

Plats och tid	KS sammanträdesrum 08.00-09.00		
Beslutande ledamöter	Malin Svanholm (S), ordförande Jon Björkman (V) Peter Hedberg (S) Ida Stafrin, (C) Anna Strand Proos (M)		
Ej beslutande ersättare			
Övriga närvarande	Tjänsteman Henrik Ericson, sekreterare Peter Carlstedt, kommundirektör Susanne Königsson, chef samhällsavdelningen Fredrik Mattsson, HR-chef Patrik Asplund, enhetschef fritidsenheten Cecilia Lideskog, utvecklingsstrateg HK-dest.	Övriga	
Justerare	Jon Björkman (V)		
Justeringens plats och tid			
Underskrifter		Paragrafer	§§ 32-33
	Sekreterare	Henrik Ericson	
	Ordförande	Malin Svanholm (S)	
	Justerare	Jon Björkman (V)	

ANSLAG/BEVIS

Protokollet är justerat. Justeringen har tillkännagivits genom anslag.

Organ			
Sammanträdesdatum	2021-11-29		
Datum då anslaget sätts upp	2021-11-29	Datum då anslaget tas ned	2021-12-20
Förvaringsplats för protokollet		Sista datum för överklagande	2021-12-20
Underskrift	Henrik Ericson		

Ärendelista

- § 32 Dnr: KS 2020/399
Satsning på vintersäsong vid Skuleberget.....3
- § 33 Dnr: KS 2021/588
Utveckling av High Coast Game Lab i Höga Kusten6

§ 32

Dnr: KS 2020/399

Satsning på vintersäsong vid Skuleberget

Slutlig beslutsinstans

Kommunstyrelsens arbetsutskott

Beslut

1. Godkänna ansökan om stöd till ett EU-projekt för utveckling av vintersäsongen vid Skuleberget, som bland annat inkluderar en snöanläggning.
2. Medfinansiera projektet med 1 061 059 kr under 2023 samt 885 255 kr i form av arbetstid under åren 2022 och 2023.
3. Uppdra till samhällsavdelningen att skicka in ansökan till Region Västernorrland och Tillväxtverket samt fortsätta verka för att projektet genomförs.
4. Förutsatt att projektet beviljas krävs ett slutligt finansieringsbeslut avseende investeringen.

Ärendet

Med Skuleberget som nav kommer besöksnäringen att fortsätta utvecklas med fler entreprenörer som erbjuder ytterligare aktiviteter och paket. Målet med projektet är kopplat till att på lång sikt skapa en hållbar och livskraftig destination under hela året. Med detta stärks konkurrenskraften för området ytterligare och det gör Skulebergets område än mer attraktivt för besökare. Det kommer också attrahera fler målgrupper och marknader både i Sverige och internationellt. EU- projektet inkluderar en snöanläggning och utbyggnad av en stuga som bl.a. kommer att inrymma reception. Projektansökan skickas till Region Västernorrland och Tillväxtverket.

Projektet har en budget på 14 985 255 kr under åren 2022 och 2023. Kommunens insats är 1 061 069 kr i kontanta medel och 885 255 kr i form av personal/tid. Medfinansiering kommer också att sökas från RVN på 3 746 314 kr.

Om projektet beviljas och genomförs enligt förslaget behöver kommunen besluta om såväl investeringsmedel som hur och hur anläggningen ska finansieras i driftsfasen.

Samråd

Samråd har hållits med styrgruppen för projektet Skulebergets utveckling, lokala aktörer och andra intressenter.

Måluppfyllelse

I Vision 2031 är Kramfors möjligheternas kommun - en attraktiv del av regionen med en egen profil. En plats där människor, samhällen och miljöer tillåts att bidra med sina unika förutsättningar. Något som berikar och gynnar hela vår kommun. Tillsammans skapar vi framtiden och formar en nära och inspirerande livsmiljö för alla.

Det är när vi skapar tillsammans som människor, miljöer växer efter sina förutsättningar. Något som har genomförats pågående projekt "Skulebergets utveckling" med bland annat bygget av en ny linbaneanläggning. I översiktsplanen från 2013 som är en politisk viljeyttring hur kommunen bör utvecklas finns ambitionen att kommunens landsbygd och samhällen ska ges möjlighet att utvecklas på sina egna premisser för att bli trivsamma "kvarter" inom en större helhet. Samtidigt som man utvecklas i sitt kvarter, i den egna orten ska de olika orterna och bygderna stärkas till att se sin del i helheten. Om hela kommunen ska leva behövs en mångfald mötesplatser som är funktionella och uppmuntrar till möten mellan människor. Mötesplatser som har potential att växa och med verksamheter som främjar utvecklingen i ett stort geografiskt område samt förstärker närliggande resurser.

Beslutet kommer att ge högre kvalitet för kommuninvånare och besökare då de får ett besöksmål av internationell klass och tillgängligheten till Skulebergets topp och världsarvet året runt.

Beslutet ligger i linje med såväl målområde ett och två i Västernorrlands Regionala utvecklingsstrategi (RUS);

"2030 är Västernorrland den plats som människor väljer för att leva och besöka. Vi välkomnar människor till Västernorrland och genom vår ökade attraktivitet flyttar fler människor till vår region och fler väljer att bo kvar. Ett rikt förenings- och kulturliv är viktigt för demokrati och folkhälsa och bidrar samtidigt till länets attraktionskraft som besöksmål".

”Attraktiva livsmiljöer i både landsbygder och städer förut sätter tillgänglighet till kommersiell- och offentlig service, ett rikt kulturliv och möjligheter till ett aktivt friluftsliv. Den sammantagna tillgängligheten innefattar både digital och fysisk tillgänglighet. Dessa kan både komplettera och ersätta varandra, med avsikten att inte lämna orter utanför”.

”2030 är Västernorrland platsen där företag och organisationer väljer att växa med fler nya och växande hållbara företag och fler företagsamma invånare. Företagande och entreprenörskap i alla branscher, från tillverkningsindustri och gröna näringar till tjänstesektor, besöksnäring och kulturella och kreativa näringar ska gemensamt kunna bidra till fler arbetstillfällen och ökad sysselsättning”.

Beslutsunderlag

Projektansökan
Budget för EU-projekt.

Beslutet skickas till

Region Västernorrland
Tillväxtverket

§ 33

Dnr: KS 2021/588

Utveckling av High Coast Game Lab i Höga Kusten

Slutlig beslutsinstans

Kommunstyrelsens arbetsutskott

Beslut

1. Godkänna ansökan och uppdra till samhällsavdelningen att skicka den till Tillväxtverket.
2. Finansiera medfinansiering med 400 000 kr för år 2022 och 400 000 kr för 2023. Kostnaden belastar samhällsavdelningens budget.
3. Uppdra till samhällsavdelningen att tillsammans med grannkommunerna, näringslivet och region Västernorrland att aktivt verka för att utveckla High Coast Game Lab med Nordingrå som nav.

Ärendet

Bakgrund

Under ett antal år har Kramfors kommun aktivt arbeta med att successivt bygga upp ett ekosystem för dataspelsindustrin. Datspelsatsningen med arbetsnamnet High Coast Game Lab har målsättningen att inom fem år generera 200 nya jobb och lika många utbildningsplatser inom spelbranschen. I Kramfors kommun finns lokala finansiärer som är med och investerar för att försöka att realisera en spelsatsning med bas i Nordingrå.

Kramfors kommun har nyligen lämnat in en projektansökan till Tillväxtverket om en förstudie för ”digital spelnäring som grön tillväxtmotor i Kramfors”. I förstudien undersöks hur spelnära spetsteknik och den allmänna digitalisering som spelbranschen tillför, kan bli motor för omställningsarbetet i traditionell industri. Förstudien kommer att genomföras med fokus på dialog, analys och nätverksskapande.

En utlysning har nyligen kommit ut och stängs 211130, ”Att stärka Forskning, teknisk utveckling och innovation”, vilken ger oss möjligheter till ett relativt kort genomförandeprojekt på två år där vi kan realisera planerna som påbörjats i Nordingrå och göra verkstad utifrån den stabila plattform vi börjar ha.

Målet för genomförandeprojektet är att stötta etablering och uppstart av kommunens första 10 spelstudios med minst 30 anställda i Nordingrå under projekttiden. Detta ska ske med hjälp av det arbete som redan pågår i form av privata initiativ och investeringar samt de resultat som skapats inom Qvarken Game Lab, Game On Mid Sweden, den förstudie som nyligen lämnats in samt den satsning som görs på en dataspelsinkubator i Nordingrå. Sammantaget blir genomförandeprojektet det ”lim” som behövs för att maximera effekterna av samtliga satsningar så att de verkligen genererar de arbetstillfällen vi eftersträvar. Det kan ses som ett pionjärprojekt som ska se till att kommunens första spelföretag får de bästa möjligheterna att lyckas och därmed skapa förutsättningar för fler i framtiden.

I ett läge där den övriga Kulturella- och kreativa näringar-branschen (KKN) haft det rejält jobbigt under covid-tider har spelindustrin istället gjort historiskt bra resultat - och är nu i skriande behov av underleverantörer från andra kreativa skrån. Därför kommer vi under projekttiden även att undersöka förutsättningarna för befintliga KKN-aktörer, i bland annat Örnsköldsviks och Sollefteå kommun, att agera underleverantörer till spelindustrin.

Den totala projektbudgeten är 5,2 mnkr för 2022 och 2023. Näringslivet i Nordingrå går in med 500 000 kr via Vågsfjärden Inn. Vi söker även medel hos Region Västernorrland med 1,3 mnkr. Beslut fattas av Tillväxtverket i mars 2022.

Måluppfyllelse

Satsningen ligger i linje med Kramfors kommunövergripande mål, Agenda 2030, den Regionala utvecklingsstrategin (RUS) och Smart specialiseringsstrategin. Vidare stärker satsningen näringslivets förutsättningar och bidrar till kommunal och regional utveckling.

Förhoppningen är att attrahera fler företag till Västernorrland genom att arbeta med innovation i ett bredare perspektiv och med ökat fokus på företag med internationell tillväxtpotential. Spelföretag representerar en industri som möter många av de mål och krav som ställts upp för Agenda 2030 och RUS.

Beslutet bidrar främst till målen 4, 5, 8, 9, 10, 11 och 17 i Agenda 2030.

Barnrättsperspektivet har beaktats, spelföretag attraherar unga människor och satsningen ger ungdomen möjlighet att stanna kvar och verka i sin hembygd och locka andra unga att etablera sig på orten.

I Vision 2031 är Kramfors möjligheternas kommun - en attraktiv del av regionen med en egen profil. En plats där människor, samhällen och miljöer tillåts att bidra med sina unika förutsättningar. Något som berikar och gynnar hela vår kommun. Tillsammans skapar vi framtiden och formar en nära och inspirerande livsmiljö för alla.

I översiktsplanen från 2013 som är en politisk viljeyttring hur kommunen bör utvecklas finns ambitionen att kommunens landsbygd och samhällen ska ges möjlighet att utvecklas på sina egna premisser för att bli trivsamma ”kvarter” inom en större helhet. Samtidigt som man utvecklas i sitt kvarter, i den egna orten ska de olika orterna och bygderna stärkas till att se sin del i helheten. Om hela kommunen ska leva behövs en mångfald mötesplatser som är funktionella och uppmuntrar till möten mellan människor. Mötesplatser som har potential att växa och med verksamheter som främjar utvecklingen i ett stort geografiskt område samt förstärker närliggande resurser.

Ekonomi och finansiering

Projektet föreslår medfinansiering med 400 000 kr för 2022 och 400 000 kr för 2023. Vi kommer även att ansöka om kontanta medel via Region Västernorrland och om medfinansiering i tid av Örnsköldsviks och Sollefteå kommun.

Samråd

Samråd har förts inom samhällsavdelningen

Beslutsunderlag

Ansökan Tillväxtverket

Beslutet skickas till

Samhällsavdelningen