansering.

Regionale filmsentre kan spille en viktig rolle ved å gi utviklingstilskudd i en tidlig fase, samt stimulere til talentutvikling, kompetanseheving og ulike bransjebyggende tiltak. Slik kan filmsentrene være med på å bygge nyskapende spillutviklermiljøer i sin region.

Norsk kulturråd støtter profesjonelle kunstnere, arrangører, utgivere og kulturvirksomheter over hele landet og er en pådriver for nye kunst- og kulturprosjekter. Virksomheten forvalter ulike tilskuddsordninger og programmer som er relevante for dataspill, jf. nærmere omtale under 2.9.

### 1.3 Struktur og innhold i strategien

Del 1 omtaler bakgrunn og prosess for arbeidet med strategien, presenterer mål for dataspillpolitikken og trekker opp noen linjer for organisering og ansvar.

Del 2 gir et bilde av dagens dataspillbransje og spillkultur i Norge, og beskriver virkemidlene på området.

To satsingsområder trekkes frem i del 3 og 4, samt utfordringer, muligheter og tiltak for videre utvikling på disse områdene.

Del 3 ser nærmere på vekst og utvikling i dataspillbransjen. For å sikre et variert spilltilbud av høy kvalitet er det nødvendig med økt profesjonalisering av spillbransjen i Norge. For å styrke profesjonell spillproduksjon og stimulere til økt omsetning av norske spill i Norge og i utlandet er det nødvendig å se nærmere på rammevilkårene. For å bidra til at det lages og spilles norske spill av høy kvalitet over hele landet må det legges til rette for å bygge regionale spillmiljø.

Del 4 omhandler tilgang, bruk og rekruttering. I et forbrukerperspektiv er det viktig å se på tilgangen til dataspill for ulike grupper i befolkningen, og hvilke virkemidler som kan redusere forskjeller i tilgang, bruk og rekruttering av talenter. En aktiv og bred formidling kan stimulere til spill som arena for fellesskap og sosiale nettverk. Flere sterke spillmiljø regionalt er viktig for rekruttering og mangfold, og med på å styrke spill som kulturuttrykk i Norge.

### 1.4 Mål for dataspillpolitikken

Regjeringen ønsker et levende demokrati der alle er frie til å ytre seg, og der mangfold, skaperkraft og kreativitet verdsettes høyt. Kulturpolitikken skal tilrettelegge for et inkluderende samfunn der kunst og kultur av ypperste kvalitet inspirerer, samler og lærer oss om oss selv og omverdenen.

Med dette som utgangspunkt settes følgende mål for regjeringens politikk på dataspillfeltet:

#### MÅL FOR DATASPILLPOLITIKKEN:

- Et variert tilbud av norske dataspill av høy kvalitet
- En profesjonell og mangfoldig dataspillbransje
- Gjennomslagskraft for norske dataspill
- En inkluderende og tilgjengelig dataspillkultur

I tillegg skal dataspillpolitikken bidra til øvrige kulturpolitiske mål, med vekt på målene om å tilby møteplasser og bygge fellesskap, fremme dannelse og kritisk refleksjon og styrke norsk og samiske språk.

#### 1.4.1 Mål: Et variert tilbud av norske dataspill av høy kvalitet

Det er viktig at det lages dataspill i Norge, basert på norsk kultur, samfunn og språk. Tilbudet av norske spill skal være variert, for eksempel når det gjelder sjanger, format, plattform, målgruppe og tematikk.

Mange norske dataspill holder høy kvalitet og er anerkjent internasjonalt. Regjeringen vil legge til rette for at den gode utviklingen dataspillbransjen er inne i fortsetter.

Kvaliteten på dataspill er avgjørende for den verdien spillene kan ha i samfunnet. Kvalitet er ikke en stabil størrelse som alle er enige om, og det gir ofte mer mening å snakke om ulike kvaliteter som blir ulikt vektlagt i ulike kontekster. Hva som er god kvalitet vil og bør alltid være gjenstand for diskusjon om utførelse, kontekst, formål og relevans. Det må legges til rette for og oppmuntres til samtaler og diskusjoner om kvalitet, kunstnerisk verdi, relevans og aktualitet i dataspill.

Kvalitet i norske dataspill omfatter både kulturell verdi og kunstnerisk kvalitet. Kulturell verdi handler om å skildre og fortolke den kulturen og det samfunnet vi lever i på en måte som engasjerer, underholder og begeistrer. Kunstnerisk kvalitet handler om originale verk som estetisk og fortellermessig er med på å utvikle og fornye dataspilluttrykket og som utfordrer, beriker og gir rom for ettertanke.



Kvalitet dreier seg også om inkluderende uttrykk der flere, uavhengig av bakgrunn, kjenner seg igjen, eller uttrykk som på ulike måter bidrar til å utfordre begrensede forestillinger om ulike grupper i samfunnet.

#### **1.4.2 Mål: En profesjonell og mangfoldig dataspillbransje**

En profesjonell dataspillbransje i Norge er en forutsetning for et variert tilbud av norske dataspill av høy kvalitet. Med profesjonell menes en bransje med solid kompetanse på utvikling, produksjon og lansering, med stabil økonomi og med evne til å tiltrekke finansiering og utvikle seg videre.

Gode rammevilkår og målrettede offentlige virkemidler skal stimulere til en ytterligere profesjonalisering av den norske dataspillbransjen. Dataspillbransjen skal utvikle seg mest mulig på egne premisser.

Økte private investeringer i dataspill er en forutsetning for å utnytte potensialet i bransjen. For å øke investeringsviljen fra private aktører er det avgjørende å styrke forståelsen for dataspillbransjen blant investorer.

Regjeringens dataspillpolitikk skal stimulere til en norsk dataspillbransje som vokser ut fra eget engasjement og tilrettelegge for fagmiljøer og samarbeid flere steder i landet.

Mangfold i dataspillbransjen innebærer blant annet å tilrettelegge for rekruttering og utvikling av aktører med ulik bakgrunn, som kjønn, alder, etnisitet og funksjonsevne.

#### **1.4.3 Mål: Gjennomslagskraft for norske dataspill**

Det er behov for et rikt og lett tilgjengelig norskspråklig kulturtilbud med gode språklige forbilder. Befolkningen bør ha anledning til å spille dataspill på norsk og med elementer av norsk kultur og historie. Det er derfor ønskelig å stimulere til bred produksjon og bruk av norske dataspill.

De fleste norske spillene utgis og konkurrerer i det internasjonale markedet. Økt profilering av norske spill kan bidra til at den norske spillbransjen realiserer en større del av spillenes potensial, både i Norge og utlandet.

Regjeringen ønsker at norske dataspill skal ha gjennomslagskraft i det nasjonale og internasjonale markedet. Det er et mål at flere skal kjøpe og spille norskutviklede dataspill. Økt salg og bruk av norske spill kan gi både bedre økonomi og vekstmuligheter i den norske spillbransjen.

#### **1.4.4 Mål: En inkluderende og tilgjengelig dataspillkultur**

Det er behov for et rikt og lett tilgjengelig norskspråklig kulturtilbud med gode språklige forbilder. Befolkningen bør ha anledning til å spille dataspill på norsk og med elementer av norsk kultur og historie. Det er derfor ønskelig å stimulere til bred produksjon og bruk av norske dataspill.

En aktiv dataspillpolitikk skal bidra til at hele befolkningen har tilgang til dataspill som kan gi felles referanser, læring og glede. Regjeringen vil øke kompetansen om og forståelsen for spill og engasjere flere til både å bruke og skape spill.

Universell utforming og tilgjengelighet er viktig for å sikre en inkluderende dataspillkultur.

Den teknologiske utviklingen har åpnet for nye digitale møteplasser og kanaler for ytring og meningsutveksling. Fysiske møteplasser er likevel fremdeles viktige for å skape samhold og gode lokalsamfunn. Digitaliseringen kan forsterke behovet for relevante arenaer og gi nytt innhold til de fysiske møteplassene. Utøvere av dataspill har også behov for steder å møtes fysisk for å spille sammen.



## 2 Status

### 2.1 Dataspill i dag

Begrepet dataspill inkluderer en stor variasjon i både uttrykk, aktiviteter og plattformer. Dataspill er interaktive og digitale opplevelser hvor spilleren prøver å løse utfordringer og oppgaver innenfor spilllets rammer. Noen spill er tradisjonelle, andre mer eksperimentelle. Noen spill er enkle og intuitive, mens andre er mer komplekse og krevende. Spilleren kan spille alene eller tusenvis kan spille mot hverandre over internett.

Dataspill er både underholdning og opplevelser. Det er en kulturform som kan oppmuntre til kreativitet, nysgjerrighet, samarbeid, læring og planlegging. Videre kan spill være både lek og meningsbærende innhold, og tilby fellesskap og en arena for sosial interaksjon.

**EKSEMPEL** *Loneliness* (Necessary Games, 2011) er et eksperimentelt spill hvor spilleren kontrollerer en enslig piksel. Spillet er en lek med mekanikk som metafor og benytter kun én enkelt mekanikk for å utforske en estetisk opplevelse av ensomhet og isolasjon.

**EKSEMPEL** *Kisima Inŋitchuna/Never Alone* (Upper One Games, 2014) er et spill basert på mytologien om og kulturen til folkegruppen Iñupiat i Alaska. Spillet er utviklet i samarbeid med stammerådet for Iñupiat-folket i Cook Inlet, og spilleren er en ung jente som sammen med sin arktiske rev må overkomme vanskeligheter. Spillet ble belønnet med en BAFTA-pris i 2015.

**EKSEMPEL** Miksapix Interactive er lokalisert ved Tanaelven i Karasjok og er det eneste norske selskapet som spesialiserte seg på spill med utspring i samisk kultur. Selskapet fokuserer på mobilspill og produserer apper med interaktive eventyr under konseptet «samiske eventyr i ny drakt». Norsk filminstitutt har gjennom innkjøpsordningen for bibliotek kjøpt inn Miksapix' tre første eventyr. Spillet *Nieidagorži – Pikefossen* ble utgitt i 2018.

De primære plattformene for spill er pc, spillkonsoll, nettbrett og mobiltelefon. Tradisjonelt har store spill blitt laget for kraftige konsoller, som Playstation, Xbox og Nintendo, eller for pc. Et spill laget for én plattform kan ikke spilles av på en annen, og lenge var de store spillene forbeholdt én eller to plattformer. Slik eksklusivitet har til dels falt bort, og spill gis ut i ulike versjoner for ulike plattformer. Det blir også vanligere at spillere kan spille sammen på tvers av ulike systemer. Dette gjelder spesielt for konkurransebaserte spill.

Spill for mobiltelefon var lenge svært enkle spill med til dels lav kvalitet, men de siste årene har mobilmarkedet for spill utviklet seg kraftig. Tilgjengeligheten av mobiltelefoner har gjort denne plattformen til en viktig arena både for kommersielle og mer eksperimentelle spill. Mobilspill som *Angry birds* og *Pokémon Go* har vært store suksesser, spesielt blant personer som tidligere har spilt lite. For eksempel har det norskproduserte mobilspillet *Fun Run* (DirtyBit



2012, 2014, 2017)<sup>1</sup> blitt lastet ned over 120 millioner ganger av spillere over hele verden. Dataspill som opprinnelig er laget for pc og spillkonsoller blir i økende grad også utgitt i en versjon tilpasset mobilmarkedet.

Foruten fysiske kopier av dataspill solgt i butikk, er spill fra det internasjonale markedet tilgjengelig gjennom digitale distribusjonsplattformer som Steam, Playstation Store, App Store og Google Play. Omfanget av spill på distribusjonsplattformene er enormt og kan være vanskelig å navigere i for forbrukerne. Apple oppgir at det gis ut over 100 spill hver dag på App Store<sup>2</sup>. Som spillselskap kan det være vanskelig å få oppmerksomhet rundt egne spill.

Det finnes også strømmetjenester for dataspill, men det er usikkert hvor stor betydning disse tjenestene vil få i fremtiden. Apple og Google er ventet å lansere sine strømmetjenester for spill i løpet av høsten 2019<sup>3 4</sup>. Som med musikk og film krever ikke strømming at innhold lastes ned og lagres for å avspilles. Det stilles mindre krav til plattformen som spiller av, men større krav til internettkapasitet. Det gjør at selv store spill kan spilles på relativt enkle pcer, tver, mobiler og nettbrett. Dette senker inngangsterskelen og gjør et større segment med spill tilgjengelig for flere, uten investering i utstyr. Det eksisterer også abonnementsordninger for dataspill, hvor spilleren får tilgang til leverandørens katalog med spill i en periode. Her må spilleren laste ned spillet og selv ha utstyr som er egnet.

Verktøyene som kreves for å lage spill har blitt enklere og mer tilgjengelige. Flere av de ledende selskapene utvikler verktøyene sine med lisenser som er gratis for mindre selskaper, utdanningsinstitusjoner og privatpersoner. Det har gitt stadig flere mulighet til å skape og eksperimentere med spill – ikke bare for den profesjonelle spillutvikleren.

Digitale distribusjonsplattformer med lav inngangsterskel både for utviklere og publikum har økt tilbudet av mindre spill laget av uavhengige spillselskaper, såkalte «indiespill». Disse har vært en motvekt til store, kommersielle spillproduksjoner.

#### FAKTA

Begrepet «indiespill» (indie er en forkortelse for *independent*) ble opprinnelig brukt som en betegnelse på dataspill laget av mindre selskap, som oftest uten finansiell støtte fra en utgiver. I dag brukes begrepet ofte som beskrivelse av alternative og eksperimenterende spill. Spillene er som regel mindre i omfang enn spill laget av større kommersielle spillselskaper, og tar ofte større kreative sjanser.

Norsk spillbransje utvikler i dag et bredt spekter av dataspill og setter Norge på verdenskartet med internasjonale anerkjennelser og priser. Bak en spillutgivelse står ofte et vidt spekter av kreative skapere og utviklere. I skandinavisk sammenheng skiller Norge seg ut med en høy andel kunstneriske og narrative spillutgivelser. Dette ser vi for eksempel på spill som *Mitt barn: Lebensborn* (Sarepta Studio, 2018) som forteller historien om tyskerbarna, *Among the Sleep* (Krillbite Studio, 2014) som skildrer alkoholmisbruk hos foreldre og *Draugen* (Red Thread Games, 2019) som beskriver psykiske lidelser. Felles for spillene er bruken av perspektiv som virkemiddel. Ved å sette spillerne inn i situasjoner hvor de er overlatt til egne valg, fortelles historier på måter som ikke er tilgjengelige i andre medier. Spillerens opplevelser på veien skaper personlige historier som utfyller spillets hovednarrativ.

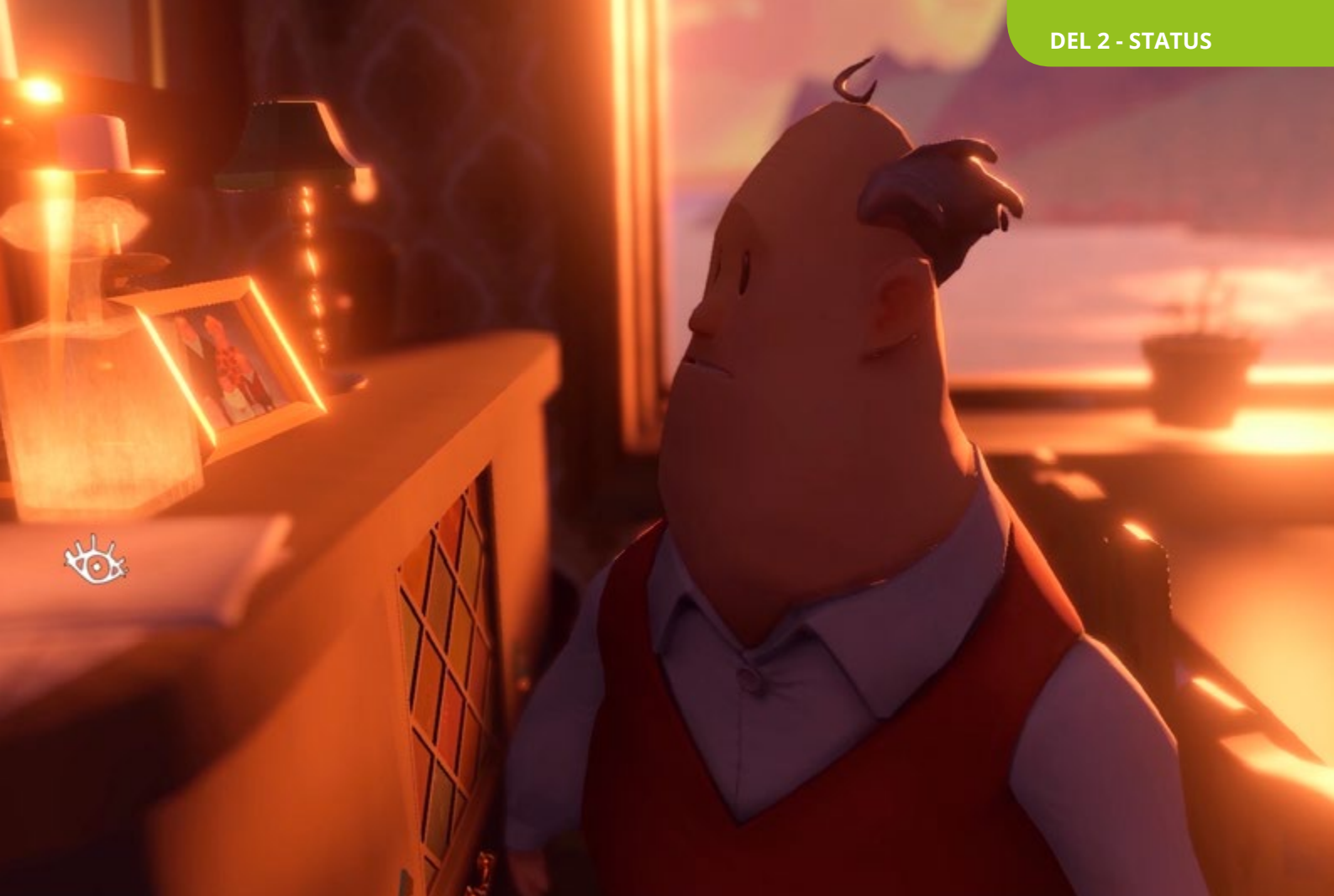
1 Det er laget Fun Run 1, 2 og 3, og antall nedlastninger gjelder samlet for alle tre versjoner.

2 <https://www.pocketgamer.biz/metrics/app-store/submissions/>

3 Tek.no, 2019. Apple lanserer abonnements-tjeneste for spill med over 100 eksklusive titler. Tilgjengelig på nett: <https://www.tek.no/artikler/na-apple-lanserer-abonnements-tjeneste-for-nyheter-og-eget-kredittkort/461321> Hentet 27. august 2019.

4 Tek.no, 2019. Google lanserer spillstrømmetjeneste kalt Stadia. Tilgjengelig på nett: <https://www.tek.no/artikler/google-lanserer-spillstrommetjeneste-kalt-stadia/460840> Hentet 27. august 2019





Illustrasjon: Våken (Black Book, i produksjon)

#### FAKTA

«Lootbokser» er virtuelle forundringspakker som kan kjøpes i noen dataspill. Lootbokser inneholder tilfeldige belønninger, for eksempel figurer, gjenstander, spillvaluta eller kosmetiske oppgraderinger («skins») som kan brukes i spillet. Verdien på innholdet varierer stort, men innholdet er ikke kjent før etter at kjøpet er gjennomført.

Det er store variasjoner i hvor mye lootbokser koster fra spill til spill. Felles for de ulike variantene er at de likner lotteri og pengespill. Lootbokser inneholder også mange av de samme mekanismene som kan føre til problemer med pengespill. Enkelte land har forbudt lootbokser i dataspill. Kulturdepartementet vil gjøre en vurdering av om lootbokser bør falle inn under pengespillregelverket i forbindelse med arbeidet med ny pengespilllov, som skal sendes på høring i løpet av 2019.

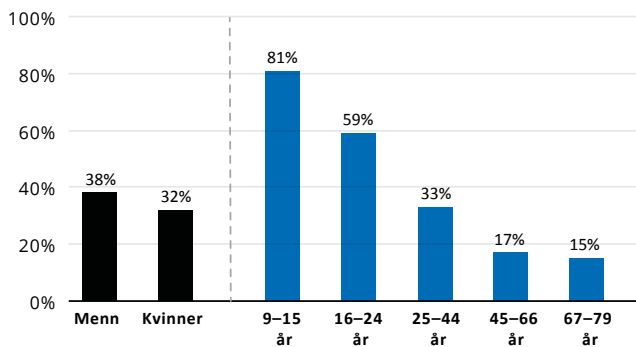
## 2.2 Spillkultur og bruk

Dataspill er en aktivitet og uttrykksform som lar mennesker dele opplevelser, historier og inntrykk. Bruk av spill er utbredt blant både barn, ungdom og voksne og bidrar til å knytte bånd mellom mennesker på tvers av nasjonale grenser og kulturer. Spill kan tilby fellesskap og kan være en arena for sosial interaksjon.

Dataspill er underholdning, utforskning og estetiske opplevelser. Det er en kulturform som kan oppmuntre til kreativitet, nysgjerrighet, samarbeid, læring og planlegging. Spill er både lek og meningsbærende innhold, hvor det er behov for kritisk refleksjon over innholdet og aktiviteten. Spill er ytringer og handlinger som inngår i en sosial, kulturell og politisk kontekst.

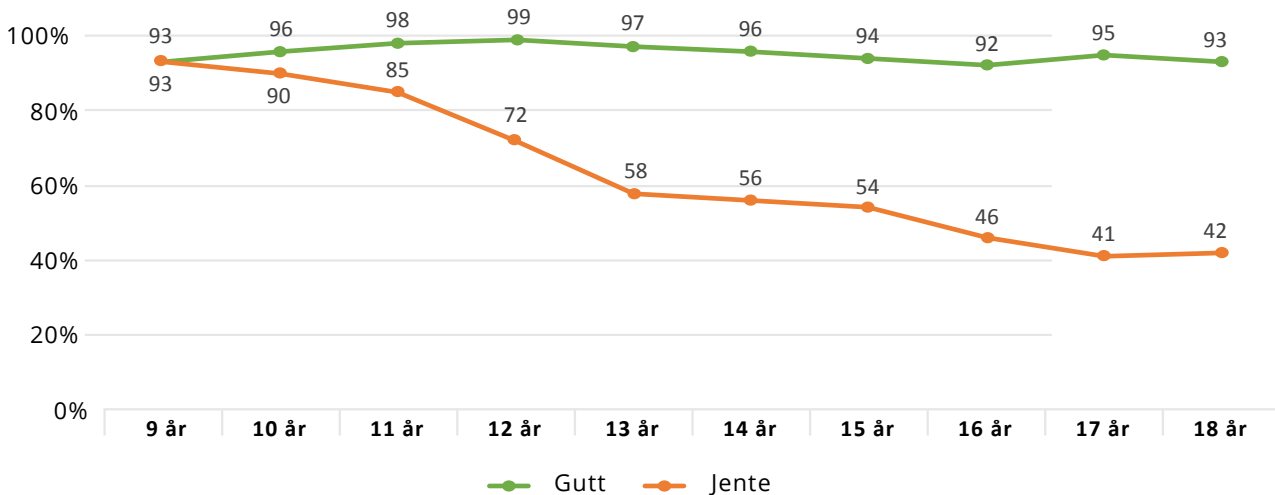
Spill er en viktig del av barn og voksnes kultur- og mediehverdag. En tredjedel av den norske befolkningen spiller dataspill daglig. Aldersgruppen 9-24 år bruker mest tid på spill. Selv om andelen som spiller digitale spill avtar med økende alder er det relativt mange eldre mennesker som spiller.

Figur 1 Andel som har spilt digitale spill en gjennomsnittsdag, etter kjønn og alder, 2018<sup>5</sup>.



96 prosent av gutter og 63 prosent av jenter i alderen 9-18 år spiller dataspill. I 9-årsalderen er det like stor andel av gutter og jenter som spiller. Deretter går andelen jenter som spiller jevnt nedover med økende alder, fra 93 prosent av 9-åringene til 42 prosent av 18-åringene. I samme aldersspenn holder andelen gutter som spiller seg stabilt høy.

Figur 2 Andel gutter og jenter 9-18 år som spiller dataspill<sup>6</sup>



Tall fra 2018<sup>7</sup> viser at 54 prosent av Europas befolkning mellom 6 og 65 år spiller dataspill, og at bruken øker mest for aldersgruppen 45-65 år. Samme rapport viser at 48 prosent av alle som spiller i EU er kvinner, og at dette har holdt seg stabilt siden 2012. I USA<sup>8</sup> spiller 60 prosent av befolkningen daglig, og her er den gjennomsnittlige spilleren 34 år.

YouTube og strømmetjenesten Twitch er viktige kanaler for kreativ utfoldelse, og på YouTube er dataspill den fjerde største kategorien. Spesielt blant barn og unge er disse plattformene blitt viktige for å konsumere, analysere, diskutere og skape innhold om spill.

Samspillet mellom det skapende publikum og spillutviklerne har fått en stadig større betydning. Flere spill og spillkonsoller inkluderer funksjonalitet for strømming som innebærer at man med enkle tastetrykk kan starte å strøme mens man spiller og dele sin opplevelse. I flere spill kan publikum som ser på strømmingen påvirke spillet mens spilleren er i gang.

5 Kilde: Statistisk Sentralbyrå, 2018. *Norsk mediebarometer 2018*

6 Kilde: Medietilsynet, 2018. *Barn og medier 2018*

7 Europe's Video Games Industry 2019. *Key facts - 2018 trends & data*. Tilgjengelig på nett: <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2019/08/ISFE-Key-Facts-Brochure-FINAL.pdf> hentet 23. august 2019

8 Entertainment Software Association 2018. *2018 Sales, demographic, and usage data*. Tilgjengelig på nett: [https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/03/ESA\\_EssentialFacts\\_2018.pdf](https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/03/ESA_EssentialFacts_2018.pdf) hentet 23. august 2019



Illustrasjon: Draugen (Red Thread Games, 2019)

**EKSEMPEL** Verdensmesterskap i *Fortnite* ble gjennomført for første gang i 2019. I følge *Epic Games* konkurrerte 40 millioner spillere om å komme til finalen i New York. Tre norske spillere kvalifiserte til finalen. Norske Emil "Nyhrox" Bergquist Pedersen vant mesterskapet sammen med sin østerrikske partner, og de to delte premiepotten på om lag 26 mill. kroner.

Organisert konkurranse i visse dataspill har fått betegnelsen e-sport – forkortelse for elektronisk sport. Blant de mest utbredte spillene innen e-sport er *League of Legends*, *Starcraft 2*, *Dota 2*, *Counter-Strike*, *Rocket League*, *Fortnite*, *Hearthstone* og *FIFA*. Strømmetjenesten *Twitch* viser både turneringer og kamper direkte, og har millioner av daglige brukere. I Norge har blant annet NRK, VG-TV og TV 2 hatt direktesendinger av e-sportturneringer.

De mest profesjonelle e-sportlagene internasjonalt har egne trenerteam, treningshus og et strengt opplegg for fysisk aktivitet, kosthold og helse. Noen har store sponsornavn i ryggen, og de største turneringene kan ha både premiepott og publikum på flere titalls millioner.

Overdreven og problemskapende spilladferd kan ha negative konsekvenser. Verdens Helseorganisasjon har vedtatt dataspillavhengighet som en offisiell diagnose fra og med 2022. I mange familier er dataspill en kilde til konflikt og frustrasjon for foreldre som mener de unge spiller for mye. Konfliktnivået kan forsterkes dersom foreldrene oppfatter spill som en inaktiv og usosial aktivitet. Det er imidlertid ytterst få av de som spiller dataspill som utvikler slik problematisk spilladferd. For de aller fleste spillere vil dataspill være en kilde til inspirasjon, underholdning og bekjensker verden over.

#### FAKTA

*Snakk om spill* er Medietilsynets forebyggende kampanje som gir råd og veiledning til foreldre. Dataspill er en svært utbredt fritidsaktivitet blant barn og unge og foreldre oppfordres til å veilede dem på en god måte i deres digitale mediehverdag. På [snakkomspill.no](http://snakkomspill.no) kan foreldre få råd og informasjon om blant annet konflikthåndtering rundt dataspill, når varselampene bør lyse og hvor de kan få hjelp ved behov. Det er viktig at voksne som er i kontakt med barn og unge har et visst nivå av kunnskap om dataspill og kan engasjere seg i barnas spillvaner. Kampanjen er et samarbeid mellom Medietilsynet og Lotteri- og stiftelsestilsynet gjennom Handlingsplanen mot spilleproblemer.



### 2.3 Dataspill i samspill med andre samfunnsområder

Prinsipper, mekanismer og teknologi fra dataspill brukes til langt mer enn å lage dataspill for det tradisjonelle markedet.

Spill kan brukes til å promotere og skape engasjement, til forskning, læring og nettverksbygging. Spill kan brukes til å trene digital kompetanse og dømmekraft, både når det gjelder å forholde seg til interaktive systemer og hvordan man skal forholde seg til informasjon som presenteres. Spill blir benyttet som rekrutteringsverktøy, til å spre politiske meninger og til å rette fokus på miljøbevissthet. I sosiale medier brukes spillmekanismer for å skape samhold mellom deltakere, både fysisk og digitalt.

**EKSEMPEL** *GRID-Arendal* er et forskningsprosjekt i samarbeid med FNs klimaprogram, som er lokalisert i Arendal. Prosjektet bruker ulike dataspill for å sette fokus på klima og miljø og viser hvordan dataspill kan brukes til å spre informasjon og skape engasjement.

**EKSEMPEL** *America's Army* (U.S. Army, 2002) er et gratis spill som aktivt benyttes for å rekruttere soldater til det amerikanske forsvaret, og *Not Tonight* (Panicbarn, 2018) er en politisk kommentar til Storbritannias avgjørelse om å forlate EU.

**EKSEMPEL** *Mitt barn Lebensborn* er et spill som lar spillerne oppleve hvordan norske tyskerbarn ble behandlet etter 2. verdenskrig. Spillet er utviklet av *Teknopilot* og *Sarepta Studio* og vant BAFTA-prisen i klassen *Games beyond entertainment* i 2019.

### Dataspill i helsesektoren

I helsesektoren kan spillteknologi åpne for nye metoder og ny innsikt i den medisinske hverdagen. Virtual Reality (VR)<sup>9</sup> har blant annet blitt benyttet i rehabilitering av pasienter. Dette er ikke dataspill i seg selv, men interaktive verktøy som bruker virkemidler og teknologier som i stor grad utvikles for dataspill.

**EKSEMPEL** Sunnaas sykehus har gode erfaringer med bruk av dataspill i rehabilitering. De har funnet at trening med dataspill har like god effekt på håndfunksjon, gangfunksjon og balanse som tradisjonell terapi. Sykehuset har utviklet nettsiden [www.spilldegbedre.no](http://www.spilldegbedre.no), slik at privatpersoner og institusjoner kan benytte seg av den samme spilltreningen.

**EKSEMPEL** Spillteknologi kan også brukes i forskning. For eksempel har spillere av *Foldit* (University of Washington, 2011) bidratt til å løse reelle medisinske utfordringer. Spillet går ut på å lage komplekse proteinmodeller som kan simulere ekte proteinstrukturer. Ved å bruke spillmekanismer som er satt sammen både for underholdning og forskning, finner de løsninger på problemer som forskerne har stått overfor. På flere områder har dette ført til fremskritt der forskningen har stått fast i lengre tid. Slik kan spillmetodikk by på kreative løsninger der tradisjonelle framgangsmåter kommer til kort.

**EKSEMPEL** Spillkonsoller som Nintendo Wii er blitt brukt i sykehjem for å aktivisere beboerne. Konsollen registrerer hvor spillkontrollen er i rommet, og kontrollen kan for eksempel brukes som tenniseracket, golfkølle eller sverd. Spillene krever at spilleren beveger seg slik de ønsker at karakteren sin skal reagere. Denne typen spill kan ha stort potensial for å engasjere grupper av mennesker som faller utenfor de tradisjonelle trenings- og aktivitetsformene.

<sup>9</sup> Virtual reality, oversatt til virtuell eller kunstig virkelighet på norsk, er en teknologi som lar brukeren tre inn i en virtuell verden. Med spesielle briller og eventuelt sensorer på armer og ben, opplever brukeren å være til stede i et virtuelt rom og kan bevege seg og påvirke omgivelsene.

### Dataspill i reiselivsnæringen

Kulturprodukter har lenge blitt benyttet til promotering av turisme og reiseliv. Store suksesser innen film og litteratur har ført til økt turisme til områdene hvor handlingen finner sted. Dataspill kan likeledes promotere kultur, historie og reisemål på en engasjerende og aktiv måte.

Flere museer benytter dataspill, VR og AR<sup>10</sup> i formidling av sine utstillinger, for å skape en engasjerende og interaktiv opplevelse for publikum. Norsk Maritimt Museum har hatt utstillingen *Ingen skal drukne*, hvor publikum via VR-briller får en digital opplevelse av arbeidet til redningsskøyene og det å være i havsnød. I utstillingen *Norge er Havet* har museet også spillopplevelsen *Sjøens Motorvei*, hvor fire spillere konkurrerer om å bli den beste skipsrederen. *Sjøens Motorvei* er utviklet for utstillingen, og gir en interaktiv opplevelse hvor publikum blir utsatt for utfordringer som ligger i sjøfartsdrift.

Spillteknologi kan også gi en ekstra dimensjon til formidlingsarbeidet ved museer og andre kulturinstitusjoner ved å kontekstualisere og skape engasjement. Dette kan gi mennesker som ikke har anledning til å besøke museer og kulturtilbud mulighet til å delta, og det kan få flere til å oppdage og besøke tilbudene. Spillteknologi kan også benyttes til andre typer interaktive digitale opplevelser. Spill som *Stolpejakten*, *Ingress* og *Pokémon Go* har fått millioner av mennesker til å utforske byer og natur på nye måter.

**EKSEMPEL** I *Oslo Havn 1798* (Tidvis AS, 2019) kan publikum bevege seg i en grafisk presentasjon av Oslos havn på 1700-tallet. I Bergen lanserte kommunen mobilspillet *Bergen gå* i forbindelse med festspillene i 2018. Spillerne måtte samle virtuelle brostein rundt om i Bergen og kunne løse disse inn i rabatter og aktiviteter i byen.

### Dataspill i undervisning og arbeidsliv

Dataspill blir i økende grad benyttet som verktøy i undervisning. Digitale læremidler henter inspirasjon fra dataspill i form og uttrykk og benytter dataspillteknologi i utviklingen. Med den pågående fagfornyelsen i skolen vil det komme en rekke nye, innovative digitale læremidler på markedet som er utviklet både av de store forlagene og av mindre edTech-selskap. Flere ulike fagområder benytter også dataspill på forskjellige utdanningstrinn. Dette gjelder spesielt skoler som satser på spill og har egne spillpedagoger med kompetanse på spill og hvordan disse kan brukes i en pedagogisk sammenheng.

Dataspill kan benyttes til å presentere tematikk og opplevelser som er relevante for skolens læreplan, og kan brukes som verktøy i andre pedagogiske sammenhenger.

Det er også utviklet egne spillunivers med tilhørende fysisk materiale for bruk i skole. Et eksempel er den norske spillserien *Dragonbox* som benyttes i matematikkundervisning på skoler i Norge og andre land.

**EKSEMPEL** I en kampanje i 2018 ba bemannings-selskapet Manpower unge arbeidssøkere om å oppgi spillerfaring på CV-en. Mange som akkurat er ferdig med videregående eller av andre grunner har liten arbeidserfaring kan ha vanskeligheter med å vise frem sine kvalifikasjoner. En del spill kan gi erfaringer som er svært verdifulle for arbeidsgiver, som samarbeid, planlegging, taktiske vurderinger og språkferdigheter. For å hjelpe arbeidssøkerne med å sette ord på hvilke egenskaper man kan tilegne seg ved de ulike spillene lanserte Manpower verktøyet [www.spillerfaring.no](http://www.spillerfaring.no).

Stadig flere bedrifter benytter digitale verktøy med elementer fra dataspillteknologi til opplæring av ansatte. Dette blir også benyttet i rekruttering, for eksempel når arbeidsgivere søker personer med praktisk kompetanse utover ren formal-kompetanse. I norsk sammenheng har blant annet Politiets sikkerhetstjeneste brukt elementer fra spillteknologi i sine rekrutteringsprosesser.

<sup>10</sup> Engelsk forkortelse for *augmented reality*, kan oversettes med utvidet virkelighet

### **Teknologisk innovasjon og digitale ferdigheter**

Ved å spille dataspill og ta aktivt del i spillmiljøer kan spillerne bygge digitale ferdigheter og teknologisk forståelse. Dette er kunnskap og ferdigheter som for mange akkumuleres raskt og som vil kunne utgjøre en betydelig ressurs i framtidig oppgaveløsning.

Gjennom utvikling av dataspill bygges innovativ teknologi og kompetanse som kan være nyttig på andre samfunnsområder. Spillselskap er derfor attraktive oppdragstakere i andre deler av næringslivet enn den kulturelle og kreative næringen. Flere norske spillselskap tar på seg oppdragsvirksomhet utenfor den kulturelle og kreative næringen for å subsidiere den ressurskrevende spillproduksjonen. Denne praksisen viser samfunnets behov for den kompetansen som ligger i dataspillbransjen.

### **2.4 Den norske dataspillbransjen i tall**

Den internasjonale dataspillbransjen har utviklet seg til å bli en av de største bransjene i den kulturelle og kreative næringen på svært kort tid. Den globale spillbransjen omsatte for 1 230 mrd. kroner i 2018<sup>11</sup>. Det er over 100 mrd. kroner høyere enn estimert omsetning for den globale sjømatnæringen i 2018<sup>12</sup>. Sett opp mot andre bransjer i den kulturelle og kreative næringen omsatte den globale filmbransjen (kino- og hjemmevideomarkedet) for 1 212 mrd. kroner<sup>13</sup> og musikkbransjen (innspilt musikk) for 170 mrd.

kroner<sup>14</sup> samme år. Dataspillbransjen forventes å ha en årlig vekstrate på 13 prosent frem til 2025 og er i samme år estimert å omsette for mer enn 300 mrd. USD<sup>15</sup>.

Det er en positiv utvikling blant aktive norske spillselskap både i omsetning og sysselsetting. Til tross for markant vekst både internasjonalt og i Norge fremstår økonomien i norsk spillbransje likevel som liten og svak. De siste omsetningstallene fra bransjen viste at omsetningen av dataspill (norske og utenlandske) i det norske spillmarkedet var 1,9 mrd. kroner i 2014<sup>16</sup>. Den norske spillbransjen hadde en samlet omsetning på 358 mill. kroner i 2017<sup>17</sup>. Foreløpig markedsstatistikk fra Virke Produsentforeningen anslår en omsetningsøkning på over 30 prosent fra salg av spill blant de 15 største selskapene fra 2017 til 2018<sup>18</sup>. Denne statistikken viser at den totale omsetningen fra spill blant de 15 største spillprodusentene var om lag 401 mill. kroner i 2018.

Oslo Economics anslo den norske dataspillbransjen til drøyt 100 selskaper i 2017. Mange av disse er enkeltmannsforetak som aldri har utgitt spill og derfor ikke har noen omsetning fra spill. Ifølge Virke Produsentforeningen utgjør de aktive spillprodusentene (selskap som har utgitt spill siste 3 år) i underkant av 30 selskaper. Årlig utgis et titalls dataspill. Bare ett selskap utgir spill utviklet av andre selskaper.

11 GlobalData, 2019. *Video Games – Thematic Research*. Tilgjengelig på nett: <https://www.globaldata.com/store/report/gdtmt-tr-s212--video-games-thematic-research/> hentet 23. August 2019

12 Allied market research, 2017. *Seafood Market Outlook 2023*. Tilgjengelig online: <https://www.alliedmarketresearch.com/seafood-market> hentet 23. august 2019

13 Ibisworld, 2018. *Global Movie Production & Distribution Industry – Market Research Report* Tilgjengelig på nett: <https://www.ibisworld.com/industry-trends/global-industry-reports/other-community-social-personal-service-activities/movie-production-distribution.html> hentet 23. august 2019

14 IFPI, 2019. *Global Music Report 2019*. Tilgjengelig online: <https://ifpi.org/news/IFPI-GLOBAL-MUSIC-REPORT-2019> hentet 23. august 2019

15 GlobalData, 2019. *Video Games – Thematic Research*. Tilgjengelig på nett: <https://www.globaldata.com/store/report/gdtmt-tr-s212--video-games-thematic-research/> hentet 23. August 2019

16 Norsk spill. Og multimedie leverandørforening/ Association for the Nordic Game Industry, 2019. *Nordmenn kjøper dataspill for nesten 2 mrd. kr.* Tilgjengelig på nett: <http://angi-nordic.com/games/nordmenn-kjoper-dataspill-for-nesten-2-mrd-kr/> hentet 23. august 2019

17 Oslo Economics, 2018. *Den norske spillbransjen – utredning for Kulturdepartementet*

18 Foreløpig markedsstatistikk oversendt til Kulturdepartementet fra Virke produsentforeningen 12.8.2019

Majoriteten av selskapene hadde i 2016 mindre enn 5 mill. kroner i omsetning, mens seks selskaper hadde mer enn 10 mill. kroner i omsetning<sup>19</sup>. For det store flertallet av selskapene kommer mer enn 90 prosent av omsetningen fra salg i det internasjonale markedet. Unntaket er barnespill på norsk, som primært omsettes i Norge. Sett opp mot andre bransjer i den kulturelle og kreative næringen, som film og musikk, er eksportandelen til spillbransjen høy. Årsaken kommer av at dataspill ikke har et naturlig hjemmemarked, men konkurrerer internasjonalt fra første stund. 48 prosent av selskapene i kartleggingen fra Oslo Economics hadde positivt driftsresultat i 2016, og 13 prosent hadde overskudd over 1 mill. kroner.

De norske spillselskapene er relativt små. I 2016 hadde 86 prosent av selskapene færre enn 10 ansatte og falt innunder EUs definisjon av selskap på mikronivå. Blant ansatte i spillbransjen hadde 70 prosent universitets- og høyskoleutdanning. Mer enn halvparten av de ansatte hadde

utdanning innen spillproduksjon, spilldesign, animasjon eller lignende, mens ikke-spillrelaterte utdanninger innen IKT, informatikk, ingeniørfag, kunst og design utgjorde 30 prosent av de ansattes utdanningsbakgrunn.

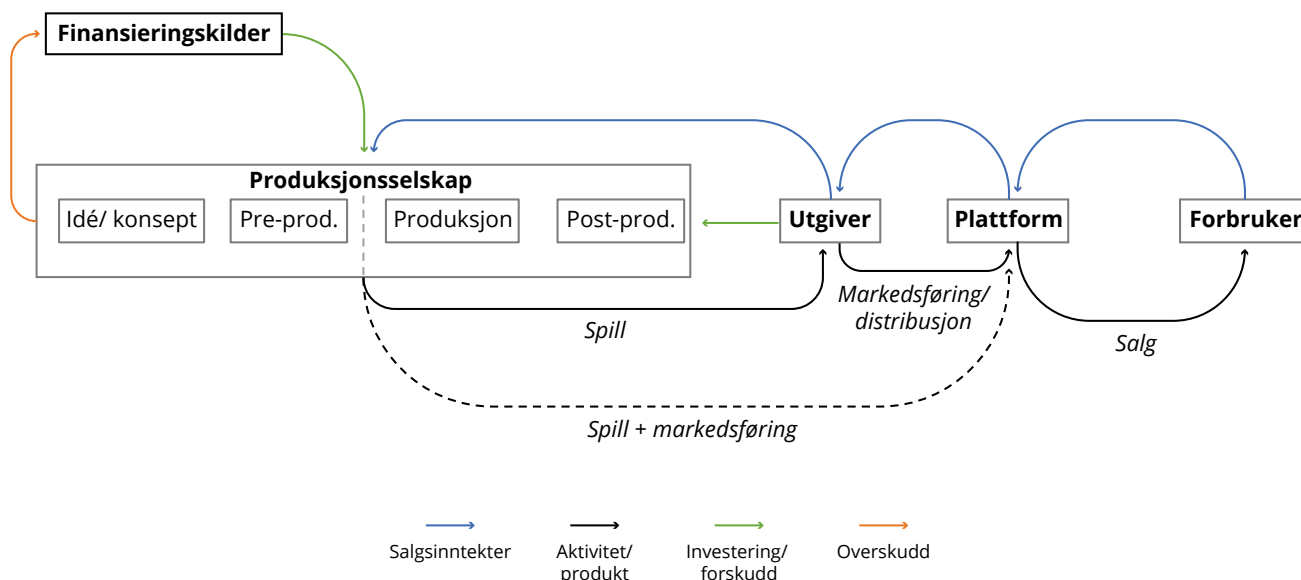
#### FAKTA

Spill står for en betydelig kultureksport i markeder som kanskje ikke tradisjonelt er kjent med norsk kultur. *Conan Exiles* (Funcom, 2018) toppet nylig salgslistene i Japan, *Owlboy* (D-Pad Studio, 2016) lanseres i disse dager i Kina, *Mitt barn Lebensborn* (Teknopilot/Sarepta Studio, 2018) har sitt største marked i Kina og *Fun Run* (Dirtybit, 2012) går sin seiersgang på mobiltelefoner verden over.

## 2.5 Verdikjeden i bransjen

Figuren nedenfor viser en forenklet og konseptuell modell over verdiskaping i spillbransjen. Modellen viser hele verdikjeden fra idé til forbrukeren har kjøpt spillet.

Figur 3: Forenklet modell for verdiskaping i dataspillbransjens verdikjede



<sup>19</sup> Oslo Economics, 2018. *Den norske spillbransjen – utredning for Kulturdepartementet*



Produsentleddet er verdikjedens første ledd, og her befinner de norske spillselskapene seg. En spillproduksjon går normalt gjennom fire faser; idé/konsept, pre-produksjon, produksjon og post-produksjon. Alternativt omtales også prosessen med to faser: Utviklingsfasen og produksjonsfasen. De fleste norske spillutgivelser har en utviklingstid på mellom to og fire år og en kostnadsramme på flere millioner kroner. Den største kostnadsposten er lønn til ansatte (over 80 prosent for de største selskapene), men samtidig antyder Oslo Economics utredning fra 2018 og innspill til strategiutviklingen at ulønnet arbeidskraft er en utbredt ressurs i bransjen. Skillene mellom faser, utviklingstid og kostnadsrammer varierer fra produksjon til produksjon.

Under idé-/konseptfasen skisseres spilllets sentrale grunnelementer. Selskapet kan enten utvikle et originalt spillkonsept eller kjøpe rettighetene til eksisterende. De immaterielle rettighetene til spillkonseptet kalles gjerne spilllets IP, etter det engelske begrepet «intellectual property». Utvikling eller anskaffelse av en IP er en ressurskrevende, men viktig prosess. Sterke IP anses som svært verdifulle økonomiske ressurser. En sterk IP har verdi fordi den kan videreselges, føre til nyttgivelser og oppfølgere og gi inntekter i form av salg av andre produkter tilknyttet merkevaren. Markedspotensialet, inkludert inntekter fra IPen, blir gjerne beskrevet i et eget salgsdokument som brukes for å tiltrekke seg ekstern finansiering til prosjektet.

Preproduksjonsfasen henger tett sammen med idé-/konseptfasen. Her fastsettes gjerne rammene for spillet i et konseptdokument, inkludert markedsanalyse, målgrupper, salgsmodell, plattform, sjanger, utviklingsplan, budsjett, risikoanalyse, kunstnerisk utforming og lignende. Det er også vanlig å utvikle en prototype som gir inntrykk av hvordan det endelige spillet skal se ut.

I produksjonsfasen vil produsenter, spilldesignere, programmerere og kunstnere ofte utforme et designdokument som legger føringer for utviklingen videre. I denne fasen går spillet fra å være på skissenivå til et ferdig produsert spill.

Dette inkluderer gjerne arbeid med å produsere og koordinere spilllets animasjoner, objekter, karakterer, menyer, musikk, programvarebibliotek, spillmotor og kunstige intelligens i tråd med designdokumentet.

Den siste fasen i produksjonen kalles post-produksjon og inkluderer omfattende test- og revisjonsrunder hvor feil og mangler identifiseres og repareres før spillet markedsføres og distribueres i markedet.

Til tross for at markedsføring i denne modellen fremstår som løsrevet fra spillproduksjonen, er markedsføring og salg svært tett integrert med spillutviklingen. Markedsføring av spillene går ofte parallelt med utviklingen og produksjonen av spillene. For mange av spillene er det viktig å bygge en følgerskare av interesserte, potensielle kjøpere gjennom hele prosessen. I Norge er det svært vanlig at det er spillprodusenten som også er ansvarlig for markedsføring og distribusjon. Blant større utgivelser er det mer vanlig å samarbeide med et distribusjonsselskap, en såkalt publisher eller utgiver.

Distribusjonsplattformene som formidler spill til forbrukere er i all hovedsak utenlandske og globale. Plattformene tar ofte en andel på rundt 30 prosent av omsetningen fra spill. De siste ti årene har inntektene fra forbrukerne endret seg fra å stort sett være basert på salg av spill til også å være basert på salg i spillet, for eksempel tilgang til karakterer eller gjenstander. Til forskjell fra filmformatet, hvor produktet fremdeles er ferdig etter lansering, kan spill i stadig større grad videreutvikles med utvidelser etter lansering. Endringene har bidratt til å forlenge inntektshorisonten til spillene og dermed også bidratt til å utfordre produsentenes likviditet ytterligere.



Illustrasjon: Manual Samuel (Perfectly Paranormal, 2016)

## 2.6 Finansieringskilder

Tilgang til god finansiering og investering er avgjørende for å lykkes som spillprodusent. Det er en utfordring for den norske spillbransjen at majoriteten av spillselskapene er relativt ferske og har få eller ingen inntektsbringende spill i sin portefølje. I tillegg er produksjonsløpet relativt langt og kostnadskrevenende, ofte 2 til 4 år, og det er knyttet stor usikkerhet til fremtidige salgsinntekter.

De viktigste finansieringskildene i utviklingen av et dataspill er selskapets egenkapital, alternative finansieringskilder, offentlige virkemidler og private investeringer.

### Egenkapital

Ideelt sett bør investeringer fra selskapenes egenkapital fungere som bærebjelken til en finansieringsplan for en mellomstor norsk spillproduksjon med kunstneriske og økonomiske ambisjoner. Egenkapital fungerer både som sikkerhet for private investorer og som et økonomisk kvalitetsstempel for offentlige og

private finansieringskilder. Uten en substansiell egenkapital er det nærmest umulig å utløse finansiering fra private investeringskilder og offentlige midler. Selskapenes egenkapital (salgsinntekter fra tidligere utgitte spill og inntekter fra øvrige aktiviteter) utgjorde i gjennomsnitt 28 prosent av finansieringskildene til spillprodusentenes siste produksjoner, og omtrent halvparten av dette kom fra ikke-spillrelaterte inntekter<sup>20</sup>.

### Alternative finansieringskilder

For selskaper uten betydelige salgsinntekter fra tidligere utgivelser blir ofte løsningen på finansieringsutfordringen å bygge egenkapital gjennom alternative kilder. Her er finansieringskildene egne private midler fra ansatte og gründere, bidrag fra nære bekjente, folkefinansiering og andre oppdrag. Flere av disse kan i prinsippet kategoriseres som privat kapital, men er her definert som alternative finansieringskilder pga. deres manglende avkastningskrav.

<sup>20</sup> Oslo Economics, 2018. *Den norske spillbransjen – utredning for Kulturdepartementet*

De alternative finansieringskildene utgjør betydelige andeler av finansieringsbeløpene til spillproduksjonene<sup>21</sup>. Utstrakt bruk av bidrag fra nære bekjente, i kombinasjon med egne private midler og ubetalt eller svært dårlig betalt arbeidskraft, kan bidra til å undergrave bransjens profesjonalitet og bærekraft. Arbeid med andre typer oppdrag (såkalt «work-for-hire») gir ofte betydelige inntekter for selskapene, men trekker ofte ut produksjonsløpene til spillene og dreier selskapenes kompetanse og orientering vekk fra spillutvikling.

Folkefinansiering og forsalg er på mange måter gode finansieringsmodeller på papiret, men i praksis opplever bransjerepresentanter disse som problematiske, siden metodene er svært ressurskrevende, samt at det internasjonale folkefinansieringsmarkedet er vanskelig å trenge igjennom.

#### **Offentlige virkemidler/ tilskudd**

Offentlige virkemidler og tilskudd er viktige finansieringskilder for de norske spillprodusentene. Oversikt over offentlige virkemidler følger i 2.9.

#### **Privat kapital**

Finansiering gjennom privat kapital i dataspillbransjen kan ta fem former. En privatperson eller et selskap kan investere i et selskaps aksjer, kjøpe opp et helt eller deler av et selskap, inngå en utgiveravtale for et enkelt prosjekt (forskudd og eventuelle markedsføringstjenester i bytte mot andeler av fremtidige salgsinntekter), innvilge et lån eller gi en gave.

For aktørene som investerer med mål om avkastning vurderes ofte to spørsmål før en eventuell investering: Hvor stor er forventet avkastning av investeringen? Hvor stor er sannsynligheten for at investeringen vil kaste av seg som forventet? Hovedregelen blant norske spillselskap, hvor flesteparten er nyetablerte og små, er at selskapenes og prosjektenes fremtidsutsikt og størrelse, samt selskapenes

tidligere resultater og profesjonalitet, er avgjørende for hvorvidt en aktør investerer.

De vanligste private finansieringskildene er i dag hovedsakelig samarbeidsavtaler med utenlandske aktører lengre frem i verdikjeden (utgivere og enkelte plattformer), investeringer fra enkelte private norske fond og banklån. Enkelte norske teknologifond har vist sin interesse for å investere i norske spillprodusenter.

#### **Samspeillet mellom statlige tilskudd og private investeringer**

NFI kan i dag gi tilskudd til kun deler av prosjektenes utviklingsløp gjennom utviklings-tilskudd. De siste årene har det samlede tilskuddet til spillutvikling ligget på om lag 20 mill. kroner årlig. Spillprodusentene rapporterer kun regnskap for utviklingsfasene det er gitt tilskudd til, og ikke de totale kostnadene for prosjektene. Det finnes derfor begrenset oversikt over de totale produksjonskostnadene til prosjektene. Av de totale utviklings- og produksjonskostnadene til et utvalg spill som er gitt ut de siste årene, utgjør tilskuddsandelen fra NFI i snitt 20 prosent for spill som retter seg mot et internasjonalt marked. For de største prosjektene ligger tilskuddsandelen lavere, mens for den er høyere for «mellomspillene». Spill rettet mot barn i et norsk/nordisk marked har en høyere offentlig tilskuddsandel for å kompensere for et begrenset marked.

De resterende 80 prosent av finansieringen er i stor grad privatkapital fra selskapene selv, eller fra samarbeidspartnere som for eksempel utgivere. De offentlige tilskuddene fra blant annet NFI bidrar i stor grad til at selskapene kan komme i posisjon til å hente annen finansiering. NFI erfarer at deres bevilgninger på 23,7 mill. kroner i utviklingstilskudd i 2018 bidro til at spillprodusentene skaffet om lag 80 mill. kroner i annen finansiering til utgivelsene.

Som tilbyder av virkemidler som oppstartslån og innovasjonslån, og som delansvarlig for programmet *Spill ut i verden* (sammen med Norsk filminstitut) har Innovasjon Norge kompetanse om investeringer i gründerbedrifter, inkludert bedrifter i spillbransjen.

<sup>21</sup> Oslo Economics, 2018. *Den norske spillbransjen – utredning for Kulturdepartementet*

Innovasjon Norge erfarer at enkelte selskap har lyktes i å hente privat kapital i form av investeringer, men at selskapene i den norske spillbransjen generelt opplever kapitalinnhenting fra private aktører som langt tyngre enn gründere flest. Innovasjon Norge viser til at krav om kredittverdighet og egenkapital ofte utfordrer selskaperens tilgang til lån. Disse utfordringene er større i spillbransjen enn i andre bransjer i den kulturelle og kreative næringen.

## 2.7 Regionale spillmiljø

En stor del av den norske spillbransjen holder til i Oslo-området, men det er også sterke spillmiljø flere andre steder i landet, for eksempel i Hamar og Bergen. Spillproduksjonens digitale natur gjør også utvikling og produksjon av spill relativt lite stedbunden. Regionale miljø viser hvilke muligheter som ligger i samspillet mellom spillbransjen, private investorer, myndigheter og næringsliv på regionalt nivå.

Hamar Game Collective ble stiftet i Hamar i 2013 av tre spillselskap som ønsket å etablere en arbeidsplass og en felles møteplass for utveksling av erfaring og kunnskap. Siden oppstarten har antallet selskap økt fra tre til 14. Hamar Game Collective arbeider for å bidra til vekst i lokal, nasjonal og global spillbransje, blant annet ved å arrangere relevante foredrag, arbeidsverksted og veiledning. Østnorsk filmsenter AS har vært en viktig støttespiller for spillutviklingsmiljøet på Hamar, som en del av et bredt samarbeid mellom kommunale, fylkeskommunale, statlige og private støttespillere. Filmsenteret har, sammen med Filminvest filmfond, gitt tilskudd til utvikling og kompetansetiltak på spillområdet. En koordinert regional satsing har bidratt til å bygge og utvikle spillbransje og et bredt orientert kompetansemiljø.

*Work-Work* ble etablert i Trondheim i 2015, og kontorfellesskapet huser i dag rundt 20 selskap innen utvikling av nye digitale medier, blant annet spillselskaper. Huset har et mangfoldig miljø i skjæringspunktet mellom kunst og teknologi. *Work-Work* bidrar med nettverk, rådgivning og kontorfasiliteter til spillselskap.

Norges viktigste bransjekonferanse for dataspill, *Konsoll*, arrangeres årlig i Bergen. Konferansen eies av Spillmakerlauget Vest<sup>22</sup>, som også står bak initiativet til det nyopprettede *Dataspillsenteret* i samme by. Videre har Mediefondet Zefyr i en årrekke støttet og investert i spillselskap i regionen, og dette har blant annet bidratt til at miljøet i Bergen har vokst.

Tvibit er et produksjons- og kompetansesenter for kultur og kreativ virksomhet i Tromsø. Tvibit fokuserer på talentutvikling for unge mellom 15 og 30 år og har siden 2015 satset på dataspill og nye medier, blant annet gjennom å samle unge som er interessert i dataspill, kultur og teknologi.

Viken filmsenter AS har siden oppstarten i 2012 gitt tilskudd til utvikling av dataspill. Fra 2018 har samarbeidet med E6 Østfold medieverksted om stipend for spillutviklere i aldersgruppen 16-26 år.

## 2.8 Erfaringer fra våre naboland

I Norden er det Sverige og Finland som leder an når det gjelder omsetning, sysselsetting og salg i det internasjonale markedet. Svensk og finsk spillbransje skjøt fart rundt 2000-tallet, samtidig med at bransjen opplevde et massivt løft internasjonalt. I årene som fulgte opparbeidet svensk og finsk spillbransje betraktelig kompetanse i både produsent- og utgiverledd, og utviklet et stabilt samarbeid med private investorer. Dette har gitt Sverige og Finland et forsprang på den norske bransjen som det er vanskelig å hente inn på kort sikt.

Erfaringene fra Sverige og Finland tilsier at noen store spillsuksesser kan bidra til vekst i hele bransjen og til større interesse for og kompetanse om dataspill hos private aktører. Dette kan tyde på at kan ha en stimulerende effekt på vekst i bransjen å løfte fram flere større prosjekter.

Selv om bransjen i Sverige og Finland totalt omsetter for milliarder, er det vanskelig for nye selskaper å etablere seg. I Sverige diskuteres

<sup>22</sup> *Spillmakerlauget – foreningen for spillutviklere* er en interesseorganisasjon for spillutviklere i Vest-Norge, Midt-Norge og Sør-Norge.

det, både i bransjen og på politisk nivå, å innføre kulturstøtte etter omtrent samme modell som i Norge, for å sikre tilvekst av nye uavhengige selskap og produksjon av originale svenskutviklede spill og barnespill.

Svensk spillbransje er den bransjen i Norden med størst påvirkning på det internasjonale konsoll- og pc-markedet. Da store internasjonale utgivere og distributører etablerte seg i Skandinavia, valgte de aller fleste å plassere hovedkontoret sitt i Sverige. Dette har svensk spillbransje kunnet nyte godt av. Tett dialog mellom internasjonale bransjeaktører og svenske utviklere bidro til at flere internasjonale aktører investerte og involverte seg på andre måter i svensk spillbransje.

Den svenske bransjen er preget av store, profilerte selskap, men mange av disse har utenlandske eiere. En av de aller største svenske spillsuksessene, *Minecraft*, ble utviklet av det svenske selskapet Majong, men solgt til Microsoft for 16 mrd. norske kroner i 2014<sup>23</sup>. I 2016 kjøpte Activision Blizzards det svenske dataspillselskapet King for 50 mrd. svenske kroner<sup>24</sup>.

I Sverige har det lenge vært satset tungt på næringsaspektet ved dataspill, og Exportrådet var tidlig ute for å tilrettelegge for markedstilgang for bransjen. Bransjen fikk etablert seg på et avgjørende tidspunkt, og har gjennom dette hatt stor tilgang på erfarne utviklere og et investormiljø med kunnskap og interesse på området.

Finsk spillbransje er først og fremst kjent for mobilspill. Flere av tidenes største mobilsuksesser er laget i Finland. I likhet med Sverige står noen få selskap for en stor del av den totale omsetningen. Også finske selskap, og særlig nyetablerte selskap, har utfordringer med å finne finansiering i tidlig fase.

23 Aftenposten, 2014. *Microsoft kjøper Minecraft for 15,9 milliarder kroner*. Tilgjengelig på nett: [https://www.aftenposten.no/kultur/i/zLygb/Microsoft-kjoper-Minecraft-for-15\\_9-milliarder-kroner](https://www.aftenposten.no/kultur/i/zLygb/Microsoft-kjoper-Minecraft-for-15_9-milliarder-kroner) hentet 23. august 2019

24 Pressfire, 2015. *Activision kjøper «Candy Crush» skaperen for 50 milliarder*. Tilgjengelig online: <https://www.pressfire.no/nyheter/Mobil/10150/Activision-kjper-Candy-Crush-skaperen-for-50-milliarder> hentet 23. august 2019.

Finland investerte, gjennom Tekesfondet (Finnish Funding Agency for Technology and Innovation), betydelig i teknologibedrifter, blant annet i mange spill-selskaper. Dette bidro til at bransjen fikk en enorm vekst og klarte å etablere en konkurransedyktig bransje fra midten av 2000-tallet. Tekesfondet er nå slått sammen med det tidligere statlige selskapet for eksport, investering og turisme (Finpro) til Business Finland.

Dansk spillbransje er ganske sammenlignbar med den norske, med noen store aktører og mange mindre selskap. Dansk filminstitutt gir i likhet med Norsk filminstitutt tilskudd til utvikling av dataspill, men gir i tillegg tilskudd til produksjon.

**EKSEMPEL** Sverige har blant annet hatt stor suksess med spillserien *Battlefield* (EA Digital Illusions CE, 2002-), *Candy Crush* (King, 2012), *Minecraft* (Mojang, 2011) og *Star Wars: Battlefront* (EA Digital Illusions CE, 2017).

I Finland har *Angry Birds* (2009-) vært svært innbringende for spill-selskapet Rovio, som allerede i 2015 kunne vise til tre milliarder nedlastinger. Også Supercell, som står bak mobilspillserier som *Clash of Clans* (2012), *Hay Day* (2012) og *Clash Royale* (2016), har gjort seg bemerket i verden. På konsoll- og pc-markedet har Remy Entertainment sluppet en rekke klassikere, som *Max Payne* (2001-), *Alan Wake* (2010-) og *Quantum Break* (2016).

### **Nordisk samarbeid**

Nordisk ministerråd finansierte et felles nordisk tilskudds- og samarbeidsprogram – Nordic Game Program – i perioden fra 2006 til 2015. Målet var å sikre tilgang på nordiske kvalitetsspill for barn og unge. I tillegg til å finansiere 112 spillprosjekter, fikk nordiske spill-selskaper hjelp fra felles eksporttiltak på internasjonale spillmesser i Europa, Asia og Nord-Amerika. Programmet bidro også til å etablere den årlige Nordic Game-konferansen i Malmø. Nordic Game Program betydde mye for den nordiske og norske bransjen, ved at små land sammen ble mer synlige på store internasjonale arenaer. Samarbeidet bidro også til kompetanseheving av bransjen og et utvidet nettverk på tvers av landene. Det nordiske samarbeidet er i noen grad videreført





Illustrasjon: Milkmaid of the Milky Way (Machineboy, 2017)

av de nordiske produsentforeningene<sup>25</sup> gjennom Nordic Game Institute.

I kjølvannet av programmet er det arrangert flere nordiske samarbeidsprosjekt, blant annet i regi av Norsk filminstitutt, som felles norsk-finsk stand på Europas viktigste spillmesse, GamesCom i Tyskland, en fellesnordisk studietur til Asia i 2018 og en stor årlig mottakelse under Game Developers Conference i San Fransisco.

## 2.9 Offentlige virkemidler

Flere offentlige aktører forvalter virkemidler som er relevante for dataspillbransjen og dataspillkulturen. Nedenfor omtales de mest relevante offentlige virkemidlene for dataspillbransjen i dag.

### Norsk filminstitutt

De statlige tilskuddsordningene til dataspill forvaltes av Norsk filminstitutt. Spillutviklere kan søke om tilskudd til utvikling, lansering i Norge og i utlandet. Det gis ikke tilskudd til produksjon. Norsk filminstitutt fordelte 23,7 mill. kroner i tilskudd til utvikling og lansering av dataspill i 2018. Tilskudd til dataspill har i dag bedre regional spredning enn tilskudd til andre audiovisuelle produksjoner.

<sup>25</sup> Virke Produsentforeningen i Norge, Neogames i Finland, Dataspielbranchen i Sverige, Iceland Game Industry på Island og Producentforeningen i Danmark.

Tilskudd til spill reguleres i *Forskrift om tilskudd til audiovisuell produksjon*. Det gis ikke tilskudd til spillprosjekter som primært markedsfører kommersielle produkter, språkversjoner av eksisterende spill eller lignende. Det kan heller ikke gis tilskudd til opplæringsprodukter, pedagogiske verktøy, oppslagsverk eller manualer. Tilskuddsordningene ble innført høsten 2003, og forskriftene for ordningene er i liten grad endret etter dette.

Norsk filminstitutt forvalter også innkjøpsordningen for dataspill til bibliotek. Ordningen gir norske bibliotek mulighet til å låne ut en rekke norskutviklede spill. For å få sitt spill med i ordningen må spillprodusenten selv søke Norsk filminstitutt. Spillene er tilgjengelig for spill i biblioteket og for større sammenhenger i bibliotekregi.

### Regionale filmvirksomheter

De regionale filmsentrene og filmfondene mottar og tildeler statlig tilskudd etter samme forskrift som Norsk filminstitutt.

Regionale filmsentre gir tilskudd til utvikling av audiovisuelle produksjoner, til enkeltpersoner, kompetansehevende og bransjefremmende tiltak samt tiltak for barn og unge. Senterne skal bidra til sterke regioner i norsk kulturliv, slippe lokale krefter til og få flere stemmer i tale.



Foto: Kulturtanken

Regionale filmfond gir tilskudd til og investerer i audiovisuelle produksjoner, og har som formål å bygge eller styrke en profesjonell bransje i regionen. Filmfondene skal i tillegg bidra med økte midler til norsk film og spill ved å skaffe minst like mye regionale/lokale midler som det statlige tilskuddet utgjør.

Regionale filmsentre og filmfond er i hovedsak rettet mot filmområdet, men kan også benytte de statlige tilskuddene til utvikling av dataspill. Flere har benyttet denne muligheten, jf. omtale under 2.7. Det er også disse regionene som har flest spillprodusenter i sin region. Andre sentre og fond har ikke sett rom for å prioritere dataspill i tillegg til film, blant annet på grunn av begrensede ressurser og kompetanse.

#### **Norsk kulturråd**

Dataspillbransjen er en av målgruppene for Kulturrådets arbeid med kulturell og kreativ næring. Virkemidlene skal bidra til å styrke bransjestrurene og utvikle virksomhetene i den kreative næringen. Kulturrådet støtter ikke utvikling eller produksjon av dataspill, men kan gi tilskudd til utvikling av spillsselskap. Tiltakene

innen kreativ næring i Kulturrådet består av to tilskuddsordninger og et kompetanseprogram.

Virksomheter som står for formidling og salg av spill kan få støtte til markedsutvikling, forretningsutvikling og distribusjon gjennom tilskuddsordningen *Næringsutvikling*.

Bransjeaktører, -organisasjoner og -nettverk kan gjennom tilskuddsordningen *Regional bransjeutvikling* få tilskudd til bransjebyggende tiltak som kommer flere virksomheter fra spillbransjen til gode. Midlene fordeles likt mellom fem regioner i landet.

Kompetanseprogrammet *Ovasjon* er skreddersydd for kulturbedrifter og tilbyr verktøy og kunnskap om forretningsutvikling til kulturvirksomheter over hele landet.

Kulturrådets virkemidler innen kreativ næring ble lyst ut første gang i 2017. Spillbransjen har mottatt tilskudd fra begge tilskuddsordningene og deltar i kompetanseprogrammet, men så langt har Kulturrådet mottatt forholdsvis få søknader fra spillfeltet.



Fond for lyd og bilde støtter spill gjennom tilskuddsordningen *Norsk musikk i audiovisuelle produksjoner*. Tilskuddsordningen skal bidra til å øke bruken av ny norsk originalskevret musikk i norske filmer, tv-produksjoner og dataspill. Midlene lyses ut to ganger i året. Fond for lyd og bilde mottar få søknader fra spillbransjen, men har støttet dataspill gjennom ordningen.

Norsk kulturfond gir tilskudd til kunstneriske bidrag som kan høyne den kunstneriske eller faglige kvaliteten på spill som eksempelvis komposisjon av ny norsk musikk.

Spillutviklere som kan dokumentere at de er aktive som kunstnere kan søke Statens kunstnerstipend. Søker må være en kunstner som i hovedsak er bosatt og virker i Norge, og som har utgitt verk eller formidlet egen kunst i offentlig sammenheng. Søkeren bør kunne redegjøre og argumentere for den kunstneriske verdien av det de jobber med.

Spillutviklere er en stor kategori som kan omfatte både manusforfattere, designere, billedkunstnere, filmkunstnere, musikere, komponister og skuespillere (f.eks. stemmeskuespill). Avhengig av tyngdepunktet for deres virke kan de søke om stipend for ulike kunstnergrupper. Dersom de jobber med flere kunstneriske uttrykk kan de søke kunstnergruppen «andre kunstnergrupper». Stipendkomiteen for andre kunstnergrupper er tverrfaglig sammensatt og behandler søknader som ikke kan vurderes av andre komiteer.

### **Innovasjon Norge**

Innovasjon Norge er statens og fylkeskommunenes virkemiddel for å realisere verdiskapende næringsutvikling i hele landet. Innovasjon Norge har bedriftsrettede ordninger innen finansiering, kompetanse og rådgivning, profilering og nettverkstjenester. Ordningene er i hovedsak bredt innrettet og åpne for bedrifter uavhengig av tema, næring og geografi. Det gir konkurranse om midlene slik at støtten går til prosjektene med størst potensial for verdiskaping og samfunnsøkonomisk effekt. Eksempler på bredt innrettede ordninger som er åpne for bedrifter i spillbransjen er markedsavklaringsstilskudd, kommersialiseringstilskudd, oppstartslån,

innovasjonslån, mentor, bedriftsnettverk, næringsklynger, globale akseleratorer<sup>26</sup>, IPR-tjenester<sup>27</sup> med flere.

I tillegg kommer regjeringens satsing på kulturell og kreativ næring som startet i 2017, hvor spill er én av de elleve bransjene som er inkludert<sup>28</sup>. Satsingen bidrar med øremerkede midler til bedrifter i den kulturelle og kreative næringen med vekstambisjoner og vekstpotensial, med fokus på virkemidler for bedriftsnettverk, klynger og lån. *Spill ut i verden* var det første av eksportprogrammene. Dette ble gjennomført fra 2016 til 2018, gjennom et samarbeid mellom Norsk filminstitutt og Innovasjon Norge. Gjennom satsingen på kulturell og kreativ næring er det også opprettet et kompetanseprogram for investorer som vil investere i kulturell og kreativ næring.

Tilskudd og lån til spillselskap har økt betydelig fra 2012 til 2018, med en toppnotering i 2017 og påfølgende nedgang i 2018. Dette kan forklares med det bransjespesifikke programmet *Spill ut i verden* og at enkelte selskap har fått innvilget lån fra Innovasjon Norge. Virkemidlene som selskapene har benyttet er hovedsakelig mentortjenesten, markedsavklaringsstilskudd, kommersialiseringstilskudd og innovasjonslån. Innovasjon Norge har også bedriftsnettverks- og klyngeprogram, der enkelte spillselskap har fått nettverksmidler.

De siste par årene har det vært en nedgang i antall spillrelaterte søknader til Innovasjon Norge om tilskudd og lån. Lån som virkemiddel er generelt utfordrende for mange bransjer på grunn av krav om kredittverdighet og egenkapital, og det kan særlig være utfordrende for mange selskap i spillbransjen og den kulturelle og kreative næringen.

<sup>26</sup> Globale akseleratorer er program som skal hjelpe oppstart- og vekstbedrifter å konkurrere og vokse i et internasjonalt marked.

<sup>27</sup> IPR-tjeneste er et verktøy for beskyttelse av immaterielle rettigheter. IPR er en forkortelse for *intellectual property rights*.

<sup>28</sup> Ytterligere informasjon om programmet finnes på <https://www.innovasjon Norge.no/no/verktoy/mulighetsomrader/kreativnaring/>

Sett bort fra det bransjespesifikke programmet *Spill ut i verden*, erfarer Innovasjon Norge at selskapene i spillbransjen viser mindre interesse for kompetansetjenester, og at de har større utfordringer med å nå opp i konkurransen om næringspolitiske virkemidler enn selskap i den kulturelle og kreative næringen og andre næringer. Spillselskap som ønsker å benytte de næringspolitiske virkemidlene i Innovasjon Norge kan søke på et generelt grunnlag i tillegg til gjennom øremerkede midler, bransjerettede aktiviteter og program.

#### **Generelle næringspolitiske rammevilkår**

Andre næringspolitiske virkemidler kan også bidra til å styrke betingelsene til selskapene i dataspillbransjen.

For små, nyetablerte spillselskaper med vekstambisjoner kan det være utfordrende å hevde seg i konkurransen om de beste hodene, mot større selskaper som kan tilby bedre lønnsbetingelser. Opsjoner kan benyttes som en delvis erstatning for ordinær lønn og gir mulighet til å dele eierskap, risiko og potensiell verdiskaping med ansatte som kommer inn i selskapet etter etablering. Tildeling av opsjoner gjør at den ansatte får en direkte økonomisk interesse i at verdien av selskapets aksjer utvikler seg så godt som mulig. Samtidig bidrar opsjoner til å redusere likviditets- og kapitalbehovet i selskapet.

I forbindelse med statsbudsjettet for 2018 ble det i tillegg innført en ny, særskilt beskatningsordning for opsjoner i arbeidsforhold for ansatte i små nyetablerte selskaper. Ordningen innebærer en ytterligere utsettelse av skatteplikten, fram til den ansatte selger aksjene som ble kjøpt ved innløsning av opsjonen.

Flere aktører peker på at dagens regler for opsjonsbeskatning er krevende for små gründerbedrifter. Kapitaltilgangsutvalget<sup>29</sup> anbefalte at ordningen med utsatt beskatning av opsjoner i arbeidsforhold gjøres vesentlig mer attraktiv.

Regjeringen vil vurdere Kapitaltilgangsutvalgets utredning og anbefalinger, herunder endringer i beskatning av ansattopsjoner i små, nyetablerte selskaper. Regjeringen vil videre prioritere skatte- og avgiftsendringer som styrker vekstevnen i økonomien, letter omstilling og skaper nye arbeidsplasser.

Små og mellomstore bedrifter er ryggraden i norsk næringsliv og avgjørende for at vi har livskraftige samfunn over hele landet. Regjeringens mål er å føre en helhetlig politikk som legger til rette for utvikling og økt verdiskaping for denne delen av næringslivet.

Regjeringen har nylig lagt frem en strategi for små og mellomstore bedrifter, som blant annet fokuserer på bedriftenes tilgang til kompetent arbeidskraft, forenklinger som gjør bedriftenes hverdag enklere og reduserer unødvendig tidsbruk og tilgang på kapital til å foreta nye investeringer.

#### **Nasjonalbiblioteket**

Nasjonalbiblioteket forvalter prosjekt- og utviklingsmidler i tråd med Nasjonal bibliotekstrategi for 2020-2023. I bibliotekstrategien er det et mål å styrke bibliotekenes formidling av samlingene, med sikte på å nå nye brukere. Det er opp til bibliotekene selv å utforme gode formidlingsprosjekter – blant annet for formidling av dataspill. Et godt eksempel på formidling av dataspill i bibliotek er tilskudd til spillkvelder for barn og unge ved Stormen bibliotek i Bodø.

#### **Frifond**

Frifond er en ordning for lokal barne- og ungdomsaktivitet. Ordningen administreres av Landsrådet for Norges barne- og ungdomsorganisasjoner og Norsk musikkråd. De siste årene har om lag 20 datatreff i året fått tilskudd gjennom Frifond. Også Hyperion – Norsk forbund for fantastiske fritidsinteresser, som er en ungdomsorganisasjon blant annet for datainteressert ungdom, mottar midler fra ordningen.

<sup>29</sup> Utredning fra utvalg oppnevnt ved kongelig resolusjon 31. mars 2017.

**Gaveforsterkningsordningen**

Gaveforsterkningsordningen ble etablert i 2014 og er et insentiv for kunst- og kulturvirksomheter til å skaffe privat finansiering. Det kan også søkes om tilskudd til dataspillproduksjon. Ordningen forvaltes av Kulturdepartementet, og innebærer at private pengegaver blir forsterket med et statlig tilskudd på inntil 25 prosent av gavebeløpet. Gaveforsterkningsordningen er en ren stimuleringsordning, og det er ikke knyttet noen fordelingskriterier til ordningen.

**Den teknologiske skolesekken**

Den teknologiske skolesekken er en satsing under Kunnskapsdepartementet. Målet er blant annet å gi elever økt kunnskap om og forståelse for programmering og tilgang til gode digitale læremidler. I 2018 ble det satt av midler til utvikling av digitale læremidler, der blant annet spill til bruk i undervisningen inngår. I 2019 er det også satt av utviklingsmidler, samt til en tilskuddsordning for kjøp av digitale læremidler. Sistnevnte ordning skal stimulere kommuner og fylkeskommuner til innkjøp av digitale læremidler, herunder undervisningsspill.

**Kreativt Europa**

Kreativt Europa er EUs program for kulturell og kreativ næring. Gjennom Kreativt Europa kan norske aktører innen kunst, kultur, film og tv få tilskudd til internasjonalt kultursamarbeid.

Totalt ble det i 2018 fordelt 3,7 mill. euro (35 mill. kroner) i tilskudd fra Kreativt Europa til 30

europiske spillselskaper fra 24 ulike land. Norske spillselskap ble tildelt hele 10 prosent av dette, en suksessrate på 60 prosent for norske søkere. For å søke må selskapet blant annet ha produsert eller utviklet et dataspill i kommersiell distribusjon siste to år før søknadsdato og vært etablert i minst 12 måneder.

**SkatteFUNN**

SkatteFUNN-ordningen er en skattefradrag-ordning for næringslivet, som gir fradrag for kostnader til forskning og utvikling. Gjennom SkatteFUNN kan bedrifter få prosjektkostnader som skattefradrag gjennom skatteoppgjøret. Små og mellomstore bedrifter kan i dag få 20 prosent av prosjektkostnadene som skattefradrag gjennom skatteoppgjøret. Selskap utenfor skatteposisjon får utbetalt SkatteFUNN-fradraget i sin helhet. Ifølge Virke Produsentforeningens foreløpige markedsstatistikk, var SkatteFUNN den offentlige ordningen som ga nest mest støtte, målt i kroner, for de 15 største spillselskapene.

**Kommunale virkemidler**

Flere kommuner gir støtte og bidrag til dataspillkultur. Bærum kommune har bidratt i etableringen av samlingsstedet «*Spillhuset*» for ungdom. Andre gir tilskudd indirekte til idrettsklubber som satser på e-sport, som for eksempel Enebakk kommune som gir støtte til idrettslaget *Driv*. Tromsø kommune har gått inn som medeier og bidragsyter til Tvibit (omtalt under 2.7).







## 3 Vekst og utvikling i dataspillbransjen

For å sikre et variert tilbud av norske spill med høy kvalitet og gjennomslagskraft i det nasjonale og internasjonale markedet er det behov for videre vekst og utvikling i dataspillbransjen. Dette gjør det nødvendig å se nærmere på bransjens rammevilkår, utfordringer og mulige løsninger.

### 3.1 Muligheter og utfordringer for vekst

Dataspillbransjen har et stort vekstpotensial. Etterspørselen etter dataspill øker, både nasjonalt og internasjonalt. Samtidig øker produksjonstakten og konkurransen intensiveres. Markedet domineres av et fåtall, store internasjonale aktører og det er krevende å tiltrekke seg investeringskapital.

Noen norske spill har oppnådd nasjonalt eller internasjonalt gjennomslag og realisert mer av sitt markedsmessige potensial. Den norske bransjen kan vise til en positiv utvikling, både når det gjelder omsetning og sysselsetting. Likevel består bransjen i stor grad av mindre selskap med lav lønnsomhet og svak økonomi. Videre vekst og utvikling i bransjen forutsetter at flere selskap klarer å oppnå større lønnsomhet og tiltrekke seg nødvendig investeringskapital.

Overgangen fra fysisk til digital distribusjon kombinert med rask teknologisk utvikling har gitt et svært stort tilfang av nye og innovative utgivelser globalt. Dette har resultert i svært høy konkurranse om spillerne. Konkurransen intensiveres ytterligere ved at omsetningen i det

digitale spillmarkedet, i likhet med andre digitale markeder for kulturelle produkter, har svært høy konsentrasjon omkring de mest solgte titlene. Eksempelvis sto 0,5 prosent av titlene for 50 prosent av omsetningen på strømmetjenesten Steam i 2017<sup>30</sup>. Konsentrasjonen er trolig enda sterkere på mobilplattformer. Disse markedsstrukturene utfordrer vekstpotensialet til norske selskaper, fordi de gjør det vanskeligere for selskaper på mikronivå å trenge igjennom både finansmarked og publikumsmarked.

Det er ikke nødvendigvis kausal sammenheng mellom produksjonsbudsjett og gjennomslag i markedet. Men sannsynligheten for suksess i markedet kan styrkes ved at spillselskapene blir mer robuste med større budsjetter og bedre økonomi. For å oppnå dette må selskapene vokse til de oppnår et relativt høyt og stabilt nivå av utgivelser, erfaringer, kompetanse, ansatte og inntekter.

Flere forhold påvirker mulighetene for vekst blant de norske spillprodusentene. Som vist i del 2 synes det å være en god underskog av selskaper og betydelig kompetanse på å utvikle og produsere spill med høy underholdningsverdi og kunstnerisk kvalitet. Det økonomiske potensialet som ligger i eventuelle gjennombrudd i markedet er betydelig. Samtidig hindrer følgende forhold selskapene i å vokse:

- Mange er mikrobudrifter og mangler egenkapital som kan tiltrekke private investeringer.

<sup>30</sup> <https://www.vg247.com/2018/03/24/steam-4-3-billion-revenue-2017/>

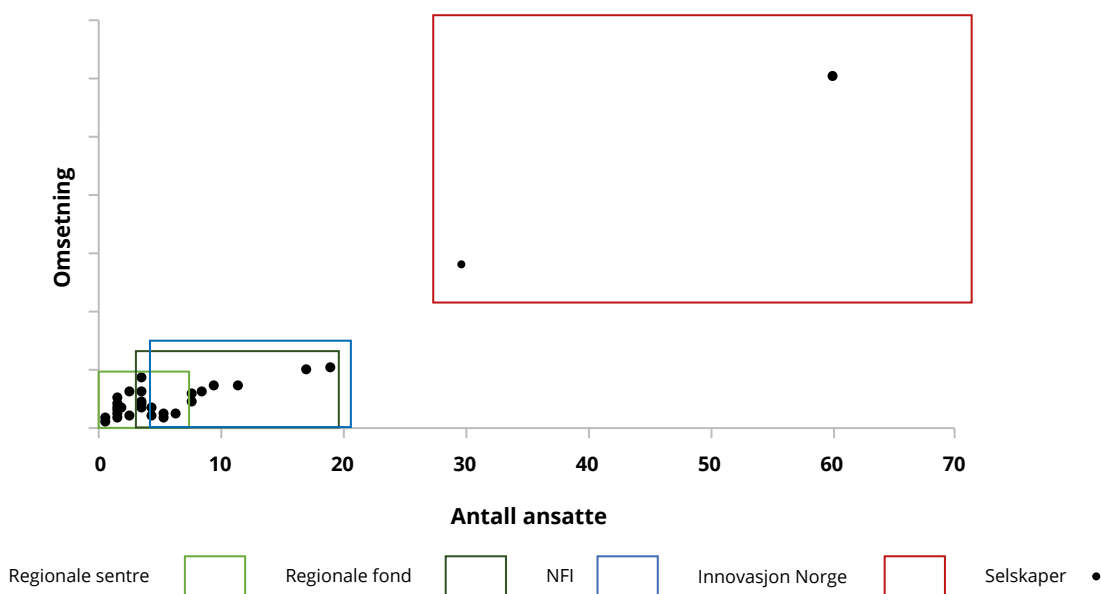
- De taper i konkurranse mot andre næringer om nødvendig seniorkompetanse.
- Manglende kapital og kunnskap om økonomien i spillbransjen blant investorer gjør det vanskelig å skalere og kapitalisere på egne IPer og produksjoner.
- Det internasjonale markedet for dataspill er preget av hard konkurranse om kundene, og markedsstrukturen i den internasjonale spillbransjen bidrar til ytterligere veksthindre for mange norske spillprodusenter.
- Lang utviklingstid for dataspill (gjærne 2-4 år) utfordrer selskapenes likviditet og evne til å bygge sterk økonomi.
- Begrensede finansieringsmuligheter i produksjonsfasen bidrar ofte til at spillene slippes for tidlig, fordi selskapene ikke har økonomi til postproduksjonsfasen eller til å optimalisere lansering og markedsføring av spillene. Det er grunn til å tro at flere spill har et uforløst markedspotensial som følge av dette.

Dersom flere norske spillselskap klarer å overkomme noen av disse utfordringene vil det kunne gi større kreativt handlingsrom og bedre tilgang til nødvendige ressurser som kapital og kompetanse. Det vil også styrke forutsetningene for vekst og profesjonalisering i bransjen, og for økt gjennomslag i markedet for norske spill.

For at de offentlige virkemidlene skal bidra til vekst er det nødvendig å spisse og målrette virkemidlene slik at en større del av tilskuddene tildeles selskaper med ambisjoner og potensial til å vokse.

### 3.2 Tilpasning av virkemidlene

De kulturpolitiske virkemidlene på dataspillområdet (jf. 2.9) er i dag best tilpasset små selskap i dataspillbransjen (jf. forenklet fremstilling i figur 2). Virkemidlene gjør det enkelt å etablere seg og få startkapital, men bidrar primært til at selskapene får utviklet spill av en relativt liten størrelse, målt opp mot andre utgivelser i spillmarkedet. Tilsvarende stimulerer virkemidlene til at selskapene og spillutgivelsene vokser til en viss størrelse, men ikke nok til at selskapenes forutsetninger for gjennomslag i spillmarkedet og kapitalmarkedet styrkes betraktelig. De kulturpolitiske virkemidlene gir selskapene betydelige bidrag fra oppstart til de er på et nivå med rundt 10-15 ansatte. Herfra er avstanden fremdeles stor til Innovasjon Norges virkemidler for mange av selskapene. For å tette gapet mellom de kulturpolitiske og de næringspolitiske virkemidlene må dagens virkemiddelapparat tilpasses.



Figur 4 Forenklet modell – produksjonsselskaper i dataspillbransjen og virkemiddelapparatets nedslagsfelt i dag



Illustrasjon: Tanknarok (Polyblock Studio, i produksjon)

For å styrke selskapenes forutsetninger for videre vekst må de kulturpolitiske virkemidlene tilpasses til de selskapene som har ambisjoner og gode forutsetninger om å vokse. Strategien legger derfor opp til at Norsk filminstitutt skal gi større tilskudd til de mest profesjonelle selskapene.

Norsk spillbransje har sterk kompetanse på utviklings- og produksjonsleddet i verdikjeden, mens markedsføringskompetansen ofte er svakere. En tydeliggjøring av NFIs ansvar for kompetanseutvikling vil kunne styrke denne kompetansen.

Manglende finansiering og generelt svak økonomi gjør at selskapene har begrensede midler til lansering og markedsføring eller til å ansette medarbeidere med kompetanse på dette. Større tilskudd til de mest profesjonelle selskapene vil kunne utløse mer midler fra private aktører og/eller næringspolitiske virkemidler.

En vesentlig forutsetning for profesjonalisering og vekst er at selskapene har økonomi til å fokusere på hele produksjonsløpet. Lang utviklingstid for dataspill utfordrer selskapenes likviditet, og det er viktig å skape forståelse for dette hos private aktører. For å gjøre det enklere å prioritere hele

produksjonsløpet vil regjeringen åpne for tilskudd til produksjon. De nye produksjonstilskuddene skal spisses, slik at det gis færre, men større tilskudd, og utformes slik at kravet til produsentenes egenfinansiering er relativt høyt. I tillegg skal dagens tilskudd til lansering og internasjonal satsing videreutvikles.

Vekst og utvikling i bransjen kan videre stimuleres gjennom støtteordninger og støttespillere både på regionalt og nasjonalt nivå. For å fremme vekst og redusere overlapp mellom de kulturpolitiske virkemidlene legger strategien opp til en tydeligere ansvarsdeling mellom Norsk filminstitutt, regionale filmsentre og regionale filmfond. Regjeringen ønsker at regionale filmvirksomheter i sitt arbeid speiler og bygger opp under utviklingen som skjer i egen region, jf. omtale under 1.2.

De statlige midlene til regionale filmsentre skal bidra til å utvikle regional kultur og bransje, primært gjennom å tildele tilskudd til utvikling og gjennom talentutvikling, kompetansetiltak og ulike bransjebyggende tiltak. Gjennom utviklingstilskudd til nyetablerte selskap og talenter bidrar regionale filmsentre til å utvikle spillbransje nedenfra.



De statlige midlene til regionale filmfond skal bidra til å stimulere vekst i regionen ved å gi tilskudd til og investere i utvikling, produksjon og lansering til mer etablerte og profesjonelle spillselskap, og ved å skaffe like mye regionale/private midler som de statlige tilskuddene de mottar (slik det er krav om i dag).

Regjeringen vil vurdere ansvarsdelingen nærmere i dialog med berørte aktører.

Strategien legger opp til en økning i tilskuddsmidlene til regionale filmvirksomheter. I tillegg skal dataspill vektet tyngre i gjeldende fordelingsmodeller for tilskudd til filmsentre og filmfond.

Innenfor strategiens virkeområde er intensjonen med disse grepene å bidra til at flere av spillselskapene blir store nok til å nå opp i konkurransen om både privat investeringskapital, seniorkompetanse og næringsrettede virkemidler.

Regjeringen vil også skille tilskudd til dataspill ut i en egen forskrift.

### 3.3 Kunnskapsgrunnlag og kompetanseutvikling

Kunnskapsutvikling er avgjørende for å bidra til god oppgaveløsning i bransjen, i forvaltningen og som grunnlag for politikktutvikling. For å få oversikt over potensialet og utviklingen i dataspillbransjen er det viktig med et godt kunnskapsgrunnlag om spillbransjen og markedet, herunder tall og statistikk som er sammenliknbare med andre næringer og andre land. I dag foreligger det ikke bransjestatistikk av tilstrekkelig kvalitet og omfang.

Spillbransje og forvaltning må bygge på solid kunnskap om utviklingen på feltet. Kulturdepartementet legger til rette for forskning og kunnskapsutvikling innenfor den kulturelle og kreative næringen gjennom tilskudd til langsiktig forskning. Norsk filminstitutt har planer for utvikling og bruk av kunnskap, statistikk og analyser for virksomhetens ansvarsområder. Statistikk og analyse er et prioritert område for

Norsk filminstitutt, og i tiden framover vil det være viktig å videreutvikle statistikk og kunnskap om dataspill i samarbeid med bransjen. Norsk filminstitutt har også et koordineringsansvar for regionale filmfond og filmsentre, og har ansvar for sammenstilling av rapportering fra disse.

I tillegg oppfordrer regjeringen til at bransjen selv utarbeider en årlig rapport med tall om utviklingen i bransjen og markedet, som gjør det mulig å sammenligne med andre næringer og andre land.

### 3.4 Oppfølging

Følgende punkter skal følges opp i strategiperioden:

- Norsk filminstitutt skal fastsette en egen forskrift for dataspill der virkemidlene utvides og tilpasses for dataspill
- Innføre tilskudd til produksjon av dataspill
- Videreutvikle lanseringstilskudd og tilskudd til internasjonal satsing og innlemme disse ordningene i ny forskrift for dataspill
- Øke bevilgningen til dataspill gjennom Norsk filminstitutt
- Norsk filminstitutt skal spisse de statlige tilskuddene til dataspill, slik at det gis færre, men større tilskudd
- Tydeliggjøre Norsk filminstitutts ansvar for kunnskap og statistikk om bransje og marked, og for kompetanseutvikling i bransjen
- Tydeliggjøre oppgavefordelingen mellom Norsk filminstitutt, regionale filmfond og regionale filmsentre
- Styrke statlige tilskudd til regionale filmvirksomheter
- Dataspill skal vektet tyngre i gjeldende fordelingsmodeller for tilskudd til regionale filmvirksomheter
- Synliggjøre dataspill i andre ordninger for kulturuttrykk, som for eksempel i gaveforsterkningsordningen
- Det skal lages en veileder over aktuelle ordninger for dataspillbransjen









## 4 Tilgang, bruk og rekruttering

For å sikre en inkluderende og tilgjengelig spillkultur, en mangfoldig dataspillbransje og et variert og godt tilbud av norske dataspill er det nødvendig å se nærmere på tilgang, bruk og rekruttering. Gjennom denne strategien vil regjeringen tilrettelegge for en aktiv og bred formidling av dataspill og stimulere til levende og inkluderende spillmiljøer flere steder i landet. Videre vil regjeringen jobbe for representativitet i dataspill, både blant spillere og blant spillutviklere.

### 4.1 Tilgjengelighet og bruk

Alle skal ha mulighet til å delta i og benytte kulturtilbud som oppleves relevante. De aller fleste har tilgang til dataspill gjennom mobiltelefon, nettbrett, pc eller konsoll. Med det enorme tilbudet av ulike spill kan det likevel være vanskelig å finne frem til spill som oppleves relevant for den enkelte. Konkurransen fra internasjonale selskap er sterk, og med små markedsføringsbudsjetter er det vanskelig å kjøpe seg synlighet på de store distribusjonsplattformene.

Spill på norsk og spill med elementer av norsk kultur og historie har et stort potensial for å nå et større norsk publikum. Det produseres mange spill i Norge av høy kvalitet, men med unntak av spill for de yngste barna er den norske markedsandelen lav.

### *Dataspill i bibliotekene*

Bibliotekene er en fellesarena med erfaring og kunnskap om kulturformidling. Stadig flere besøker bibliotekene, ikke bare for å låne bøker med hjem, men for å møtes, delta på arrangementer og for å bli inspirert og utfordret.

Norsk filminstituttets innkjøpsordning for spill i bibliotek (jf. omtale under 2.9) er et viktig virkemiddel for å gjøre norske dataspill mer synlige og tilgjengelige. En utfordring ved ordningen er at det ikke finnes en egnet distribusjonsplattform fra bibliotekene og ut til låntakerne. Dataspill er svært ulike og det kreves ulike tekniske løsninger for å tilby spillene til utlån. Noen er laget for mobiltelefon, andre for pc eller konsoll. Noen spill utgis i fysiske format, for eksempel en cd som låntakeren kan ta med hjem. Andre spill må lastes ned på fysiske enheter som bibliotekene må gå til innkjøp av eller som låntakeren må eie og ta med seg selv.

Med så mange ulike typer spill er det utfordrende å finne en god distribusjonsløsning som sikrer bred og enkel tilgang samtidig som den overholder avtaler om antall spill som er kjøpt inn til utlån.

En annen utfordring ved utlån av spill i bibliotek er manglende kompetanse. Det er mange bibliotek som ønsker å tilby spill, men som mangler verktøy for hvordan de kan formidles og brukes aktivt i bibliotekene. I Nasjonal bibliotekstrategi 2020–2023 gjøres det tiltak for å bidra til å styrke kompetanseutvikling i bibliotekfeltet.

Nasjonalbiblioteket legger til rette for deling og spredning av kurs og konferanser ved videreutvikling av nettstedet bibliotekutvikling.no. Nasjonalbiblioteket kan også for eksempel gi prosjektmidler til utvikling av nettbaserte kurs for formidling av dataspill etter søknad.

Norsk filminstitutt skal i strategiperioden evaluere og videreutvikle innkjøpsordningen, med mål om at den skal nå bredere ut. Norsk filminstitutt og Nasjonalbiblioteket skal sammen legge til rette for at bibliotekene kan dele erfaringer og kunnskap om hvordan spillene kan formidles på en god måte.

#### **Tilbud og bruk av dataspill på norsk**

Dataspillfeltet er et område der norsk språk er spesielt utfordret. Det norske markedet domineres av internasjonale spill. Hovedmålet for språkpolitikken i Norge er å sikre bruken av et velfungerende norsk språk på alle samfunnsområder. Språket er et selvstendig kulturuttrykk som vi har et felles ansvar for å bevare og bruke.

Dataspillene som får tilskudd til utvikling fra Norsk filminstitutt skal bidra til at barn og unge får tilgang til spill på norsk. Spill som mottar tilskudd til lansering i Norge må også ha norsk tekst.

#### **Formidling av dataspill**

Formidlingsperspektivet er viktig for å nå ut til flere med et variert tilbud av dataspill av høy kvalitet og samtidig redusere systematiske forskjeller i bruk. I dag gir Norsk filminstitutt tilskudd til formidling på filmområdet<sup>31</sup>, blant annet til arrangementer og visninger som filmfestivaler og andre filmkulturelle tiltak. Det finnes ikke tilsvarende ordning på dataspillområdet. Regjeringen vil åpne for tilskudd til formidling også av dataspill, herunder tilskudd til datatreff eller andre typer spillarrangement.

#### **Bevaring av dataspill**

Norske dataspill er en del av kulturarven. Spillene sier noe om samfunnet de ble laget i, de som lagde dem og de som spilte dem. Spillene er med på å fortelle en historie om hvem vi var og hvem vi er. Det er derfor viktig å bevare dataspill for ettertiden.

*Lov om avleveringsplikt for allment tilgjengelige dokument* har som formål å bevare norskprodusert materiale, uavhengig av medium, og gjøre det tilgjengelig som kilder til forskning. Fra og med 2018 er norske spill omfattet av avleveringsplikten til Nasjonalbiblioteket, jf. *Forskrift om avleveringsplikt for allment tilgjengelege dokument § 2 f.*

Nasjonalbiblioteket er i gang med et forberedende arbeid for å sikre avlevering av norske dataspill, og kartlegger hvilke kategorier av spill som er aktuelle for pliktavlevering. Dernest skal Nasjonalbiblioteket utvikle en digital plattform for avlevering og bevaring av spillene.

#### **Dataspill i skolen**

Det er store muligheter knyttet til økt bruk av dataspill som læringsressurs i skolen. Spill kan bidra til kritisk refleksjon rundt konsekvenser av valg, utvikle elevenes tekniske ferdigheter og forståelse, bedre språkkunnskaper og gi elevene en dypere forståelse av et fag. Flere skoler har ansatt egne spillpedagoger for å utvikle dataspill som pedagogisk verktøy.

Forskning viser<sup>32</sup> at dataspill er en arena som elever med læringsutfordringer deler med sine jevnaldrende. Elever med læringsutfordringer skiller seg lite fra gjennomsnittseleven når det kommer til bruk av spill. Elevene finner det motiverende, klarer å konsentrere seg over lengre tid og opplever mestring.

<sup>31</sup> *Forskrift om tilskudd til filmformidling*, fastsatt av Norsk filminstitutt 12. oktober 2016

<sup>32</sup> Statped, 2018. *Hvorfor anerkjenne og bruke dataspill i skolen*, tilgjengelig på nett: <https://www.statped.no/laringsressurs/teknologitema/spill-i-skolen/hvorfor-bruke-spill-i-undervisningen/> hentet 23. august 2019





Foto: Medietilsynet

Den kulturelle skolesekken er en nasjonal satsing som skal bidra til at alle skoleelever i Norge får møte, gjøre seg kjent med og utvikle forståelse for profesjonell kunst og kultur av alle slag.

En pilot for dataspill innenfor Den Kulturelle Skolesekken er etablert, for å se på muligheter for dataspill som et kunst- og kulturuttrykk i ordningen og for å se hvordan dataspill kan bidra inn mot de øvrige uttrykkene i ordningen (litteratur, musikk, visuell kunst, scenekunst, kulturarv, og film). Piloten skal evalueres før det tas stilling til en eventuell nasjonal innføring. Midlene går blant annet til utvikling av kunst- og kulturproduksjoner for barn og ungdom, men er ikke rettet mot spillproduksjon.

### ***Spill som fritidsaktivitet og møteplass***

Fysiske møteplasser skaper en positiv og samlende kultur. Mange fritidsklubber, idrettslag og andre lokale krefter investerer i lokaler og utstyr slik at unge med interesse for dataspill kan treffes for å spille sammen. Likevel er det fremdeles få møteplasser på dette området sammenlignet med andre fritidsaktiviteter.

En forklaring kan være at dataspill tradisjonelt har blitt forstått som en relativt isolert aktivitet mellom spiller og pc. En slik forståelse tar ikke inn over seg at dataspill både kan være sosialt i selve spillet, der spillere interagerer og samarbeider med hverandre over nett, men også at det har stor verdi å samles fysisk for å spille og dele erfaringer.



Foto: Amir Ali Zare / Norges Fotballforbund

**EKSEMPEL** Organisasjonene Ungdom og fritid, UKM – Ung kultur møtes, KANDU – Norsk dataungdom og Tverga – ressursenter for egenorganisert idrett og fysisk aktivitet, har gått sammen om en satsing på møteplasser for datakultur. Organisasjonene har fått støtte fra Landsrådet for Norges barne- og ungdomsorganisasjoner til å gjennomføre et forprosjekt i 2019 for å kartlegge behovene for møteplasser.

Gjennom dialog og samarbeid med det lokale spillmiljøet, frivillige organisasjoner og andre relevante aktører er det store muligheter for å skape gode møteplasser. For mindre arrangementer eller faste møteplasser må det investeres i lokaler og utstyr. For store datatreff er det nødvendig med tilstrekkelig strøm- og internettkapasitet. Regjeringen oppfordrer kommuner og andre aktører som eier eller driver egnede lokaler, til å vurdere å legge til rette for møteplasser for spillinteresserte.

## 4.2 E-sport

Interessen for e-sport vokser raskt og Norge har allerede profilert seg med spillere i verdenstoppen. Regjeringen er positiv til utviklingen og ønsker at e-sport fortsetter å vokse som en aktivitet der verdier som mestring og fellesskap står høyt. Regjeringen støtter lokale initiativ der det offentlige går inn aktivt for å legge til rette for e-sport-aktivitet.

Både i idretten og andre konkurranseaktiviteter finnes det ofte en eller flere felles organisasjoner som arbeider for å sikre bred rekruttering, som fungerer som en kanal for talenter, som definerer og setter rammer for spillet og som jobber politisk på vegne av aktiviteten. Det har vært flere initiativ til å opprette en slik felles organisasjon for e-sport, men per dags dato er det ingen som har den posisjonen i Norge. Regjeringen støtter formålet om å bygge norsk e-sport videre, men e-sportmiljøet må selv å vurdere om og hvordan de ønsker å organisere seg.



Som i alle konkurranser der det er mye penger involvert finnes det insentiver til uredelig spill. Flere store, internasjonale e-sportturneringer har de siste årene innført dopingkontroller av spillere, og det har vært tilfeller der spillere er blitt tatt for juks. Dette er ikke utfordringer som er særegne for eller spesielt utbredt i e-sport, men det er problemstillinger e-sportmiljøet bør ta på alvor.

Kulturdepartementet ga i 2019 Norsk Tipping klarsignal om å inngå et strategisk samarbeid med Good Game, selskapet som eier Telialigaen. Norsk Tipping skal åpne for oddsspilling på e-sport og bidra med sin kompetanse for å sikre at e-sporten kan vokse innenfor ansvarlige og trygge rammer.

**EKSEMPEL** Norges Fotballforbund har opprettet et landslag i e-fotball. Landslagsspillerne spiller med flagget og de samme sponsorene på brystet som det fysiske fotballandslaget. I 2019 ble eSerien spilt for første gang, der 18 toppklubber i fotball konkurrerer om å bli Norges første offisielle seriemester i FIFA 19. Ved siden av toppsatsingen er det mange lokale klubber som utvikler et breddetilbud i e-fotball.

For e-fotball er det ikke lang vei fra skjermen til banen. Reglene og taktikken i spillet er de samme. Gjennom å spille e-fotball får man forståelse av spillet, av mulighetene og av hvordan et lag bør opptre sammen for best resultat. Dette er kunnskap som kan tas med ut på den fysiske banen. Samtidig er det et stort fortrinn for e-fotballspillerne å være i god fysisk form og få et miljø og nettverk rundt aktiviteten.

E-sporten er svært internasjonal. Mange norske e-sportutøvere spiller for internasjonale lag, og en del norske lag ønsker å tiltrekke seg utenlandske utøvere. Aktører i e-sportmiljøet har gitt uttrykk for at det er vanskeligere for e-sportutøvere og tilhørende støtteapparat fra land utenfor EØS/EFTA-området å få oppholdstillatelse for å spille på norske lag eller delta på turneringer i Norge, enn det er for tradisjonelle idretter. Dagens regelverk åpner for at e-sportutøvere kan vurderes etter samme forskriftsbestemmelse om oppholdstillatelse som utøvere av tradisjonelle idretter. For å få oppholdstillatelse som idrettsutøver kreves det at utøveren er på et tilstrekkelig høyt nivå. Det stilles ikke krav om fysisk aktivitet eller at aktiviteten skal

være organisert under Norges idrettsforbund. Utfordringen for e-sportutøvere vil være at det ikke finnes en sentral organisasjon som kan vurdere spillerens nivå. Hvorvidt en utøver er på et tilstrekkelig høyt nivå vil derfor bero på en konkret vurdering fra Utlendingsdirektoratet i hver enkelt sak. Utenlandske e-sportutøvere uten norsk arbeidsgiver, som skal delta på turneringer i Norge, kan gjøre dette uten å søke om oppholdstillatelse.

### 4.3 Rekruttering

For å utvikle et dataspill kreves det kompetanse på forskjellige fagområder. Det kreves tekniske ferdigheter som programmering, informasjonsteknologi, musikk- og lydproduksjon, 3D-modellering og animasjon og kunnskap om dramaturgi, spilldesign og grafisk design. For å øke rekrutteringen til bransjen trenger ungdom og studenter kunnskap om dataspill som karrierevei. I tillegg er de norske utdanningsmiljøene som utdanner til dataspillbransjen viktige.

Det finnes imidlertid relativt få studier i Norge som retter seg spesielt mot spillbransjen. Mange i bransjen har i stedet utdanninger som kvalifiserer til å jobbe innenfor en rekke bransjer eller har studert i utlandet. For å tiltrekke seg høykompetent arbeidskraft må spillbransjen være en attraktiv arbeidsplass.

Flere spillerselskaper har positive erfaringer med bruk av lærling- og praksisplasser for studenter. Lærling- eller praksisplasser gir studenter erfaring med arbeid i bransjen og bidrar til at de utvikler egen portefølje. Samtidig gir det bransjen tilgang til studenter med oppdatert kunnskap om verktøy og metoder. Majoriteten av studenter som har gjennomført denne typen praksis har fått mulighet til å arbeide innenfor bransjen også etterpå.

For å sikre en bred rekruttering av talenter til dataspillbransjen er det viktig med aktive spillmiljø i flere deler av landet. De regionale filmsentrene kan bidra til bredere rekruttering på feltet gjennom å utvikle talenter, tilby et lavterskeltilbud og arbeide for å styrke spillkompetansen blant barn og unge. Regjeringen ønsker at regionale filmvirksomheter i sitt arbeid speiler og bygger opp under utviklingen som skjer i egen region.



Foto: Stian Tørstad / KANDU – Norsk Dataungdom

#### 4.4 Likestilling i dataspillbransjen

Norsk spillbransje er dominert av menn<sup>33</sup>. Ansatte i spillbransjen har ulik utdanningsbakgrunn, men mange har bakgrunn fra ulike IKT-fag. Lav kvinneandel i spillbransjen kan blant skyldes at kvinner fortsatt er underrepresentert i slike utdanningsløp.

Norge har et kjønnsdelt utdanning- og yrkesliv, noe som betyr at kvinner og menn jobber i ulike bransjer, næringer og sektorer. Å bryte opp typiske forestillinger om hvilke utdannings- og yrkesvalg som passer for gutter og jenter er viktig for regjeringen. Det øker mulighetene og

valgfriheten for den enkelte og gir et mindre kjønnsdelt og mer fleksibelt arbeidsmarked. Regjeringens innsats mot et mindre kjønnsdelt utdannings- og arbeidsliv, innebærer også ønsket om å øke andel jenter i teknologiutdanning.

I tråd med Granavollplattformen skal regjeringen fremme en strategi for å bidra til et mer likestilt utdannings- og arbeidsliv. Denne strategien vil basere seg på #Ungldag-utvalgets rapport om likestillingsutfordringer barn og unge møter på ulike arenaer. Rapporten skal ferdigstilles i løpet av 2019.

<sup>33</sup> Oslo Economics, 2018: *Den norske spillbransjen – utredning for Kulturdepartementet*





#### FAKTA

Kulturdepartementet gir støtte til prosjektet *Jenter og teknologi* i regi av NHO og NITO. Målet med prosjektet er å øke andelen jenter i teknologifagene på alle nivå i utdanningssystemet og legge til rette for at flere velger utradisjonelle utdanninger og karrierer. Gjennom samarbeid med ulike aktører arrangerer *Jenter og teknologi* årlige konferanser og opplevelsedager for jenter på ungdomsskoler og videregående skoler. Prosjektet presenterer rollemodeller og bedrifter som kan inspirere og vise jenter hva slags muligheter som finnes innen realfag og teknologi.

#### 4.5 En inkluderende spillkultur

Dataspill er i utgangspunktet en inkluderende aktivitet. I spillet starter alle med de samme forutsetningene og må følge de samme reglene. Alle kan hoppe like høyt og løpe like langt. Selv om det er likhet mellom spillerne i spillet, er det ulikheter utenfor spillet som likevel kan virke begrensende på spillopplevelsen.

Funksjonsnedsettelse kan gjøre det vanskeligere for noen å spille, og i verste fall hindre deler av befolkningen fra å delta. Kravene er ulike fra plattform til plattform og fra spill til spill, men tradisjonelt har styringsmekanismene i et spill blitt utformet for funksjonsfriske spillere. En person med synshemninger vil ha behov for sterke kontraster eller at handlingen og valgene

i spillet forklares muntlig istedenfor skriftlig. En playstationkontroll krever to hender og koordinert bruk av fingrene for å nå alle knappene. En person med motoriske utfordringer vil ha problemer med å bruke en slik kontroll. Å tilpasse kontroller for personer med funksjonsnedsettelse kan være kostbart. Dette er utfordringer som kan løses hvis bransjen gjør bevisste valg som øker tilgjengeligheten – fra idé til ferdig produkt.

**EKSEMPEL** Spillkontrollen Xbox Adaptive Controller er utviklet i samarbeid med spillere med funksjonsnedsettelse, og lar spillerne opprette sine egne kontrolleroppsett for spill. Kontrolleren kan brukes av både hender og føtter, og brukes av alle spillere. Kontrolleren er utviklet i Microsofts inkluderingsavdeling.

Forskning på dataspill og kjønn viser at kvinnelige spillere møter andre forventninger og reaksjoner i spillet enn menn. Kvinner som spiller med andre spillere over nett er mer utsatt for verbal og visuell seksuell trakassering enn menn.

En inkluderende spillkultur forutsetter at fordommer motvirkes og mangfold etterstrebes – i spill og blant spillere. Regjeringen ønsker en spillbransje med fravær av seksuell trakassering og hatefulle ytringer i bransjen og i spillene, ytringer som potensielt kan begrense enkelte gruppers deltakelse. Språket og omgangsformen i deler av spillkulturen kan virke støtende. Skjellsord på kvinner, homofile og personer med funksjonsnedsettelse som spiller er særlig utbredt.

Økonomi kan også være en begrensende faktor. Spillutstyr kan i seg selv være dyrt og utilgjengelig for personer med lav inntekt. I tillegg er det en del dataspill som gjør det mulig å kjøpe fordeler i spillet, som klær, utstyr, våpen, karakterer eller digital valuta. Slike mekanismer kan være med på å skape et økonomisk klasseskille i spillene og bidra til at spillere ikke har like forutsetninger for å delta og å vinne. Tilgjengelig utstyr som datamaskiner og konsoller i bibliotek og andre steder der spillinteresserte møtes, kan være med på å motvirke økonomiske forskjeller i spillkulturen.

## 4.6 Oppfølging

Følgende punkter skal følges opp i strategiperioden:

- Norsk filminstitutt skal innføre tilskudd til formidling av dataspill, herunder tilskudd til datatreff og andre typer spillarrangement
- Norsk filminstitutt skal evaluere og videreutvikle innkjøpsordningen for dataspill til bibliotekene
- Norsk filminstitutt og Nasjonalbiblioteket skal samarbeide om å legge til rette for deling av kunnskap og erfaringer om formidling av dataspill i bibliotekene
- Styrke statlige tilskudd til regionale filmvirksomheter
- Kulturtanken skal gjennomføre en pilot for dataspill som kulturuttrykk i Den kulturelle skolesekken. Piloten skal evalueres før det tas stilling til en eventuell nasjonal innføring.
- Regjeringen vil oppfordre kommuner og andre til å vurdere å legge til rette for møteplasser for spillinteressert ungdom. Det skal lages en veileder for å tilrettelegge for dette.
- Norsk filminstitutt skal rapportere på kjønnsfordelingen blant søkere og mottakere av tilskudd til dataspillbransjen.
- Norsk filminstitutt skal vurdere muligheten for å stille økte krav til universell utforming for tilskuddsmottakere
- Regjeringen vil være positive til et eventuelt internasjonalt e-sportarrangement i Norge
- Dataspill skal synliggjøres bedre i andre tilskuddsordninger for kulturuttrykk





Illustrasjon: Skate City (Agens / Snowman, i produksjon)

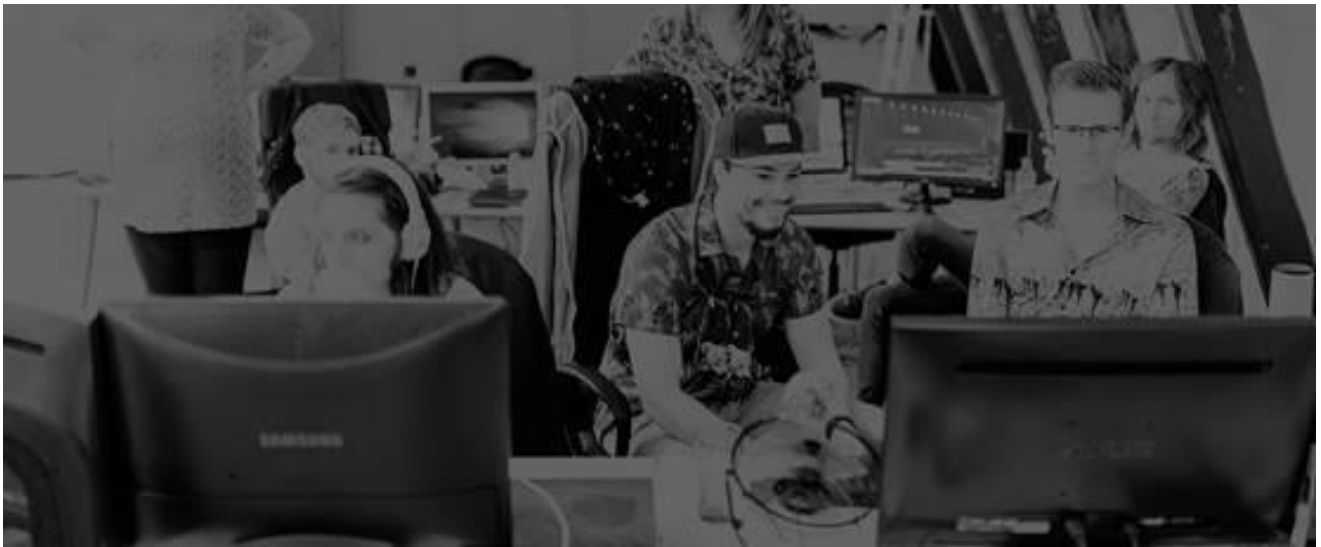
Utgitt av:  
Kulturdepartementet  
Bestilling av publikasjoner:  
Departementenes sikkerhets- og serviceorganisasjon  
[www.publikasjoner.dep.no](http://www.publikasjoner.dep.no)  
Telefon: 22 24 00 00  
Publikasjoner er også tilgjengelige på:  
[www.regjeringen.no](http://www.regjeringen.no)

Publikasjonskode: V-1012 B  
Design og ombrekking: Melkeveien Designkontor  
Trykk: Departementenes sikkerhets- og serviceorganisasjon  
09/2019 – opplag 250





# POLARIA GAME LAB NORD



## «Born Global – Still Local»

Fra første dag et spillselskap etableres er det internasjonalt, *Born Global*. Selskapet i seg selv er geografisk uavhengig og kan derfor etableres i distriktet, *Still Local*.

## Innholdsfortegnelse

|                               |   |
|-------------------------------|---|
| BAKGRUNN OG BEGRUNNELSE ..... | 3 |
| VISJON .....                  | 4 |
| MÅL .....                     | 4 |
| HANDLINGSPLAN .....           | 4 |
| ORGANISERING .....            | 5 |
| TIDSPLAN OG MILEPÆLER .....   | 7 |
| BUDSJETT .....                | 8 |

## BAKGRUNN OG BEGRUNNELSE

---

Sammy Jeridi, innehaver av Snefokk AS, har et stort ønske om å bidra med noe positivt, attraktivt og nytt i Nordreisa. Noe som gjør det mulig å øke antall innbyggere og samtidig tilføre kompetanse til næringslivet og bidrar økonomisk til regionen.

Sammy Jeridi har siden ung alder hatt en interesse for spillindustrien og teknologi. I løpet av årene har han vært involvert i bransjen og derigjennom bygget seg et godt nettverk med ekspertise i verdensklasse. Valget på hva Sammy ønsker å bidra med har derfor falt på å etablere et spillutviklingsmiljø med fagskole og teknologiselskap samlokalisert i et nytt bygg i Nordreisa.

Spillutvikling er en raskt voksende bransje det skapes store verdier innenfor, og som det finnes store muligheter for i fremtiden. For å utvikle spill trengs både spilldesignere, utviklere og programmerere. Denne kompetansen er svært attraktiv og viktig i dagens, og fremtidens, digitale samfunn.

Regjeringen i Norge ser også viktigheten av denne bransjen og de publiserte derfor 4. september 2019 en konkret dataspillstrategi for 2020-2022. Strategien skal løfte dataspill som selvstendig kulturuttrykk, kunstform, næring og fritidsaktivitet.

Med bakgrunn i dette har Sammy sett på muligheter for å etablere en fagskole for spillutvikling i Nordreisa, tiltrekke teknologiselskap hit og samlokalisere dem i et nytt bygg. Nordreisa har Norges beste fibernett, god tilgang på fornybar og billig strøm, her er plass, velvilje og positive tilbakemeldinger fra lokalsamfunnet. I tillegg har Sammy greid å få en av verdens største utdanningsaktører innenfor spillutvikling, Changemaker Educations, interesserte i å etablere et utdanningstilbud i Nordreisa. Uten å love noe har også Goodbye Kansas, som blant annet utvikler animasjoner til Hollywood industrien og til den internasjonale spillindustrien, gitt positive tilbakemeldinger på etableringen av et spillmiljø her og kan tenke seg å sette opp en filial her.

Boden Businesspark, som har etablert et utdanningstilbud innen spillutvikling i Nord-Sverige kalt Boden Game Camp, er også interesserte i å bidra til at et utdanningstilbud etableres i Nordreisa.

Hvilke fordeler finnes det ved å tiltrekke seg spillindustrien til regionen? Spillindustrien:

1. Omsetter mye penger. Den skaper velstand og bidrar med mye skattepenger inn i regionen.
2. Tiltrekker talenter og fostrer talenter.
3. Skaper attraktive regioner der både ungdom og eldre generasjoner velger å flytte til, og bli værende.
4. Tiltrekker risikokapital og interessante partnerskap.
5. Stiller krav til regionen de etablerer seg i, ettersom de kan etablere seg hvor som helst i verden. En region som har spillselskap ser ofte positive bivirkninger på hvordan byen utvikler seg innenfor kultur, restauranttilbud, fritid, barneomsorg, stedsplanlegging osv. Dette fordi en region må gjøre seg attraktiv for at selskapene skal slå seg ned/bli værende/investere i og ekspandere i regionen.

6. Er miljøvennlig. For å skape spill kreves kun en data og internett, det er ingen avfall og krever liten plass.

## VISJON

---

Etablere fagskole innen spillutvikling i Nord-Troms. Dette vil bidra til et attraktivt bærekraftig sentrum for spill- og teknologiutvikling; for studenter, gründere, arbeidstakere og næringsliv.

## MÅL

---

1. I samarbeid med Changemaker Educations starte fagskole innen spillutvikling.
2. Tiltrekke studenter nasjonalt/internasjonalt.
3. I samarbeid med Goodbye Kansas skape et internasjonalt spillteknologisk miljø – Polar Game Lab
  - Game Jam i samarbeid med Boden Game Camp
  - Workshops, i samarbeid med internasjonale spillselskap
  - Konferanser, i samarbeid med internasjonale spillselskap
4. Utvikle og bidra med kompetanse til næringslivet.
5. Tiltrekke seg spillutviklingselskap i Norge og internasjonalt som bidrar med
  - Forelesere fra industrien
  - Praksisplasser til studenter
  - Framtidige jobbmuligheter, starte egne prosjekt
  - Nettverksbygging, som Game Labbet bidrar med
6. Øke antall gründerbedrifter: de som tar utdanning kan starte opp eget firma.
7. Skape flere miljøvennlige og bærekraftige arbeidsplasser: spillutvikling er en miljøvennlig industri som krever liten plass og som ikke produserer noe avfall.

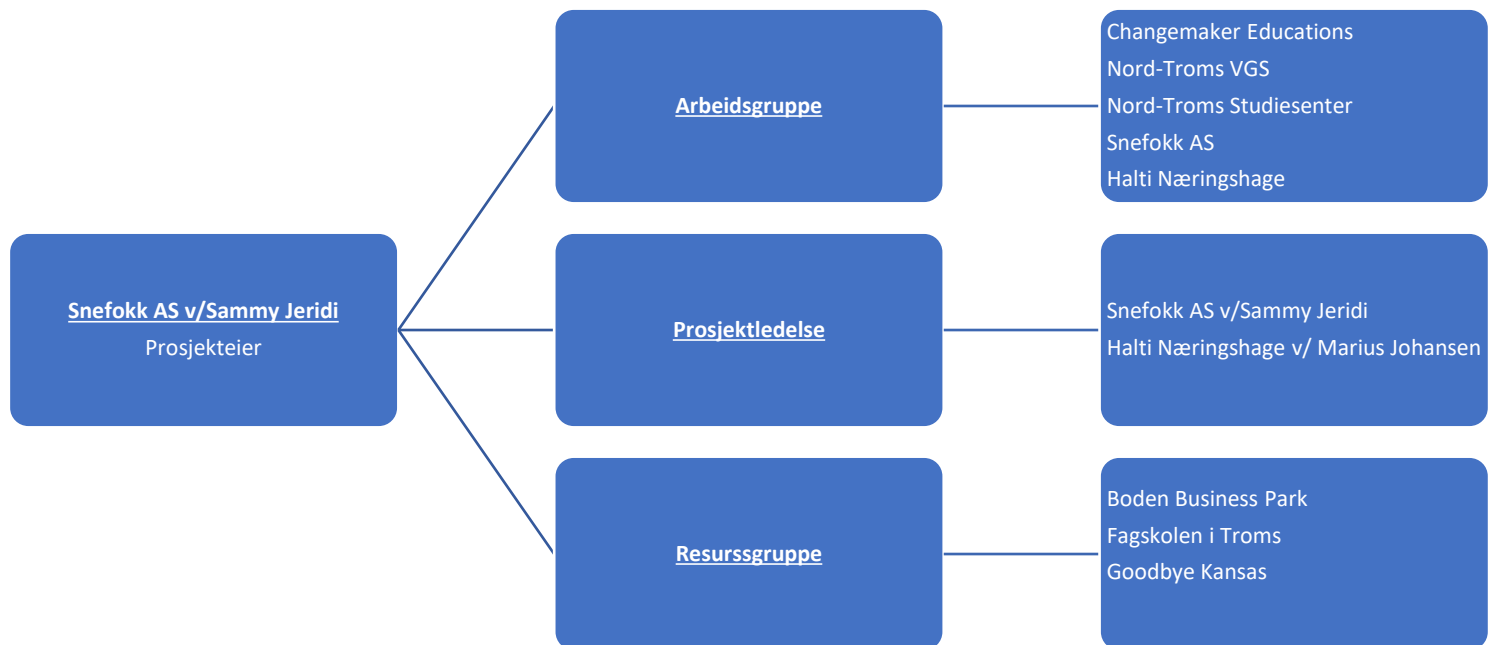
## HANDLINGSPLAN

---

Se vedlegg.

## ORGANISERING

---



### Prosjekteier:

- Snefokk AS  
Snefokk AS driver med salg og utvikling av programvare, tjenester og produkter relatert til utforming og utvikling av websider, samt andre produkter som naturlig faller sammen med dette.

### Prosjektleder:

- Sammy Jeridi v/Snefokk AS  
Sammy Jeridi har god erfaring fra å bygge opp noe fra bunnen av til å bli en stor suksess: Sammy startet sammen med sin kone suksesselskapet Makeup Mekka AS der de bygde opp et eget varemerke innen kosmetikk. I 10 år drev de foretaket med 30 ansatte og ble tre år på rad kåret til årets gaselle bedrift. Sammy er også forfatter og lanserer sin debutroman i 2020 gjennom et kjent svensk forlag.
- Halti Næringshage  
Bistår Snefokk AS gjennom næringshageprogrammet.

### Arbeidsgruppe:

- Changemaker Educations  
Tilbyr etterutdanning på høgskolenivå innen kreative og digitale yrkesområder. De står blant annet bak spillutviklingskolen «Futuregames» i Sverige som har blitt kåret

til verdens nest beste spillutviklingskole. Changemaker Educations er takket være Sammy Jeridi interesserte i å utforske mulighetene for å etablere en fagskole for spillutvikling i Nordreisa. Changemaker Educations har kartlagt hvilken informasjon de må ha på plass før man kan gå videre, noe de sammen med Snefokk AS vil kartlegge i forstudien.

Kontaktperson: Tom Lÿche, CEO.

- Nord-Troms VGS

Kontaktperson: Siv-Elin Hansen, Avdelingsleder.

- Nord-Troms Studiesenteret

Er et samarbeidsprosjekt mellom Nord-Troms kommunene for å gi befolkningen et fleksibelt og tilrettelagt tilbud innenfor høyere utdanning i regionen.

Kontaktpersoner: Gunbjørg Melkiorsen (Prosjektleder) og Daniel Vollstad Johnsen (Studieadministratør).

- Snefokk AS

- Halti Næringshage

Er en kompetansebedrift i Nord-Troms som tilbyr selskaper støtte til forretningsutvikling i form av rådgivning, og som tar på seg prosjektledelse for næringsrettede prosjekter i regionen. Halti Næringshage støtter opp om initiativet til Snefokk AS, og leies inn for rådgivning i prosessen med etableringen av en fagskole i Nordreisa.

Kontaktpersoner: Marius Johansen (Daglig Leder) og Anja Thonhaugen (Prosjektleder).

#### Ressursgruppe:

- Boden Business Park/Boden Game Camp

Har sammen med Changemaker Educations etablert et utdanningstilbud innen spillutvikling i Nord-Sverige kalt Boden Game Camp med stor suksess. Sammy Jeridi har vekket deres interesse for å bidra til at et utdanningstilbud etableres også i Nordreisa slik at Boden Business Park kan ha flere å samarbeide med om arrangementer (GameJams), rekruttering av studenter og lærere.

Kontaktperson: Emil Sandberg, Business Developer.

- Fagskolen i Troms

Drives av Troms fylkeskommune som består av 3 avdelinger og tilbyr 11 utdanningstilbud. Fagskolen i Troms har gitt tilbakemelding på at prosjektet er interessant, og uansett om man velger privat eller offentlig fagskole, kan fagskolen i Troms bistå i prosessen.

Kontaktperson: Harry Arne Haugen, Rektor – Fagskolen i Troms.

- Goodbye Kansas

Lager visuelle effekter og digitale animasjoner til filmer, spilltrailere og reklamer. Sammy har etablert kontakt med Michael Stenmark som jobber i Goodbye Kansas og som også har vært med å bygge opp Arctic Game Lab i Norrland, Sverige. Michael har sagt han er interessert i å bistå i oppbyggingen av et Polaria Game Lab, og til og med kanskje legge en filial av Goodbye Kansas til Nordreisa etter hvert.

Kontaktperson: Michael Stenmark, Project Manager.



## INTERESSENER/MÅLGRUPPE

En rekke samtaler og møter er holdt der følgende aktører har vært involvert:

- Innovasjon Norge Arktisk
- Troms Fylkeskommune
- Nordreisa kommune
- Nord-Troms VGS
- Boden Businesspark
- Changemaker Educations
- Goodbye Kansas
- Arctic Game Lab
- Halti Næringshage
- Sparebank 1 Nord-Norge
- SIVA
- Interreg Nord
- 3Net
- Nord-Troms Regionråd v/Studiesenteret

## TIDSPLAN OG MILEPÆLER

Prosjektet er delt opp i tre hovedaktiviteter.

Første del er en kartleggingsfase våren 2020 som vil legge grunnlaget for videreføring eller ei, noe som vil vurderes mai 2020. Dersom informasjonen som kommer frem i forstudie er tilfredsstillende, følger de andre aktivitetene fortløpende.

| FREMDRIFTSPLAN                 |                                         |      |     |      |       |     |      |      |        |           |         |          |          |        |         |      |       |     |  |
|--------------------------------|-----------------------------------------|------|-----|------|-------|-----|------|------|--------|-----------|---------|----------|----------|--------|---------|------|-------|-----|--|
|                                |                                         | 2020 |     |      |       |     |      |      |        |           |         | 2021     |          |        |         |      |       |     |  |
| Aktiviteter                    |                                         | Jan  | Feb | Mars | April | Mai | Juni | Juli | August | September | Oktober | November | Desember | Januar | Februar | Mars | April | Mai |  |
| 1. Prosjektledelse             |                                         |      |     |      |       |     |      |      |        |           |         |          |          |        |         |      |       |     |  |
| 2. Etablering av fagskole      |                                         |      |     |      |       |     |      |      |        |           |         |          |          |        |         |      |       |     |  |
|                                | Forstudie - kartlegging                 |      |     |      |       |     |      |      |        |           |         |          |          |        |         |      |       |     |  |
|                                | Exit?                                   |      |     |      |       |     |      |      |        |           |         |          |          |        |         |      |       |     |  |
|                                | Søknad Nokut etablere fagskole          |      |     |      |       |     |      |      |        |           |         |          |          |        |         |      |       |     |  |
| 3. Etablering Polaria Game Lab |                                         |      |     |      |       |     |      |      |        |           |         |          |          |        |         |      |       |     |  |
|                                | Kartlegging etablering Polaria Game Lab |      |     |      |       |     |      |      |        |           |         |          |          |        |         |      |       |     |  |
|                                | Kompetanseheving/nettverksbygging       |      |     |      |       |     |      |      |        |           |         |          |          |        |         |      |       |     |  |
|                                | Bygge opp tilbudet                      |      |     |      |       |     |      |      |        |           |         |          |          |        |         |      |       |     |  |
|                                | Studietur                               |      |     |      |       |     |      |      |        |           |         |          |          |        |         |      |       |     |  |
|                                | Tiltrekke studenter/selskaper           |      |     |      |       |     |      |      |        |           |         |          |          |        |         |      |       |     |  |

## BUDSJETT

---

| <b>Kostnader</b>                             |                     | <b>Prosentandel</b> |
|----------------------------------------------|---------------------|---------------------|
| Aktivitet 1 – Prosjektledelse                | Kr 600 000          | 26%                 |
| Aktivitet 2 – Etablering fagskole            | Kr 300 000          | 13%                 |
| Aktivitet 3 – Etablering av Polaria Game Lab | Kr 1 400 000        | 61%                 |
| <b>SUM</b>                                   | <b>Kr 2 300 000</b> | <b>100%</b>         |

| <b>Finansiering</b>        |                     | <b>Prosentandel</b> |
|----------------------------|---------------------|---------------------|
| Nordreisa kommune          | Kr 350 000          | 15%                 |
| Sparebank 1/Samfunnsløftet | Kr 200 000          | 9%                  |
| SIVA                       | Kr 150 000          | 7%                  |
| Troms fylkeskommune        | Kr 975 000          | 42%                 |
| Egeninnsats                | Kr 625 000          | 27%                 |
| <b>SUM</b>                 | <b>Kr 2 300 000</b> | <b>100%</b>         |

## VEDLEGG

---

- Handlingsplan Polaria Game Lab Nord
- Kulturdepartementets dataspillstrategi 2020-2022: Spillerom
- Tilbud fra Changemaker Education

## HANDLINGSPLAN POLAR GAME LAB NORD

01.01.2020 – 01.05.2021

| HOVEDAKTIVITETER                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                              |                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                            |                                                       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| <b>1. Overordnet Prosjektledelse</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                              |                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                            |                                                       |
| Aktiviteter:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Ansvar:                                                                                                      | Periode:                                                                                                                               | Resultater og effekter:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Budsjett:                                                  | Finansør:                                             |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Prosjektledelse</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | <b>Snefokk AS</b><br><b>og</b><br><b>Halti</b><br><b>Næringshage</b>                                         | <b>1. januar</b><br><b>2020 – 1.</b><br><b>mai 2021</b>                                                                                | <b>Resultat:</b><br><ul style="list-style-type: none"> <li>✓ God styring av prosjektet</li> </ul> <b>Effekter:</b><br><ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Svar på resultater i tide og ifølge budsjett</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                  | <b>Kr 50 000</b><br><b>Kr 150 000</b><br><b>Kr 400 000</b> | <b>Nordreisa kommune</b><br><b>SIVA</b><br><b>TFK</b> |
| <b>2. Etablering av fagskole</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                              |                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                            |                                                       |
| Aktiviteter:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Ansvar:                                                                                                      | Periode:                                                                                                                               | Resultater og effekter:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Budsjett:                                                  | Finansør:                                             |
| <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Forstudie - kartlegging:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Arbeidsmarkedets etterspørsel på kompetanse</li> <li>✓ Hvilke mulige veie nasjonalt, regionalt og lokalt finnes der for å takle etterspørselen</li> <li>✓ Geografiske forutsetninger for det aktuelle anlegget</li> <li>✓ Lokaler og krav til infrastruktur</li> <li>✓ Ulike utdanningsformer og deres egnethet for å imøtekomme det spesifiserte kompetansebehovet</li> <li>✓ Tilkobling til arbeidsliv for neste stegende i utvikling av et konsept</li> <li>✓ Forslag til langsiktige og kortsiktige løsninger for å bidra til å møte etterspørselen etter kompetanse</li> <li>✓ Avklaring strategiske partnere</li> </ul> </li> <li><b>Søknad Nokut om å etablere fagskole</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Organisere</b></li> </ul> </li> </ul> | <b>Changemaker</b><br><b>Educatations</b><br><br><b>Snefokk AS</b><br><br><b>Halti</b><br><b>Næringshage</b> | <b>1. januar - 1.</b><br><b>mai 2020</b><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><b>1. mai - 15.</b><br><b>september</b><br><b>2020</b> | <b>Resultat:</b><br><ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Innsikt i markedet; er det behov for fagskole? Ligger forholdene til rette for det?</li> <li>✓ Konkret plan videre angående finansiering, plan for lokale og søknadsprosess for evt fagskole</li> </ul> <b>Effekter:</b><br><ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Konklusjonsgrunnlag: satse på å etablere fagskole i Nordreisa?</li> <li>✓ Minske risiko før store investeringer og satsing</li> </ul> | <b>Kr 200 000</b><br><b>Se vedlagt tilbud</b>              | <b>Nordreisa kommune</b>                              |
| <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Søknad Nokut om å etablere fagskole</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Organisere</b></li> </ul> </li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <b>Changemaker</b><br><b>Educatations</b>                                                                    | <b>1. mai - 15.</b><br><b>september</b><br><b>2020</b>                                                                                 | <b>Resultat</b><br><ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Oppstart fagskole august 2021</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | <b>Kr 100 000</b><br><b>Se vedlagt tilbud</b>              | <b>Nordreisa kommune</b>                              |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                       |                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                   |                                                                   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| <p>Sammenstille funn fra forstudien som skal inn i søknaden: utdanningens omfang, arbeidsmarkedets etterspørsel m.m.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Faktaopplysninger</li> <li>✓ Organisering og ledelse av utdanningen</li> <li>✓ Økonomisk planlegging/budsjettering</li> <li>✓ Utdanningsplan</li> <li>✓ Tilgang til utdanning</li> <li>✓ Organisering av opplæring</li> <li>✓ Kvalitetsarbeid</li> </ul> | <b>Snefokk AS</b>                                                                     |                                         | <p><b>Effekter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Økt utdanningstilbud for studenter</li> <li>✓ Tiltrekke/beholde flere studenter i regionen</li> <li>✓ Tilby attraktivt studiealternativ</li> <li>✓ Tiltrekke studenter nasjonalt og internasjonalt</li> <li>✓ Studenter starter egne spillingselskap i Nordreisa</li> <li>✓ Utvikle og bidra med kompetanse til næringslivet i Nordreisa og nasjonalt/internasjonalt</li> </ul> |                                                   |                                                                   |
| <b>3. Etablering av Polaria Game Lab</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                       |                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                   |                                                                   |
| <b>Aktiviteter:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | <b>Ansvar:</b>                                                                        | <b>Periode:</b>                         | <b>Resultater og effekter:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <b>Budsjett:</b>                                  | <b>Finansiør:</b>                                                 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Prosjektledelse – kartlegging etablering av Polaria Game Lab</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Utføre møter og intervjuer for å se om grunnlaget for en game lab er tilstede</li> <li>✓ Finansiering, organisering og funksjonalitet til et Polaria Game Lab</li> </ul> </li> </ul>                                                                                 | <p><b>Goodbye Kansas</b></p> <p><b>Snefokk AS</b></p> <p><b>Halti Næringshage</b></p> | <p><b>1. mai 2020 – 1. mai 2021</b></p> | <p><b>Resultat:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ligger forholdene til rette for et Polaria Game Lab?</li> <li>✓ Klar plan på hvordan et Polaria Game Lab kan organiseres, finansieres og fungere</li> </ul> <p><b>Effekter:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tydelige avklarte roller og vei videre</li> </ul>                                                                                                 | <p><b>Kr 150 000</b></p> <p><b>Kr 100 000</b></p> | <p><b>Troms fylkeskommune Egeninnsats</b></p>                     |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kompetanseheving/nettverk</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Nettverksbygging:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Arctic Game Conference i Skellefteå 20. Mai 2020</li> <li>✓ Nordsken I Skellefteå 21-23. Mai 2020</li> <li>✓ Nordic Games i Malmö 27-29 mai 2020</li> <li>✓ Boden Game Jam 2020</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>                    | <p><b>Snefokk AS</b></p> <p><b>Halti Næringshage AS</b></p>                           | <p><b>1. mai 2020 – 1. mai 2021</b></p> | <p><b>Resultat:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Etablere et godt nettverk som kan brukes ved arrangementer, i skoletilbud (forelesere) og som sparringspartnere</li> </ul> <p><b>Effekter:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bygge relevant nettverk</li> </ul>                                                                                                                                                 | <p><b>Kr 100 000</b></p> <p><b>Kr 100 000</b></p> | <p><b>Troms fylkeskommune Egeninnsats</b></p>                     |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bygge opp tilbudet/interesse</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Arrangere 1-2 Game Jams i Nordreisa</li> <li>✓ Workshop med markedsrelevant tema med forelesere fra bransjen, avsluttes med Game Jam</li> </ul> </li> </ul>                                                                                                                                          | <p><b>Snefokk AS</b></p> <p><b>Halti Næringshage AS</b></p>                           | <p><b>1. mai 2020 – 1. mai 2021</b></p> | <p><b>Resultat:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bygge opp tilbudet og interessen</li> <li>✓ Få erfaring med å arrangere Game Jams</li> </ul> <p><b>Effekter:</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                           | <p><b>Kr 200 000</b></p> <p><b>Kr 200 000</b></p> | <p><b>Sparebank 1 Nord-Norge v/samfunnsløftet Egeninnsats</b></p> |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                |                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                        |                                        |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|----------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <b>Boden Businesspark</b>                      |                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bygge opp interesse og kunnskap om spillindustrien i regionen</li> <li>✓ Skape interesse hos studenter</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                        |                                        |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Studietur</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Skellefteå Arctic Game Lab</li> <li>✓ Oulu Game Lab</li> <li>✓ De store spillselskapene i Stockholm</li> <li>✓ Spillselskap i Norge</li> </ul> </li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | <b>Snefokk AS</b>                              | <b>1. mai 2020 – 1. mai 2021</b> | <b>Resultat:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lære av andre selskap, regioner og personer hva som må til for å lykkes med å etablere en Polar Game Lab i Nordreisa</li> </ul><br><b>Effekter:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Minske risiko ved å unngå fallgruver andre har erfart</li> </ul>                                                                                                                                                     | <b>Kr 100 000</b><br><b>Kr 100 000</b> | <b>Troms fylkeskommune Egeninnsats</b> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tiltrekke studenter/teknologiselskaper til regionen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Lage oversikt</b><br/>Kartlegge, strukturere og lage pen visuell presentasjon av samfunnsmessige og sosiale forhold som kulturtilbud, restauranttilbud, infrastruktur (transport), hotell, fordeler med å etablere seg i Nordreisa m.m.</li> <li>✓ <b>Distribuere/tiltrekke selskaper:</b></li> <li>✓ <b>Reise på frierferd til teknologimiljøer</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tokyo</li> <li>- Sør-Korea</li> <li>- India</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Markedsføre Nordreisa</b> som en plass å etablere seg for både studenter og selskaper innen spillutvikling via: <ul style="list-style-type: none"> <li>- SoMe kanaler</li> <li>- Presse</li> <li>- Relevante messer</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> | <b>Snefokk AS</b><br><b>Halti Næringsshage</b> | <b>1. mai 2020 – 1. mai 2021</b> | <b>Resultat:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Få teknologiselskap til å etablere seg i Nordreisa</li> <li>✓ Legge til rette for praksisplasser for studenter ved fagskolen</li> </ul><br><b>Effekter:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Økt befolkningstall</li> <li>✓ Økt skatteinntekter til kommunen</li> <li>✓ Flere tilbud i kommunen</li> <li>✓ Studentene holder lokalt etter endt utdanning</li> <li>✓ Praksisplass for studenter</li> </ul> | <b>Kr 225 000</b><br><b>Kr 125 000</b> | <b>Troms fylkeskommune Egeninnsats</b> |

## BUDSJETT

| Kostnader                                    |                     | Prosentandel |
|----------------------------------------------|---------------------|--------------|
| Aktivitet 1 – Prosjektledelse                | Kr 600 000          | 26%          |
| Aktivitet 2 – Etablering fagskole            | Kr 300 000          | 13%          |
| Aktivitet 3 – Etablering av Polaria Game Lab | Kr 1 400 000        | 61%          |
| <b>SUM</b>                                   | <b>Kr 2 300 000</b> | <b>100%</b>  |

| Finansiering               |                     | Prosentandel |
|----------------------------|---------------------|--------------|
| Nordreisa kommune          | Kr 350 000          | 15%          |
| Sparebank 1/Samfunnsløftet | Kr 200 000          | 9%           |
| SIVA                       | Kr 150 000          | 7%           |
| Troms fylkeskommune        | Kr 975 000          | 42%          |
| Egeninnsats                | Kr 625 000          | 27%          |
| <b>SUM</b>                 | <b>Kr 2 300 000</b> | <b>100%</b>  |





## Saksfremlegg

| Utvalgssak | Utvalgsnavn             | Møtedato   |
|------------|-------------------------|------------|
| 9/20       | Nordreisa næringsutvalg | 02.04.2020 |

### Søknad til næringsfondet - Etablering av ITU Kvääniteatteri SUS - Første fase

Henvising til lovverk:

Vedlegg

- 1 Søknad-2019-0053
- 2 Prosjektskisse etablering ITU Kvaäaiteatteri SUS

#### Kommunedirektørens innstilling

ITU Kvensk teatertrupp bevilges et tilskudd på inntil kr. 100.000 til første fase av etableringen av et kvensk teater i Nordreisa.

Tilskuddet bevilges fra Nordreisa kommunes utviklingsfond.

1. Midlene bevilges fra Kommunalt næringsfond. Tilskuddet utgjør en finansieringsandel på inntil 20% av godkjente prosjektkostnader.
2. Tilskuddsmottaker må søke dersom det gjøres betydelige prosjektendringer. Endringer skal ikke iverksettes før Nordreisa kommune har samtykket skriftlig. Dersom arbeidet ikke blir utført i forutsatt omfang, eller til oppgitt kostnad, vil tilskuddet bli tilsvarende redusert.
3. Tilsagnet er gyldig t.o.m. 02.04.2021. Dersom anmodning om sluttutbetaling ikke er mottatt innen da, vil tilskuddet bli trukket tilbake. Nordreisa kommune kan etter avtale forlenge tilsagnets gyldighet med inntil 1 år.
4. Ved omtale av prosjektet skal det opplyses om at Nordreisa kommune har støttet prosjektet. Kommunens logo og logo for Storslett nasjonalparklandsby skal synliggjøres i prosjektets presentasjonsmateriell mv.
5. Ved tilskudd over kr. 20.000 og ved nyetableringer kan inntil 50 % av tilskuddet kan delutbetales. Delutbetaling skal inneholde skriftlig rapport og regnskap som registreres i RF. Utbetaling beregnes på bakgrunn av finansieringsandel (%) og medgåtte prosjektkostnader.
6. Tilskuddet forvaltes via portalen [www.regionalforvaltning.no](http://www.regionalforvaltning.no). (RF)
7. Brukerstøtte til regionalforvaltning: <http://support.regionalforvaltning.no/support/home>

## Saksopplysninger

ITU Kvensk teatertrupp søker om kr. 100.000 fra Nordreisa kommunes næringsfond som bidrag til å komme i gang med første fase av etableringen. Det opplyses at det fra Troms fylkeskommune er gitt tilsagn på et tilskudd på kr. 400.000 til dette formål.

Det opplyses dessuten at forprosjektmidler tidligere er gitt av Nordreisa kommune, Troms fylkeskommune og Norske Kveners Forbund, tilsammen 410.000 kroner.

Følgende opplyses også i søknaden:

«Fullfinansiering av det 3-årige etableringsprosjektet er ikke på plass. Vi søker nå NK om bidrag til første fase, dvs dekning av utgifter i perioden 1.1-30.4.2020. Dette gir oss mulighet til å starte opp 1. januar 2020 som planlagt, noe som har avgjørende betydning for videre framdrift og som gir oss mulighet til omforming av søknader for videre finansiering.

Framdrift i første fase:

1. PROSJEKTLEDELSE (møte departementene, skrive søknader, innkalle og koordinere møter, tilpassing øvingslokaler Sørkjosen skole)
2. FORANKRE EIERSKAP OG FORPLIKTENDE SAMARBEID (møte med Nord-Troms regionråd om framtidig eiermodell)
5. KUNSTNERISK PROFIL (workshop med kunstnerisk råd og interimsstyre)
6. INNHOLDSPRODUKSJON SATSINGSOMRÅDER (Møter og søknader Ystävät, Yhessä, Yhtheys)»

«Vi har søkt KMD og Finnmark fylkeskommune samt Troms fylkeskommune om 3-årig finansiering (se vedlagt prosjektskisse), men på grunn av sammenslåing av fylkene og overføring av forvaltning av kvenkulturmidler er vi blitt bedt om å søke på nytt etter 1. januar.»

Kostnadsplan for første fase av etableringen:

| Budsjettpost                                   | 2019           | 2020 | 2021 | 2022 | 2023 | SUM            |
|------------------------------------------------|----------------|------|------|------|------|----------------|
| 01.Prosjektledelse (Inger Birkelund, Halti nh) | 200 000        |      |      |      |      | 200 000        |
| 02.Ekstern kompetanse - kunstnerisk råd        | 200 000        |      |      |      |      | 200 000        |
| 03.Administrasjon (møter interimsstyre)        | 50 000         |      |      |      |      | 50 000         |
| 04.Reiseutgifter (Møter KMD/KUD, workshop)     | 50 000         |      |      |      |      | 50 000         |
| <b>SUM kostnader</b>                           | <b>500 000</b> |      |      |      |      | <b>500 000</b> |

Finansieringsplan for første fase av etableringen:

| Finansieringspost                                  | 2019           | 2020 | 2021 | 2022 | 2023 | SUM            |
|----------------------------------------------------|----------------|------|------|------|------|----------------|
| 01.Tilskudd fra næringsfondet                      | 100 000        |      |      |      |      | 100 000        |
| 02.Lån i bank                                      |                |      |      |      |      |                |
| 03.Egenkapital                                     |                |      |      |      |      |                |
| 04.Eget arbeid                                     |                |      |      |      |      |                |
| 05.Andre finansieringskilder - Troms fylkeskommune | 400 000        |      |      |      |      | 400 000        |
| <b>SUM finansiering</b>                            | <b>500 000</b> |      |      |      |      | <b>500 000</b> |

## Vurdering

Selv om denne søknaden kunne vært administrativt behandlet, ble det bestemt å fremme den for næringsutvalget. Det skyldes dels at omsøkt beløp er i skjæringspunktet mellom administrativ og politisk behandling, men også en vurdering av næringsmessige kontra kulturelle effekter av en slik etablering som det her søkes om. Det understrekes i denne sammenheng at næringsfondet har medvirket tidligere i finansieringen av forprosjektet (kr. 20.000).

Det er muligheter for at etableringen av ITU Kvääniteatteri SUS skal gi noen fremtidige arbeidsplasser i Nordreisa. Av den grunn bør prosjektet støttes.

I tider med økonomiske innstramninger på de fleste fronter, der næringsfondet har fått signaler om at det kun vil bli tilført kr. 100.000 fra fylket (som året før) vil et tilsagn fra næringsfondet sluke hele årets tildeling fra Troms og Finnmark Fylkeskommune. Imidlertid rår Nordreisa kommune over et kommunalt utviklingsfond, som kan støtte tiltak som har positive effekter for Nordreisa-samfunnet utover rene næringsmessige effekter. Nordreisa kommune legger stor vekt på å fremme den kvenske kulturen, og et slikt tiltak vil være et naturlig satsningsområde i en slik sammenheng.

Det innstilles derfor på å innvilge omsøkt beløp på kr. 100.000 fra kommunens utviklingsfond. Gjennom at et slik tilsagn gjennomgår en politisk behandling gis dessuten tildelingen et klart politisk signal om at dette er et prioritert satsningsområde for Nordreisa kommune.

## Søknad - Bedriftsrettet-/etablererstøtte

**Prosjektnavn**

Etablering ITU Kvääniteatteri SUS - første fase

**Kontaktopplysninger**

|                                                     |               |                                       |                        |
|-----------------------------------------------------|---------------|---------------------------------------|------------------------|
| Prosjektansvarlig/ -eier:<br>ITU kvensk teatertrupp |               | Kontaktperson:<br>Tove Raappana Reibo |                        |
| Adresse:<br>Hovedveien 2                            |               | Postnr.:<br>9151                      | Poststed:<br>STORSLETT |
| Mobil:<br>91340920                                  | Telefon:<br>- | Telefon arbeid:<br>-                  |                        |
| E-post:<br>itu@kvener.no                            |               | Bankkonto:<br>47401453179             |                        |
| Organisasjonsnummer:<br>912577694                   |               |                                       |                        |

**Prosjektinformasjon****Type virksomhet / type støttmottaker**

ITU kvensk teatertrupp søker offentlige og private prosjektmidler over 3 år til etablering av kventeater. Oppstart er satt til 1. januar 2020. Totale kostnader er beregnet til 4,5 millioner. I prosjektperioden skal det etableres et ideelt selskap – et kventeater som krysser språkgrenser og er grenseoverskridende med tanke på både kompetansesamarbeid, kunstneriske prosesser og formidlingsmetoder. Innholdsproduksjon skal igangsettes på 4 satsingsområder som kvalitetssikres av et kunstnerisk råd.

**Forretningside / mål og innhold med prosjektet**

Utvikle og etablere ITU Kvääniteatteri AS basert på en ideell forretningsmodell, forankre eierskap og samarbeidsparter, stifte selskap, utvikle teaterorganisasjonen, utvikle kunstnerisk uttrykk og publikumstrategi for teateret, etablere kommunikasjonsstrategi samt arealøsninger for kvensk språk- og kunstformidling.

Vi ønsker å bygge vår organisasjon på etiske verdier knyttet til bærekraft innen kulturell, sosial, økonomisk og miljømessig verdiskapning.

**Eiersammensetning / deltakere i prosjektet utover støttmottaker**

Kulturaktører fra Nord-Troms har siden juni 2018 jobbet med etablering av et kventeater i tilknytning til Halti i Nord-Troms, med sikte på nasjonal status. Kventeaterplanene er initiert av ihana! as, Kulnett AS, ITU Kvensk Teater Trupp og Halti kvenkultursenter IKS.

ITU kvensk teatertrupp er kunstnerisk samlende for initiativtakerne bak kventeaterprosjektet. Vårt samlede kunstnerskap omfatter teaterforestillinger, musikkforestillinger, historisk spel og barneteaterdrift over flere år.

ITU kvensk teatertrupp er formell eier av kventeaterprosjektet fram til etablering av ITU Kvääniteatteri AS er gjennomført.

**Kostnadsplan og finansieringsplan****Kostnadsplan**

| Tittel                                          | SUM     |
|-------------------------------------------------|---------|
| 01.Prosjektleidelse (Inger Birkelund, Halti nh) | 200 000 |

|                                            |                |
|--------------------------------------------|----------------|
| 02.Ekstern kompetanse - kunstnerisk råd    | 200 000        |
| 03.Administrasjon (møter interimsstyre)    | 50 000         |
| 04.Reiseutgifter (Møter KMD/KUD, workshop) | 50 000         |
| <b>Sum kostnad</b>                         | <b>500 000</b> |

#### Finansieringsplan

| Tittel                                             | SUM            |
|----------------------------------------------------|----------------|
| 01.Tilskudd fra næringsfondet                      | 100 000        |
| 02.Lån i bank                                      | 0              |
| 03.Egenkapital                                     | 0              |
| 04.Eget arbeid                                     | 0              |
| 05.Andre finansieringskilder - Troms fylkeskommune | 400 000        |
| <b>Sum finansiering</b>                            | <b>500 000</b> |

#### Tilskudd fra andre

Vi har fått tilsagn på 400 000 fra Troms Fylkeskommune, og søker Nordreisa kommune om å matche dette for å kunne igangsette første fase av prosjektet 1. januar 2020.

#### Er det tidligere søkt andre offentlig instanser om tilskudd til prosjektet/tiltaket? Ja

Forprosjektmidler gitt av Nordreisa kommune, Troms fylkeskommune og Norske Kveners Forbund, tilsammen 410000 kr.

#### Begrunnelse avslag

Vi har søkt KMD og Finnmark fylkeskommune samt Troms fylkeskommune om 3-årig finansiering (se vedlagt prosjektskisse), men på grunn av sammenslåing av fylkene og overføring av forvaltning av kvenkulturmidler er vi blitt bedt om å søke på nytt etter 1. januar.

#### Andre opplysninger

Fullfinansiering av det 3-årige etableringsprosjektet er ikke på plass. Vi søker nå NK om bidrag til første fase, dvs dekning av utgifter i perioden 1.1-30.4.2020. Dette gir oss mulighet til å starte opp 1. januar 2020 som planlagt, noe som har avgjørende betydning for videre framdrift og som gir oss mulighet til omforming av søknader for videre finansiering.

Framdrift i første fase:

1. PROSJEKTLEDELSE (møte departementene, skrive søknader, innkalle og koordinere møter, tilpassing øvingslokaler Sørkjosen skole)
2. FORANKRE EIERSKAP OG FORPLIKTENDE SAMARBEID (møte med Nord-Troms regionråd om framtidig eiermodell)
5. KUNSTNERISK PROFIL (workshop med kunstnerisk råd og interimsstyre)
6. INNHOLDSPRODUKSJON SATSINGSOMRÅDER (Møter og søknader Ystävät, Yhessä, Yhtheys)

#### Geografi

1900-Troms, 1942-Nordreisa

#### Vedlegg

| Dokumentnavn                                           | Filstørrelse | Dato       |
|--------------------------------------------------------|--------------|------------|
| Prosjektskisse etablering ITU Kva"å"niteatteri SUS.pdf | 2 848 435    | 20.12.2019 |







## ITU KVÄÄNITEATTERI SUS

Etableringsprosjekt

### SAMMENDRAG

ITU kvensk teatertrupp søker offentlige regionale og statlige prosjektmidler over 3 år til etablering av kventeater. Oppstart er satt til 1. januar 2020. I prosjektperioden skal det etableres et ideelt selskap – et kventeater som er grenseoverskridende både i forhold til kompetansesamarbeid, kunstneriske prosesser, formidlingsmetoder og som krysser språkgrenser.

27.9.2019

## INNHOLDSFORTEGNELSE

---

|                                                                                                                      |           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Sammendrag</b> .....                                                                                              | <b>2</b>  |
| <b>Bakgrunn</b> .....                                                                                                | <b>2</b>  |
| <b>Prosjektbeskrivelse</b> .....                                                                                     | <b>2</b>  |
| <i>Visjon</i> .....                                                                                                  | 2         |
| <i>Formidlingsmål</i> .....                                                                                          | 3         |
| <i>Kunstnerisk kvalitet</i> .....                                                                                    | 3         |
| <b>Prosjektorganisering</b> .....                                                                                    | <b>3</b>  |
| <b>Målsettinger</b> .....                                                                                            | <b>4</b>  |
| <i>Hovedmål</i> .....                                                                                                | 4         |
| <i>Delmål</i> .....                                                                                                  | 4         |
| Kulturell og sosial verdiskapning .....                                                                              | 4         |
| Økonomisk verdiskapning .....                                                                                        | 4         |
| Miljømessig verdiskapning .....                                                                                      | 5         |
| <b>Arbeidspakker i etableringsprosjektet</b> .....                                                                   | <b>5</b>  |
| 1. <i>Prosjektledelse</i> .....                                                                                      | 5         |
| 2. <i>Forankre eierskap og forpliktende samarbeid</i> .....                                                          | 6         |
| 3. <i>Utvikle organisasjonen</i> .....                                                                               | 6         |
| 4. <i>Kommunikasjonsstrategi</i> .....                                                                               | 7         |
| 5. <i>Kunstnerisk profil - integrering av kvensk språk, demokratiske teaterformer og kunstnerisk formuttrykk</i> ... | 7         |
| 6. <i>innholdsproduksjon/ Satsingsområder</i> .....                                                                  | 8         |
| 6.1 <i>Ystävät</i> .....                                                                                             | 8         |
| 6.2 <i>Yhessä - amatør samarbeid</i> .....                                                                           | 9         |
| 6.3 <i>Ympäri – egne teaterforestillinger</i> .....                                                                  | 10        |
| 6.4 <i>Yhtheys – nettverk for kvenske kunstnere</i> .....                                                            | 10        |
| <b>Forankring</b> .....                                                                                              | <b>11</b> |
| <i>Halti</i> .....                                                                                                   | 11        |
| <i>Kvenske institusjoner</i> .....                                                                                   | 11        |
| <i>Kvenske organisasjoner</i> .....                                                                                  | 12        |
| <i>Nasjonale minoriteter</i> .....                                                                                   | 12        |
| <i>Distrikts- og regionale virkemidler i Troms og Finnmark fylke</i> .....                                           | 13        |
| <i>Kreative næringer</i> .....                                                                                       | 13        |
| <b>Økonomi</b> .....                                                                                                 | <b>15</b> |

---

# ITU KVÄÄNITEATTERI SUS

## ETABLERINGSPROSJEKT

---

### SAMMENDRAG

---

---

Kulturaktører fra Nord-Troms har siden juni 2018 jobbet med etablering av et kventeater i tilknytning til Halti i Nord-Troms, med sikte på nasjonal status. Kventeaterplanene er initiert av ihana! as, Kulturnett AS, ITU Kvensk Teater Trupp og Halti kvenkultursenter IKS.

Vi har gjennomført et forprosjekt finansiert av Troms fylkeskommune, Nordreisa kommune og kvenske organisasjoner. Forprosjektet ble avsluttet i mai 2019, og vi søker nå offentlige regionale og statlige prosjektmidler på 3,5 millioner over 3 år til etableringsprosjekt med oppstart 1. januar 2020, der etablering av ideelt selskap, utforskning av innovative driftsløsninger og 4 ulike satsingsområder skal bidra til å bygge en effektiv og bærekraftig driftsorganisasjon – et kventeater som er grenseoverskridende både i forhold til kompetansesamarbeid, kunstneriske prosesser, formidlingsmetoder og som krysser språkgrenser. Vi søker SNN Samfunnsløftet om tilskudd på 1 million som tilleggsfinansiering av etableringen.

### BAKGRUNN

---

---

ITU kvensk teatertrupp er kunstnerisk samlende for initiativtakerne bak kventeaterprosjektet. Vårt samlede kunstnerskap omfatter teaterforestillinger, musikkforestillinger, historisk spel og barneteaterdrift over flere år (Vedlegg 1). ITU kvensk teatertrupp er formell eier av kventeaterprosjektet fram til etablering av ITU Kvääniteatteri AS er gjennomført.

Kventeateret har i forprosjektfasen gjennomført innspillsrunder med befolkning, kvenske organisasjoner, lokale og regionale politikere og teaterbransjen i Nord. Rapport fra forprosjektet er vedlagt (Vedlegg 2)

### PROSJEKTBESKRIVELSE

---

---

#### VISJON

---

For å forankre kventeaterets langsiktige retningsvalg, sikre riktig sammensetning av kompetanseområder og ressurser, samt ivareta interessenters forventninger, har vi gjennom forprosjektet utviklet og forankret en overordnet strategi for kventeateret:

*ITU Kvääniteatteri skal utforske spennet mellom kvensk tradisjon og framtid, og kjempe for det kvenske språket!*

## FORMIDLINGSMÅL

---

Teateret er tradisjonelt en demokratisk kunstform der konflikter, møter mellom meninger og viljer, menneskelige dilemmaer og verdier spilles ut. Publikum får anledning å leve seg inn i ulike sider ved konflikten, gjøre seg opp egne meninger og på den bakgrunn ta demokratiske valg, slik illustrerte Frank Jørstad teaterets rolle i et dannelsesperspektiv under innspillmøte i Nordreisa i november 2018 (Vedlegg 4). I vårt valg av visjon ligger en klar forståelse vårt samfunnsoppdrag knyttet til formidling av kvensk språk og kultur og minoritetsutfordringer, disse er videre formulert i våre formidlingsmål:

*Løfte KVENSKE SPRÅK og kultur nasjonalt og internasjonalt  
Være en IDENTITETSFABRIKK for kvenske barn og unge  
Være en viktig kvensk stemme i norsk DEMOKRATI  
Ta ansvar for minoritetsutfordringer i et globalt PERSPEKTIV*

## KUNSTNERISK KVALITET

---

Et av innspillene i forprosjektet fra teaterbransjen var knyttet til de positive valgmulighetene kventeateret har som helt ny organisasjon – vi kan velge å sette publikum i *sentrum* når vi utvikler vårt kunstneriske uttrykk.

Vi mener vår fremtidige legitimitet ligger i å utfordre gitte oppfatninger – ved å by på spissede scenekunstopplevelser som involverer publikum og som utfordrer det etablerte, som sier noe mer, som sier noe helt annet enn det du forventet.

I tillegg vil vi etterstrebe utfordrende og inspirerende scenekunst som treffer på det mellommenneskelig plan og som oppleves som relevant for et bredt publikum, både i Norge og i utlandet.

*Skape MODIGE og INKLUDERENDE scenekunstopplevelser og produksjoner der publikum og utøvere gjennom FRIKSJON og SPENN skal få innblikk i hva det er å være kven i dag*

## PROSJEKTORGANISERING

---

Prosjekteier: ITU kvensk teatertrupp

Rolle: Formell eier fram til eget selskap er etablert.

Interimsstyre: Torbjørn Naimak (Tromsø kvenforening), Katriina Pedersen (Kvæningen språksenter), Tove Raappana Reibo (ITU kvensk teatertrupp)

Rolle: Styre etableringsprosjektet, stifte selskap, utvikle organisasjonen, sikre driftsfinansiering

Kunstnerisk råd: Frank Jørstad, Ida Løken Valkeapää, Erling Fredriksson.

Rolle: Skape det kunstneriske uttrykket kventeateret skal ha, kvalitetssikre de fastsatte kunstneriske satsingsområdene og kvalitetssikre søknader på midler/caste/formulere de ulike prosjektene som skal formes i løpet av etableringsperioden.

Prosjektleder: Inger Birkelund

Rolle: Drive prosjektet i samarbeid med de to rådene, skrive søknader, rapportere, jobbe med finansiering.

Engasjementstillinger – ulike kvenske kunstnere hentes inn på satsingsområdene (eks. Ørjan Steinsvik, Sara Maria Lindback, Ivar Beddari på **Ystävät** – et prosjekt allerede omsøkt fra Kulturrådet/Fritt Ord)

---

## MÅLSETTINGER

---

### HOVEDMÅL

---

*Utvikle og etablere ITU Kvääniteatteri AS basert på en ideell forretningsmodell, forankre eierskap og samarbeidsparter, stifte selskap, utvikle teaterorganisasjonen, utvikle kunstnerisk uttrykk og publikumstrategi for teateret, etablere kommunikasjonsstrategi samt arenaløsninger for kvensk språk- og kunstformidling.*

### DELMÅL

---

*Vi ønsker å bygge vår organisasjon på etiske verdier knyttet til bærekraft innen kulturell, sosial, økonomisk og miljømessig verdiskapning*

---

### KULTURELL OG SOSIAL VERDISKAPNING

---

ITU Kvääniteatteri skal

- forankre eierskap og samarbeidsparter i forpliktende samarbeid for å fremme kvensk språk og kultur
- bidra til positiv samfunnseffekt ved kunnskapsformidling og identitetsutvikling for den kvenske minoriteten
- styrke og ivareta kvensk materiell og immateriell kulturarv
- Ivareta menneskelige og demokratiske verdier gjennom kunstnerskap, satsingsområder og formidlingsaktiviteter
- Etablere rutinger og prosedyrer for demokratisk involvering av medvirkende i alle faser av aktivitetsgjennomføring
- Søke transparens og åpenhet i intern og ekstern kommunikasjon av alle forhold
- Være en etisk og forsvarlig arbeidsgiver i forhold til arbeidsmiljø og økonomiske rettigheter.

---

### ØKONOMISK VERDISKAPNING

---

ITU Kvääniteatteri skal

- Prøve ut i metoder for publikumsutvikling der publikum og samarbeidsparter involveres i utvikling av markedsstrategi
- Involvere medvirkende og samarbeidsparter i kreative prosesser der verdiskapning måles og synliggjøres i en ideell forretningsmodell (hybrid ventures)
- Stifte et selskap (AS) basert med retningslinjer for styre og administrasjon, utvikle effektiv og tydelig organisasjonsmodell og gode rutinger for ivaretagelse av arbeidsprosesser og ansatte
- Sikre tilfredsstillende økonomi og kvalitet for ITU Kvääniteatteri og samarbeidsparter gjennom god økonomisk planlegging og styring. Sikre fast finansiering som grunnlag for videre drift etter gjennomført prosjekt.
- Gi engasjerte kunstnere og medvirkende kompetanseheving og nettverk som bidrar til utvikling av eget kunstnerskap og økt inntjening

---

## MILJØMESSIG VERDISKAPNING

---

ITU Kvääniteatteri skal

- Bruke digitale kommunikasjonsmetoder og verktøy i planlegging, samhandling, markedsføring og formidling av teaterproduksjoner og kreative prosesser
- Utvikle rutiner for effektive og lønnsomme miljøforbedringer i daglig drift innen områder som arbeidsmiljø, avfallshåndtering, energibruk, innkjøp og transport.
- Så langt mulig søke gjenbruk og resirkulert utstyr i oppbygging av lokaliteter, teknisk utstyr, kostymelager og scenografi.

---

## ARBEIDSPAKKER I ETABLERINGSPROSJEKTET

---

---

### 1. PROSJEKTLEDELSE.

---

Prosjektet skal administreres med 4 faste styremøter hvert år, styremøtet har det overordnede ansvaret for å ivareta framdrift og økonomi i prosjektet.

Prosjektleder rapporterer til styremøtene, og har ansvar for å igangsette, utføre og rapportere alle aktiviteter. Prosjektleder har ansvar for kontinuerlig ledelse og styring av framdrift og økonomi.

Det kunstneriske rådet jobber tett med prosjektleder og andre medvirkende utøvere for å utvikle og kvalitetssikre det kunstneriske uttrykket i kventeateret. Rådet deltar på utvidede styringsmøter (2 ganger/år), og møtes på Skype 1 gang/mnd.

Ansvarlige:

Utfører: Prosjektleder

Beslutter: Interimsstyre, deretter styre når selskap er stiftet.

Deltar: Kunstnerisk råd og eventuelle andre samarbeidsparter



## 2. FORANKRE EIERSKAP OG FORPLIKTENDE SAMARBEID.

---

Styrets hovedoppgave vil det første året være å formulere teaterets samfunnsrolle, og forankre dette i et eierskap som reflekterer oppgavene. Det skal formulere formål og vedtekter som sikrer etiske verdier knyttet til bærekraft innen kulturell, sosial, økonomisk og miljømessig verdiskapning, samt sikre varig driftsfinansiering etter endt prosjektperiode. Sammen med kunstnerisk råd skal samarbeid med kvenske institusjoner, teaterorganisasjoner og andre forankres i gjensidig forpliktende samarbeidsavtaler.

Ansvarlige:

Utfører: Prosjektleder

Beslutter: Interimsstyre, deretter styre når selskap er stiftet.

Deltar: Kunstnerisk råd, lokale, regionale og nasjonale myndigheter, kvenske institusjoner, teaterinstitusjoner, finansielle samarbeidsparter

## 3. UTVIKLE ORGANISASJONEN.

---

Ideell forretningsmodell defineres av at ingen aktører skal ta økonomisk utbytte fra selskapet, men at eventuelt overskudd skal gå tilbake til å utvikle og sikre selskapets drift.

I ITU Kvääniteatteri AS vil en hybridmodell være løsningen, siden inntektene skal komme fra både tilskudd fra det offentlige (driftsfinansiering og tilskudd fra f.eks Kulturrådet) og fra salg.

Forretningsmodellen skal synliggjøre hvordan disse inntektene skal skapes og hvordan selskapets kontantstrøm sikres gjennom produksjoner, publikumsutvikling og nøkkelsamarbeidsparter i teaterbransjen, kvenske institusjoner/organisasjoner og finansielle samarbeidsparter.

Innovasjon handler om å utvikle nye eller bedre produkter, tjenester, prosesser, forretningsmodeller eller fremgangsmåter som gir merverdi for brukeren – nye, og samtidig så gode løsninger at folk vil ta de i bruk. Det finnes flere fokusområder der innovasjon har vist seg å være lønnsomt, høyest score er innovasjon innovasjon på forretningsmodell og nettverk/allianser – hvordan man tjener penger og hvem man samarbeider med.

Med dette som utgangspunkt, vil organisasjonsbygginga ha som ledesnor å lete etter gode - gjerne digitale - samarbeidsformer som forankrer gjensidig bærekraftig økonomi for alliansepartnere, og som skaper lojalitet og nettverk mot vårt publikum.

Det er et viktig prinsipp at kventeateret skal sikre kulturell, sosial, økonomisk og miljømessig verdiskapning. Disse målsettingene skal være utgangspunkt for utvikling av rutiner for deltakelse, påvirkning og beslutningstaking i alle ledd samt i handlings- og utviklingsplaner for organisasjonen. Prinsipp om gjenbruk skal gjenspeile seg i innkjøp og innredning av lokaler og mål for bærekraftige klimatiltak skal formuleres.

Nordreisa kommune som vertskommune har midlertidig tilgjengeliggjort lokaler for oss i tidligere Sørkjosen skole. Disse lokale vil i en overgangsfase bli brukt som øvelokaler, lager og verksted. På sikt er det et ønske å være lokalisert nærmere Halti kulturscene. Løsning for varige lokaliteter vil være fokus i etableringsprosjektet.

Ansvarlige:

Utfører: Prosjektleder

Beslutter: Interimsstyre, deretter styre når selskap er stiftet.

Deltar: Kunstnerisk råd. Engasjerte utøvere. Publikum. Samarbeidsparter.

---

#### 4. KOMMUNIKASJONSSTRATEGI.

---

ITU Kvääniteatteri har gjennom vår etiske plattform og delmål sagt mye om delaktighet og medbestemmelse på alle ledd i virksomheten, dette skal nedfelles i en kommunikasjonsstrategi med definerte målgrupper og konkrete strategier for interaktiv kommunikasjon med disse.

I samarbeid med utvikling av kunstnerisk profil, skal det utarbeides en visuell profil som forsterker og markedsfører kventeaterets valgte uttrykk. Det skal utarbeides en markedsplan for digital kommunikasjon og systemer for dialog med 1) interne (styret, ansatte, medvirkende, ansatte i engasjementsstillinger) og 2) eksterne (publikum, media, samarbeidsparter) interessenter.

Den digitale plattformen skal også samholdes med satsingsområde 4, kvenske kunstnere. Det er et mål at plattformen skal samle og presentere kvenske produksjoner bredt slik at plattformen blir et utstillingsvindu og et salgspunkt for kvenske kunstnere også innen andre kunstformer enn teater.

Ansvarlige:

Utfører: Prosjektleder

Beslutter: Interimsstyre, deretter styre når selskap er stiftet.

Deltar: Kunstnerisk råd. Engasjerte utøvere. Publikum. Samarbeidsparter.

---

#### 5. KUNSTNERISK PROFIL - INTEGRERING AV KVENSK SPRÅK, DEMOKRATISKE TEATERFORMER OG KUNSTNERISK FORMUTTRYKK.

---

ITU Kvääniteatteri har fastsatt krevende kvalitetsmål som skal utfordre, involvere, inspirere og være relevant både for den kvenske befolkninga og for publikum generelt.

I etableringsfasen har vi valgt å sette sammen en kunstnerisk råd bestående av tre ulike, men erfarne og meritterte scenekunstnere. Vår idé er at de sammen kan utvikle det kunstneriske spennet som skal gi kventeateret anerkjennelse og kunstnerisk legitimitet, og som igjen gjør oss interessant for de ulike kunstneriske tilskuddsordninger som vi skal basere virksomheten på i framtiden.

Vi har også definert kunstneriske mål i forhold til å involvere publikum i identitetsprosesser og dialog rundt hvordan det er å være kven i dag – i en moderne og global kontekst. Etableringsperioden skal blant annet brukes til å utforske teaterformer og visuelle uttrykk som ivaretar dette.

Kunstnerisk Råd er sammensatt av:

Frank Jørstad, kort biografi

Ida Løken Valkeapää, kort biografi

Erling Fredriksson, kort biografi

Arbeidspakken innebærer aktiviteter som studiereiser, workshop'er og ulike publikumsvisninger for å utvikle, teste og kvalitetssikre uttrykk og formspråk som synliggjør kvensk språk og kultur, som inviterer publikum inn i teaterprosessene og fremmer demokratiske prosesser knyttet til minoritetsspørsmål.

Ansvarlige:

Deltar/Utfører: Prosjektleder

Utfører/Beslutter: Kunstnerisk råd

Deltar: Engasjerte utøvere. Publikum. Samarbeidsparter.

---

## 6. INNHOLDSPRODUKSJON/ SATSINGSOMRÅDER

---

ITU Kvääniteatteri har formulert 4 satsingsområder som i etableringsprosjektet skal utvikles og kvalitetssikres gjennom et unikt, autentisk og framtidsrettet kunstnerisk uttrykk basert på vår formulerte kvalitetsvisjon.

Ystävät (venner) er barneteater i satellittform, der profesjonelle instruktører drar ut til kvenske kjerneområder og lager forestillinger sammen med barn og unge

Yhässä (sammen) er amatørsatsninga vår som allerede er etablert gjennom Kyläpeli, landsbyspelet som ble satt opp første gang i 2017. Nå planlegger vi også et grenseoverskridende sommerspill i samarbeid med Tornedalsteateret og en finsk teateraktør.

Ympäri (omkring) er egenproduserte teaterforestillinger som turnerer nasjonalt og internasjonalt

Yhtheys (fellesskap) er arenabygging, nettverksbygging og talentutvikling for kvenske kunstnere

Ansvarlige:

Utfører: Prosjektleder i samarbeid med medvirkende utøvere.

Beslutter: Kunstnerisk råd kvalitetssikrer det kunstneriske uttrykket

---

### 6.1 YSTÄVÄT

---

ITU Kvääniteatteri har som sitt viktigste satsningsområde å jobbe med barn og unge i kvenske kjerneområder. Vi ser for oss denne satsings som et satellittprosjekt der våre profesjonelle teaterinstruktører reiser ut til barn fra kvenske kjerneområder, for sammen å utforske spennet mellom kulturarv, kvensk identitet og det å vokse opp i en moderne verden.

## PILOTPROSJEKT

---

Gjennom dramapedagogiske metoder og profesjonelle teaterinstruktører søker vi nå et pilotprosjekt der barn fra kvenske miljøer tilbys et barneteateropplegg der de 1) får kunnskap om kulturen og språket, 2) kjenner på og reflekterer over egne følelser og erfaringer knyttet til språkbarrierer, utenforskap og minoritetsutfordringer, og 3) som avsluttes med en visning der barn og unge deltar i alle trinn i samskaping av sin egen sceniske fortelling.

Pilotprosjektet har som mål å utvikle og teste et rammemanus mot tre ulike aldersgrupper. Det kunstneriske teamet består av tre dyktige, unge kvenske skuespillere som sammen har bred faglig kunnskap og erfaring innen kvensk språk og kultur, dramapedagogikk, skuespillerteknikk, musikk og andre teaterfaglige fagfelt. Rammemanuset skal danne grunnlag for kventeaterets videre satellittsatsing mot barn og unge.

Status:

Pilotprosjekt Ystävät er søkt finansiert via Kulturrådet og Fritt Ord (Vedlegg 4), og er planlagt igangsatt i februar 2020.

---

## 6.2 YHESSÄ - AMATØRSAMARBEID

---

Kventeateret skal årlig produsere Kyläpeli med kunstnerisk ansvar for manus, regi, instruksjon, casting, samarbeid amatører og koordinering med samarbeidspartner på Halti.

Vi ønsker å videreføre det etablerte spelsamarbeidet mellom amatører og profesjonelle som a) fremmer kvensk identitetsutvikling, b) løfter kunnskap om språk og kultur, c) bidrar til økt oppmerksomhet rundt den kvenske minoriteten og d) styrker kulturutveksling med kvensktalende miljøer i Sverige/Finland.

### MANUSUTVIKLING

ITU kvensk teatertrupp har på vegne av ITU Kvääniteatteri SUS søkt tilskudd til manusutvikling (Trinn 1) for 2 workshoper, samt bistand fra dramaturg til å skrive ut et synopsis/rammemanus for et nytt spelmanus. Vi har fått svært gode kritikker på forestillinga Mun Kultani som vises for 3 gang i 2019. Men må fornye oss for å holde publikumsinteressen oppe. Vi ønsker derfor å utvikle et nytt manuskonsept (synopsis) basert på det samme miljøet og rollefigurene som i Mun Kultani, men med ny tematikk og andre hovedroller i fokus. I dette arbeidet ønsker vi å involvere alle amatørerne i spelkoret – fordi deres engasjement og følelse av eierskap er svært viktig i amatørteatersatsning – våre fortellinger fortalt av oss!

Status: Manusutvikling Trinn 1 er søkt finansiert via Kulturrådet og er planlagt igangsatt i januar 2020. Trinn 2 (ferdigstille manus) søkes finansiert i etableringsprosjektet.

### KESÄPELI

Tornedalsteateret har tatt initiativ til et internasjonalt og grenseoverskridende sommerspel i

samarbeid med ITU Kvääniteatteri, Tornedalsteateret, en finsk teateraktør – samt amatørskuespillere i Norge, Sverige og Finland.

Status: Prosjektet søkes finansiert av nordiske kulturmidler og Kulturrådet, og tenkes gjennomført i perioden 2020-2023

---

### 6.3 YMPÄRI – EGNE TEATERFORESTILLINGER

---

ITU Kvääniteatteri har som mål å utvikle scenekunstforestillinger av høy kunstnerisk kvalitet som skal vises lokalt, nasjonalt og internasjonalt. Hensikten er å løfte kunnskap om kvensk språk og kultur. Gjennom scenekunst av god kvalitet vil vi løfte kvenske yringer inn i debatten om framtidens nasjonale utfordringer og vi vil bidra til å diskutere minoritetsutfordringer i en moderne kontekst.

Gjennom forprosjektet og samarbeidsparter har vi etablert kontakt med teaterfaglige kompetansemiljøer. Og vi ønsker å skape en plattform for samarbeid om deling av kunstnerisk kompetanse, deling av språkkompetanse og samarbeid om visninger/salg av forestillinger med aktører i bransjen.

I etableringsprosjektet vil vi hente inn kunstnerisk kompetanse som løfter våre forestillinger opp på et kvalitetsnivå som kreves for regional, nasjonale og internasjonale scener. Samtidig som vi vil skape nettverk og tillit som gir oss mulighet til å avtalefeste ITU Kvääniteatteri sin rolle innen kompetanseutveksling og visningssamarbeid.

---

### ÅPNINGSFORESTILLING

---

Utvikle forestilling basert på forfatteren Idar Kristiansen romanserie Kornet og fiskene som tar utgangspunkt kvenens vandring til Finnmark og Nord-Troms

Status: Prosjektet søkes finansiert av Kulturrådet, Fritt Ord og Litteratursamarbeidet i Nord, og tenkes gjennomført i perioden 2020-2023

---

### 6.4 YHTHEYS – NETTVERK FOR KVENSKE KUNSTNERE

---

ITU Kvääniteatteri har som mål å gi kvenske kunstnere arena og nettverk som bidrar til økt synlighet, egenart og som fremmer den enkeltes kunstnerskap – utvikle insentiver for å «stå fram» som kvensk kunstner.

Vi ønsker å tilby talentutvikling som fremmer kvensk språk og/eller scenekunstkompetanse gjennom engasjementer, stipender, mentorordninger og hospitering

Også dette arbeidet må gjøres i samhandling med etablert fagmiljø innen både scenekunst og kvensk språk og kultur.

I etableringsprosjektet vil vi bygge både fysisk og en digital arena for kvenske kunstnere; først og fremst vil vi etablere en nettbasis over kvenske produksjoner. Vi ønsker også å etablere en årlig nettverkssamling der kvenske kunstnere kan møtes. Samlingene skal være tverrkunstnerisk; forfattere, scenekunstnere, dansere, musikere, visuelle kunstnere. Fellesnevneren vil være det kvenske.

---

#### STIPENDORDNING FOR KVENSKE TALENTER

---

I samarbeid med Talent Norge og regionalt næringsliv ønsker vi å få til en stipendordning som tilbys unge, talentfulle kvenske kunstnere. Prosjektet planlegges gjennomført i perioden 2021-2023, og deretter videreføres som fast ordning.

---

### FORANKRING

---

---

#### HALTI

---

Etablering av kventeateret på Halti er godt forankret gjennom utviklingsplaner, felles prosjektsatsninger og gjennom vedtak i Nordreisa kommune og Nord-Troms regionråd.

Nordreisa kommune som vertskommune er inne i et forprosjekt med mål om å avklare økt behov for lokaliteter – blant annet for et framtidig kventeater. Foreløpig er det definert at Halti kulturscene skal være kventeaterets visningsscene/hjemmescene, og i samarbeid med ITU kvensk teatertrupp jobbes det nå med å tilrettelegge gamle Sørkjosen skole som midlertidige lokaler for ITU Kvääniteatteri.

Lokale og regionale politikere har tatt kventeateret inn i sine program som satsingsområde.

---

#### KVENSKE INSTITUSJONER

---

ITU Kvääniteatteri inviterte 14.6.2019 til et samarbeidsmøte med kvenske institusjoner der følgende møtte: Halti kvenkultursenter IKS, Ruija kvenmuseum – Vadsø museum, Naavuonon kielisentteri – Kvænangen språksenter, Stiftelsen Kainun institutti – Kvensk institutt, Porsangin kväänin kielisentteri – Porsanger kvenske språksenter, Vesisaaren kväänin kielisentteri – Vadsø kvenske språksenter. Pohjais-Tromssan museumi – Nord-Troms museum AS var forhindret fra å møte, men har gitt sitt tilsagn til samarbeidet.

Møtet ble starten på et framtidig samarbeid som skal formaliseres i en avtale så snart ITU Kvääniteatteri formelt er stiftet.

Alle møtedeltakerne var enige om at et kventeater som språk- og kulturinstitusjon både er et innovativt og høyst nødvendig satsingsområde knyttet til revitalisering av kvensk språk og kultur, og at en slik institusjon vil nå ut til samfunnet på nye måter og treffe helt nye målgrupper.

De kvenske institusjonene ønsker å være en lokal samarbeidspart og «en forlenget arm» ut i lokalsamfunnene der de er lokalisert, har sitt virkeområde og kjenner til lokale forhold forøvrig. Institusjonene er positive til å bidra med innspill, kvalitetssikre innhold, korrekturlesing, språkvask og oversettelser, samt bistå med markedsføring, praktisk tilrettelegging, lokale ressurspersoner, avtaler,



lokaliteter og mye mer. Institusjonene ønsker også samarbeid med kventeateret på formidlingsprosjekter, spesielt knyttet målgruppa barn/unge.

---

## KVENSKE ORGANISASJONER

---

Ruijan Kveeniliitto – Norske Kveners Forbund vedtok i 2018 at de støtter opprettelsen av et kventeater tilknyttet Halti i Nord-Troms.

RK-NKF som interesseorganisasjon favner en stor andel av de organiserte kvenene. ITU kvensk teatertrupp er meldt inn som lokallag i RK-NKF, og gjennom nettverket av lokallag i Troms, Finnmark, Midt-Norge, Østlandet og Sørvest-Norge, har kventeateret en nasjonal forankring.

---

## NASJONAL MINORITET

---

RK-NKF sendte i marts 2019 et innspill til Kulturdepartementet i forbindelse med utvikling av ny scenekunststrategi, her følger et utsnitt derfra:

Kvenene ble anerkjent som en nasjonal minoritet sammen med jødene, skogfinnene, rom, romani/taterne i 1998 da Norge ratifiserte *Rammekonvensjonen for Vern av Nasjonale Minoriteter*. Norge har forpliktet seg til å beskytte det kvenske folket og kvensk språk og kultur bl.a. gjennom:

Europarådets rammekonvensjon om beskyttelse av nasjonale minoriteter

Den europeiske pakten om regions- eller minoritetsspråk

FN-konvensjonen av 1966 om sivile og politiske rettigheter, særlig art 27

FN-konvensjonen fra 1966 om økonomiske, sosiale og kulturelle rettigheter

FNs menneskerettskomité's tolkninger av konvensjonene og tilleggsprotokoller

FNs barnekonvensjon, særlig art 30

I Norge gir opplæringsloven og stedsnavnloven rettigheter til kvener og kvensk språk. Egne strategi- og handlingsplaner for bevaring av kvensk språk og kultur er vedtatt av både Troms<sup>1</sup> og Finnmark<sup>2</sup> fylkeskommuner der kvensk teater er egne punkter. Og også Regjeringen ved Kommunal- og moderniseringsdepartementet har utarbeid *Målrettet plan for innsats for kvensk språk*<sup>3</sup>. Stortinget har satt sammen en kommisjon som skal granske fornorskingspolitikken og uretten begått overfor samer og kvener. Kommisjonen skal avgi rapport høsten 2022.

Kvener og samer ble utsatt for en planmessig fornorskingspolitikk. Allerede på 1700-tallet tok den dansk-norske statsmakt både jord og språklige rettigheter fra kvener og samer. Utover 1800-tallet økte assimilasjonspolitikken i intensitet, med skoleverk og kirke som de viktigste fornorskingsaktører. Det ble blant annet forbudt å tolke til kvensk under gudstjenester.

Historiefortelling, sang og musikk er til tross for dette en levende og viktig del av kvensk kultur også i dag. Kvensk teater og scenekunst er voksende med økende grad av profesjonelle produksjoner innen

---

<sup>1</sup> <http://www.tromsfylke.no/media/117457/kvensk-handlingsplan-norsk-nett.pdf>

<sup>2</sup> [https://www.ffk.no/\\_f/p10/ieb57532a-b3ee-4cff-b654-e1da5cdc3e84/strategier-for-arbeidet-med-kvenske-norskfinske-forhold-i-finnmark-2018-2020-vedtatt.pdf](https://www.ffk.no/_f/p10/ieb57532a-b3ee-4cff-b654-e1da5cdc3e84/strategier-for-arbeidet-med-kvenske-norskfinske-forhold-i-finnmark-2018-2020-vedtatt.pdf)

<sup>3</sup> [https://www.regjeringen.no/contentassets/b1bf2ee2a7824c06ac22443e011f0fd6/plan\\_kvensk\\_spraak.pdf](https://www.regjeringen.no/contentassets/b1bf2ee2a7824c06ac22443e011f0fd6/plan_kvensk_spraak.pdf)

teater og dans - som oftest i tett tilknytning til de kvenske sang- og musikktradisjonene, også innen salmesangtradisjonen. Imidlertid, mange store og viktige oppgaver står fremfor oss i arbeidet med å få et fullverdig kvensk kulturliv.

RK-NKF's leder Hilja Huru konkluderte med at å etablere et statlig finansiert kventeater en avgjørende brikke i å ivareta og videreføre immateriell kvensk kulturarv, i revitaliseringen av kvensk språk og i for å bidra til en ny vår for kvensk kulturliv med høyt nivå av profesjonalitet og kvalitet.

---

## DISTRIKTS- OG REGIONALE VIRKEMIDLER I TROMS OG FINNMARK FYLKE

---

Troms fylkeskommune forvalter midler på oppdrag fra kommunal og moderniseringsdepartementet gjennom programkategori Distrikts- og regionalpolitiske virkemidler. *Oppdragsbrev fra KMD til Troms fylkeskommune*<sup>4</sup> legger vekt på fylkeskommunens rolle som samfunnsutvikler der likeverdige levekår, nasjonal verdiskaping og styrking av regionale sentra er de viktige verdiene.

*Fremtidens Finnmark*<sup>5</sup> formulerer målsettingene for det regionale utviklingsprogrammet i vårt nordligste fylke. De fremhever i satsingsområde 3 at **styrket regionalt omdømme vil være viktig både for å kunne tiltrekke seg nødvendig kompetanse, og styrke bedriftenes konkurransemessige posisjon**, de prioriterer derfor arbeidet med å styrke og utvikle det regionale omdømme.

Vi ber Troms og Finnmark fylkeskommune om å bruke sin samfunnsutviklerrolle ved å gi politisk støtte og ta økonomisk ansvar for etablering av kventeateret – som et viktig tiltak for å løfte den kvenske minoritetsstemmen inn i det norske demokratiet. ITU Kvääniteatteri sikter mot nasjonal status, og våre regionale politikere ser kventeateret som viktig i styrking av de kvenske kjerneområdene i nord.

---

## KREATIVE NÆRINGER

---

I *Strategi for kreativ næring i Troms*<sup>6</sup> fastslås det at kultur har grunnleggende betydning for stedsutvikling, bevissthet rundt individets rolle i regionene, individets medbestemmelsesmuligheter, livskvalitet og identitet.

Videre sies det at samisk og kvensk kultur er et viktig konkurransefortrinn for regionen, og at de ønsker en å legge til rette for videreutvikling og utnyttelse av dette fortrinnet, også med tanke på næringsutvikling. Samtidig vises det til hvor utfordrende det er for det voksende scenekunstheltet i Tromsø å få på plass driftsfinansiering, og at feltet lever fra prosjekt til prosjekt, noe som er godt kjent også for kulturentreprenørene i Nord-Troms.

---

<sup>4</sup> <https://www.regjeringen.no/contentassets/b54feb4675334b2088a9cf9f83f5fa1c/oppdragsbrev-2019-troms.pdf>

<sup>5</sup> [https://www.ffk.no/f/p10/i92dc1418-9527-47ca-a9ff-d0a85f4eff7c/rup\\_2014-2023.pdf](https://www.ffk.no/f/p10/i92dc1418-9527-47ca-a9ff-d0a85f4eff7c/rup_2014-2023.pdf)

<sup>6</sup> <http://tromsfylke.no/media/151970/strategi-for-kreativ-naering-i-troms-med-grafisk-profil.pdf>

Kulturnæring og reiseliv basert på det flerspråklige Finnmark og kvensk/norskfinsk kultur og historie har i følge *Strategier for arbeidet med kvenske/norskfinske forhold i Finnmark*<sup>7</sup> et stort potensial. Få aktører med kvensk/norskfinsk profil har videreutviklet konsepter med tanke på å tilby opplevelser basert spesifikt på kvensk/norskfinsk kultur og historie.

Vi mener ITU Kvääniteatteri kan bidra til å etablere bærekraftige arbeidsplasser i hele det kvenske kjerneområdet - i Troms og Finnmark - som gir gevinst i forhold til kompetanseheving, økt verdiskaping og sysselsetting for kvenske kunstnere, samt økt samarbeid og verdiskaping mellom kreativ næring, reiseliv og annen tilstøtende næring i regionen. Kventeateret vil bidra til økt kvalitet og flere genuine, ekte produkter i den kreative næringen.

---

<sup>7</sup> <https://www.ffk.no/f/p10/ieb57532a-b3ee-4cff-b654-e1da5cdc3e84/strategier-for-arbeidet-med-kvenske-norskfinske-forhold-i-finnmark-2018-2020-vedtatt.pdf>

## ØKONOMI

| KOSTNAD                                                     | 2020             | 2021             | 2022             |
|-------------------------------------------------------------|------------------|------------------|------------------|
| Prosjektadministrasjon/styringsgruppe                       | 150 000          | 150 000          | 150 000          |
| Prosjektleder                                               | 500 000          | 500 000          | 500 000          |
| Kunstnerisk ressurs                                         | 600 000          | 600 000          | 600 000          |
| Reise                                                       | 100 000          | 100 000          | 100 000          |
| Administrasjonsutgifter<br>(lokaler, utstyr, markedsføring) | 150 000          | 150 000          | 150 000          |
| <b>SUM</b>                                                  | <b>1 500 000</b> | <b>1 500 000</b> | <b>1 500 000</b> |

Kommentar til kostnader:

Vi har fått tilbakemeldinger fra Troms fylkeskommune tidligere om at etableringskostnadene må holdes på et så lavt nivå som mulig. Vi har derfor krympet budsjettet så godt det lar seg gjøre, men ser ikke å kunne gå ytterligere ned uten at kvaliteten på prosjektet blir skadelidende.

| FINANSIERING                              | Beløp            | Andel        |
|-------------------------------------------|------------------|--------------|
| Troms og Finnmark fylkeskommune           | 1 750 000        | 39%          |
| KMD – tilskudd til kvensk språk og kultur | 1 750 000        | 39%          |
| SNN Samfunnsløftet                        | 1 000 000        | 22%          |
| <b>SUM</b>                                | <b>4 500 000</b> | <b>100 %</b> |

Kommentar til finansieringsplan:

Søknader til alle søkeinstanser sendes inn 1. oktober 2019. Troms og Finnmark fylkeskommuner søkes inn via regionalforvaltning. Søknad til Kommunal- og moderniseringsdepartementet sendes inn på e-post på samme tidspunkt, selv om søkefristen for post 73 (kap. 567) for tilskudd til kvensk språk og kultur i 2020 ennå ikke er publisert. Vi håper på avklaring innen 3 måneder, slik at etableringsprosjektet kan igangsettes 1. januar 2020. SNN Samfunnsløftet har 3 måneders behandlingstid, og vil derfor kunne være avgjort 1. januar 2020.



## Saksfremlegg

| Utvalgssak | Utvalgsnavn             | Møtedato   |
|------------|-------------------------|------------|
| 11/20      | Nordreisa næringsutvalg | 02.04.2020 |

### **Forslag til samarbeidsavtale med Halti næringshage for 2020**

#### Vedlegg

- 1 Avtale med Halti Næringshage for 2020

#### **Kommunedirektørens innstilling**

1. Forslag til samarbeidsavtale godkjennes.
2. Avtalen sendes til kommunestyret som orienteringssak, hvor vi inviterer Halti Næringshage til å redegjøre for sin virksomhet.

#### **Saksopplysninger**

Halti næringshage har oversendt vedlagte forslag til samarbeidsavtale.

#### **Vurdering**

Avtaleutkastet er oversendt for godkjenning av næringsutvalget.

# HALTI NÆRINGSHAGE AS PROSJEKTAVTALE

VERSJON <1.0>

## 1 ALMINNELIGE BESTEMMELSER

### 1.1 FORMALITETER

| Tittel/prosjektets navn: Samarbeidsavtale Nordreisa kommune 2020 |                    |       |            |
|------------------------------------------------------------------|--------------------|-------|------------|
| Prosjektnummer:                                                  | 818                | Dato: | 01.01.2020 |
| Forstudie (FS):                                                  | -                  |       |            |
| Forprosjekt (FP):                                                | -                  |       |            |
| Hovedprosjekt (HP):                                              | Hovedprosjekt (HP) |       |            |

|                                         |                                                                                          |           |                    |
|-----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|--------------------|
| <b>Oppdragsgiver/Prosjekteier (PE):</b> | <b>Nordreisa kommune</b>                                                                 | Org. Nr.: | <b>943 350 833</b> |
| Kontaktperson:                          | Hilde Nyvoll                                                                             |           |                    |
| Besøksadresse:                          | Postboks 174                                                                             |           |                    |
| E-post:                                 | <a href="mailto:Hilde.nyvoll@nordreisa.kommune.no">Hilde.nyvoll@nordreisa.kommune.no</a> | Telefon:  | 918 07 130         |

|                                |                                                                            |           |                    |
|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|-----------|--------------------|
| <b>Prosjektansvarlig (PA):</b> | <b>Halti Næringshage AS</b>                                                | Org. Nr.: | <b>983 839 517</b> |
| <b>Prosjektleder (PL):</b>     | Marius Johansen                                                            |           |                    |
| Besøksadresse:                 | Hovedvegen 2, 9151 Storslett                                               |           |                    |
| E-post:                        | <a href="mailto:marius.johansen@haltinh.no">marius.johansen@haltinh.no</a> | Telefon:  | 995 92 583         |

| Styringsgruppe:          | Stilling:                                 | Ansvar i styringsgruppen:                                                                                                                                                  |
|--------------------------|-------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hilde Nyvoll             | Ordfører                                  | Gjennomføre møter månedlig i løpet av året 2020 for å diskutere pågående saker og bestemme prioriteringer i forbindelse med denne avtalen. Halti Næringshage AS innkaller. |
| Jan-Hugo Sørensen        | Kommunedirektør                           |                                                                                                                                                                            |
| Karl Gunnar Skjønnsfjell | Leder Nordreisa kommune - næringsutvalget |                                                                                                                                                                            |
| Jan Fjære                | Nærings sjef/konsulent                    |                                                                                                                                                                            |
| Marius Johansen          | Daglig leder, Halti Næringshage AS        |                                                                                                                                                                            |
| Johnny Mikkelsen         | Prosjektleder, Halti Næringshage AS       |                                                                                                                                                                            |

## 2 VEDERLAG OG BETALINGSBETINGELSER

### 2.1 ØKONOMISK RAMME OG VEDERLAG

|                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                          |
|----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|
| <b>Varighet:</b>                       | <b>Start:</b> 01.01.2020                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | <b>Stopp:</b> 31.12.2020 |
| <b>Timesats pr time (ekskl. mva.):</b> | NOK 800,- eks. mva.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                          |
| <b>Fakturering:</b>                    | Etter avtale – Nordreisa kommune faktureres iht. vedlagt timeliste. Faktura ettersendes etter prosjektets slutt. Kostnader (aktiviteter) utover rammeavtale faktureres etter samme timesats.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                          |
| <b>Andre kostnader:</b>                | <p>Det tas inn prosjektadministrative kostnader forbundet med avtalen (scannings-, kopierings- og utskriftskostnader) som belastes Nordreisa kommune med en årlig utgift på 5 prosent av det totale beløpet. Beløpet er en del av avtalesummen og tas med i faktura som sendes ut i januar 2021.</p> <p>Reisekostnader i arbeidstid dekkes timeforbruk. Kjøregodtgjørelse PL dekkes av Halti næringshage AS.</p> <p>Nordreisa kommune v/næringsavdelingen har tilgang på gratis møterom i Halti Næringshage sine lokaler.</p> |                          |

| <b>Hovedleveranser (HL):</b>                                                                                                                                                                                                                                      | <b>Spesifikasjon:</b>                                                           | <b>Ant. timer:</b>         | <b>Sum:</b> |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|-------------|
| <b>HL1: BEDRIFTSRÅDGIVNING</b>                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                 |                            |             |
| Rådgivning for etablerere og næringsliv, inntil 2 timer i samarbeid med Nordreisa kommunes næringsapparat (utviklingsprosjekter).                                                                                                                                 | Stipulert – 25 bedrifter a` 2 timer ( <i>faktureres iht. reell timeliste</i> )  | Etter behov, stipulert 50t | 40 000 NOK  |
| Rådgivning for etablert næringsliv knyttet til Covid-19                                                                                                                                                                                                           | Stipulert – 25 bedrifter a` 1 timer ( <i>faktureres iht. reell timeliste</i> ). | Etter behov, stipulert 50t | 20 000 NOK  |
| <b>HL2: BEDRIFTSBESØK</b>                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                 |                            |             |
| Bedriftsbesøk i samarbeid med kommunens næringsavdeling.                                                                                                                                                                                                          | 8 bedrifter a` 3 timer. ( <i>faktureres iht. reell timeliste</i> )              | 24 timer                   | 19 200 NOK  |
| <b>HL3: NÆRINGSUTVIKLINGSAKTIVITET</b>                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                 |                            |             |
| Halti Næringshage AS jobber på eget initiativ for å iverksette prosjekter som kan skape næringsutvikling i kommunen. <i>Se vedlegg til denne avtale for mer informasjon.</i> Rammer for arbeidspakken anslås i størrelsesorden 25 000,- per år, men endringer kan | Fast pris.                                                                      | Hele året                  | 25 000 NOK  |



|                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                             |                                        |            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|------------|
| forekomme gjennom prioriteringer i prosjektets kvartalsvis styringsgruppemøter.                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                             |                                        |            |
| <b>HL4: ARBEIDSLIVSDAGEN</b><br>Planlegging og gjennomføring av arbeidslivsdagen i Tromsø                                                                          | Stipulert                                                                                                                                                                                                                                   | Faktureres iht. eget prosjekt-regnskap | 12 500 NOK |
| <b>HL5: YRKES OG UTDANNINGSMESSE</b><br>Planlegging og gjennomføring av Yrkes- og Utdanningsmesse for elever i Nord Troms 2021                                     | Stipulert                                                                                                                                                                                                                                   | Faktureres iht. eget prosjekt-regnskap | 40 000 NOK |
| <b>HL6: FROKOSTSEMINAR</b><br>Frokostseminar 2020 med dagsaktuelle temaer                                                                                          | 10 frokostmøter a' 2 personer fra Nordreisa kommune (Ordfører og Næringsutvikler)                                                                                                                                                           |                                        | 1 000 NOK  |
| <b>HL7: KOMPETANSE – KURS FOR NÆRINGSLIVET</b><br><ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurs 1</li> <li>• Kurs 2</li> <li>• Kurs 3</li> <li>• Kurs 4</li> </ul> | Gjennomføres i samarbeid med Nord-Troms Studiesenter ev andre naturlige partnere. Målbedrifter i Haldi Næringshage AS får inntil 50% rabatt på kursene.<br><br><i>Ingen kostnader for Nordreisa kommune forbudet med denne aktiviteten.</i> |                                        |            |
| <b>HL8: KONTORDAGER IN</b><br>Kontordager i samarbeid med Innovasjon Norge                                                                                         | Mål om besøk fra Innovasjon Norge minimum 4 ganger i løpet av året.<br><br><i>Ingen kostnader for Nordreisa kommune forbudet med denne aktiviteten.</i>                                                                                     |                                        |            |
| <b>HL 9: MARKEDSFØRING</b>                                                                                                                                         | Synliggjøre kommunens næringsaktiviteter og muligheter gjennom våre portaler og nettverk (hjemmeside, sosiale medier og via e-post)<br><br><i>Ingen kostnader for Nordreisa kommune forbudet med denne aktiviteten.</i>                     |                                        |            |
| <b>HL 10: FORSKNINGSDAGENE 2020</b>                                                                                                                                | Gjennomføres høsten 2020 som et eget prosjekt finansiert gjennom Troms fylkeskommune<br><br><i>Gratis, men eget arbeid må påregnes</i>                                                                                                      |                                        |            |
| <b>Anslått Kostnader/timer totalt (eks. mva.):</b>                                                                                                                 | <b>157 700 NOK</b>                                                                                                                                                                                                                          |                                        |            |

## ENDRING, STANSING OG AVBESTILLING

### 2.2 ENDRING AV AVTALEN

Endringer av eller tillegg til avtalen – herunder oppdragets innhold eller omfang - skal avtales skriftlig. Hvis Prosjektlederen (PL) mener prosjektinnhold eller omfang bør endres underveis, må det uten ugrunnet opphold meddeles skriftlig til Prosjekteieren (PE). Er ikke det gjort, skal oppdraget gjennomføres til avtalt tid og pris.

### 3.2 AVBESTILLING

Bistanden kan avbestilles av Prosjekteier med 30 (tretti) dagers skriftlig varsel.

Ved avbestilling før prosjektet er fullført skal Prosjekteier betale:

1. Det beløp Prosjektleder (PL) har til gode for allerede utført arbeid
2. Prosjektleders (PL) dokumenterte eksterne kostnader for allerede utført arbeid.
3. Andre direkte kostnader som Prosjektleder (PL) påføres som følge av avbestillingen.

### 2.3 OPPSIGELSE

Prosjektlederen (PL) kan, hvis Prosjekteier (PE) endrer oppdragets innhold eller omfang vesentlig, si opp avtalen med 30 (tretti) dagers skriftlig varsel.

## 3 PARTENES PLIKTER

### 3.1 PROSJEKTLEDERS PLIKTER

Oppdraget skal gjennomføres i samsvar med avtalen og skal utføres profesjonelt, effektivt, og med høy faglig standard.

Prosjektleder (PL) skal lojalt samarbeide med Prosjekteier (PE), og ivareta Prosjekteiers (PE) interesser.

Henvendelser fra Prosjekteier (PE) skal besvares uten ugrunnet opphold.

Prosjektleder (PL) skal uten ugrunnet opphold varsle om forhold Prosjektleder (PL) forstår eller bør forstå kan få betydning for oppdragets gjennomføring, herunder eventuelle forventede forsinkelser.

### 3.2 PROSJEKTEIERS PLIKTER

Prosjekteier (PE) skal lojalt medvirke til oppdragets gjennomføring.

Henvendelser fra Prosjektleder (PL) skal besvares uten ugrunnet opphold.

Prosjekteier (PE) skal uten ugrunnet opphold varsle om forhold Prosjekteier (PE) forstår eller bør forstå kan få betydning for oppdragets gjennomføring, herunder eventuelle forventede forsinkelser.

### 3.3 TAUSHETSPLIKT

Taushetspliktsbestemmelsene i Forvaltningsloven kommer til anvendelse for partene og andre de eventuelt svarer for.

Om nødvendig skal det undertegnes taushetserklæring. Det skal i tilfelle angis hvilke opplysninger som omfattes av taushetsplikten, og hvordan den skal ivaretas. Ansatte eller andre som fratrer sin tjeneste hos en av partene, skal pålegges å bevare taushetsplikt også etter fratredelsen.

Taushetsplikten gjelder også etter avtalens opphør.

## 4 VEDLEGG

| Nr: | Navn:              | Beskrivelse:                               |
|-----|--------------------|--------------------------------------------|
| 1.  | Tillegg til avtale | Beskrivelser gjennomføring og rammer HL 11 |
| 2.  |                    |                                            |

Denne avtalen er utferdiget og signert i 2 likelydende eksemplarer, hvorav partene beholder hvert sitt.

---

\_\_\_\_\_  
Godkjent av

\_\_\_\_\_  
Dato

\_\_\_\_\_  
Godkjent av

\_\_\_\_\_  
Dato