

Kommunstyrelsens arbetsutskott

Plats och tid	Doktor Hedlund 09.00-09.30		
Beslutande ledamöter	Malin Svanholm (S) ordf. Jon Björkman (V) Peter Hedberg (S) Ida Stafrin (C), deltar på distans Anna Strandh Proos (M)		
Ej beslutande ersättare	--		
Övriga närvarande	Tjänsteman Erika Sjögren, sekreterare Cindy Alter, sekreterare Maria Hedman, administrativ chef Peter Carlstedt, kommundirektör Mikael Gidlöf, HR-chef Malin Rydmark, ekonomichef Susanne Königsson, chef samhällsavdelningen Siv Sunström, chef miljö- och byggavdelningen		
Justerare	Anna Strandh Proos (M)		
Justeringens plats och tid	Förvaltningen 25 augusti		
Underskrifter			
	Sekreterare	Erika Sjögren	Paragraf §§ §§ 105-106
	Ordförande	Malin Svanholm (S)	
	Justerare	Anna Strandh Proos (M)	

ANSLAG/BEVIS

Protokollet är justerat. Justeringen har tillkännagivits genom anslag.

Organ	Kommunstyrelsens arbetsutskott		
Sammanträdesdatum	2020-08-25		
Protokollet anslås	2020-08-25	Sista datum för överklagande	2020-09-15
Förvaringsplats för protokollet	Kommunledningsförvaltningen		
Underskrift	Erika Sjögren		

Kommunstyrelsens arbetsutskott**Ärendelista**

- § 105 Dnr: KS 2020/441
Medfinansiering projekt Game on Mid Sweden3
- § 106 Dnr: KS 2014/117
Byte av ledamot till styrelsen i Leader Höga Kusten.....7

Kommunstyrelsens arbetsutskott

§ 105

Dnr: KS 2020/441

Medfinansiering projekt Game on Mid Sweden**Slutlig beslutsinstans**

Kommunstyrelsens arbetsutskott

Beslut

1. Finansiera 100 000 kr fördelat på 2021, 2022 och 2023. Kostnaden belastar samhällsavdelningens budget.
2. Uppdra till samhällsavdelningen att tillsammans med Bildningsförvaltningen, Bron innovation och länets kommuner aktivt verka för att Kramfors ska erbjuda möjligheter att bedriva modern spelutvecklingsutbildning.
3. Beslutet gäller endast under förutsättning att Region Västernorrland säger ja till medfinansiering.

Ärendet

Svensk spelindustri växer så det knakar. En årlig genomsnittlig tillväxttakt på 35 % de senaste 10 åren gör industrin unik i landet. Värdet av spelexporten har redan passera järnmalmsexporten och lastbilsexporten.

Spel utvecklas där det finns spelutvecklare. Därför är klusterutvecklingsarbetet extremt viktigt om ett nytt kluster ska bildas. Då spelstudios är globala från dag ett är de mindre beroende av avstånd. Detta innebär unika möjligheter för spelutvecklare att bosätta sig var de vill. Däremot kräver växande kluster stöd från region och kommun. Här finns goda förebilder från till exempel Skövde, Uleåborg, Skellefteå och Boden. T.ex. har Skellefteå genomfört en satsning sedan 2015. Resultaten har varit att industrin vuxit från noll bolag och noll spelutvecklare 2014 till 21 bolag och 70 professionella spelutvecklare 2018.

Kramfors har under ett antal år haft en vikande trend inom många industrier. Detta har bidragit ett vikande befolkningsunderlag och minskande skatteintäkter. En spelindustri i kommunen skulle tillföra attraktionskraft, bidra till breddning av arbetsmarknad, ökad internationalisering och högre utbildningsnivå bland arbetskraften.

Bron Innovation är regionens digitala kluster som samlar akademi, privata och offentliga aktörer med det gemensamma målet att stärka Region Västernorrlands attraktivitet, utveckling och tillväxt inom digitalisering.

Justerandes sign

Utdragsbestyrkande

Kommunstyrelsens arbetsutskott

Sedan starten 2015 har Bron Innovation vuxit från drygt 30 medlemsorganisationer till att i dagsläget vara cirka 80 stycken som har verksamhet i alla delar av länet.

Bron Innovation har sedan starten varit involverade i ett antal olika initiativ som tillsammans har genererat över 80 miljoner i projektmedel till regionen med fokus på digital utveckling. De har också arbetat mycket aktivt med kompetensförsörjningsfrågor, etableringsfrågor och tillväxt av nya företag inom IT-sektorn i vår region. Bron är i dag certifierade av den europeiska organisationen ESCA för Cluster Management Excellence samt utvald av Tillväxtverket som ett av totalt 22 kluster i ett nationellt klusterutvecklingsprogram. En stor del av Bron innovations arbete har möjliggjorts genom projektet ”Digital kompetens och tillväxt i Västernorrland”, som medfinansierats av Europeiska regionala utvecklingsfonden. Det projektet avslutades 30 juni 2019.

Dataspel är en tillväxtbransch i snabb utveckling och en betydande svensk exportnäring. Enligt Spelutvecklarindex 2019 ökade omsättningen i branschen med 42 % och det tillkom över 2500 nya jobb. Prognosen är att tillväxten kommer vara minst lika stark. Dataspel är också intressant ur andra perspektiv: Den attraherar ungdomar och från andra regioner kan vi se hur attraktiva miljöer utvecklas runt en levande spelindustri, både i större och mindre städer. Det gör utveckling av dataspelsbranschen intressant ur ett regionalt perspektiv. Tillväxten sker och kommer fortsätta vara stark och skapa ökad attraktivitet. Västernorrland kan mycket väl vara en del i denna utveckling eftersom det finns både mycket erfarna spelutvecklare och nya unga talanger på plats, liksom god kompetens och en bredd i branscher som kan ge affärs- och arbetsmöjligheter i nära framtid. Branschen lider brist på synlighet och profil samt har behov av att stärka sig inom affärsutveckling och strategi. Goda möjligheter finns för att inta en unik position på den svenska marknaden samt att skapa gemensam utveckling med andra branscher i regionen. Det råder brist på utbildningar, samverkan inte sker naturligt med andra branscher utan behöver arbetas med. En annan brist är finansiering (av spelföretag) i senare faser. Utifrån detta har aktiviteter prioriterats som stärker kompetensen hos befintliga företag inom affärsutveckling, vilket lägger en grund för kompetensförsörjning genom etablering av spelutbildningar på flera platser i Västernorrland, initierar samverkan med andra branscher samt samlar de företag och individer som är verksamma inom spelutveckling i regionen för att gemensamt ta fram en strategi för utveckling, positionering och tillväxt. I dag utgörs spelbranschen i Västernorrland av närmare 20 företag som sysselsätter ca 25 personer och har en omsättning på drygt 9 mkr. Utöver detta finns individer som arbetar

Kommunstyrelsens arbetsutskott

med spelutveckling på hobbynivå eller som bisyssla och sammantaget är drygt 50 personer engagerade i den grupp av spelutvecklare som i dag samverkar i länet (troligen finns ett mörkertal med ytterligare aktörer). Projektets mål är att till 2023 ska 4 nya spelutvecklingsföretag ha startats, 20 fler personer ska jobba med spelutveckling, 2 nya utbildningar där minst 60 personer studerar ska ha påbörjats och minst 5 spelföretag ska ha fått investeringar av externt kapital. Dessutom ska en strategi för långsiktig utveckling, innefattande både affärsutveckling och kompetensfrågor tagits fram.

Förvaltningens bedömning

Våren 2019 beställde Kramfors kommun en analys av möjligheterna att bli en del av svensk spelindustri samt tydliggöra och lyfta fram vilka effekter det skulle kunna få för kommunen. Ett nära samarbete med rektorn för Bildningsförvaltningens gymnasieskola, Ådalsskolan, mynnade ut i ett starkt utbildningsutbud.

Under våren 2020 gjordes en förstudie med Bron innovation som projektägare och Sundsvalls kommun för att identifiera hur Västernorrland kan finna en position och vara en del av denna växande kreativa utveckling. Den resulterade i två rapporter som visar på en tydlig potential, men också utmaningar som behöver övervinnas.

Det är en logisk följd att nu ta nästa steg och delta i projektet Game on Mid Sweden och erbjuda möjligheter att bedriva modern spelutvecklingsutbildning vid Ådalsskolan. Projektet syftar också till att branschen ska utvecklas och stärkas i Västernorrland, med fokus på tillväxt och utbildning samt genom samverkan med andra branscher. Det förväntas bidra till förnyelse och utveckling av näringsliv och offentlig sektor i Västernorrland.

Ekonomi och finansiering

Kostnaden 100 000 kr fördelas på tre år; 40 000 år 2021, 40 000 år 2022 och 20 000 år 2023. Finansiering sker via projektmedel i samhällsavdelningen.

Måluppfyllelse

Kramfors kommuns bedömning är att projektet stärker näringslivets förutsättningar att bidra till kommunal och regional utveckling med förnyelse och utveckling av näringsliv och offentlig sektor i Västernorrland. Kreativitet och entreprenörsanda tas tillvara. Kommunens öppenhet för nya idéer och influenser skapar förutsättningar för intressanta arbeten, boenden och mötesplatser samt attraktiva skolor.

Kommunstyrelsens arbetsutskott

Samråd

Samråd har genomförts med Bron innovation och rektor Ådalsskolan, Bildningsförvaltningen.

Beslutsunderlag

Projekt Game on Mid Sweden.

Beslutet skickas till

Bron innovation
Samhällsavdelningen
Bildningsförvaltningen, Ådalsskolan

Kommunstyrelsens arbetsutskott

§ 106

Dnr: KS 2014/117

Byte av ledamot till styrelsen i Leader Höga Kusten**Slutlig beslutsinstans**

Kommunstyrelsens arbetsutskott

Beslut

1. Entlediga Sture Andersson som Kramfors kommuns representant i styrelsen för Leader Höga Kusten.
2. Välja Andreas Gylling som Kramfors kommuns representant i styrelsen för Leader Höga Kusten.

Ärendet

Leader Höga Kusten är en ideell förening som arbetar med landsbygdsutveckling i Kramfors, Härnösand, Sollefteå och Örnsköldsvik kommuner. Föreningen bildades våren 2015 och bygger på ett partnerskap mellan ideell, privat och offentlig sektor.

Leader Höga Kusten leds av styrelse - en så kallad LAG-grupp (Local Action Group). LAG-gruppen består av tre representanter från varje kommun, en från varje sektor samt tre övergripande aktörer i Leader-området. Dessa aktörer är Region Västernorrland. Lantbrukarnas riksförbund och Västernorrlands idrottsförbund. I LAG-gruppen representerar Kramfors kommun offentlig sektor.

Samtliga kommunerna representeras av tjänstepersoner i styrelsen och vår nuvarande representant är Sture Andersson som innehaft uppdraget sedan 2019 och som nu bytt tjänst. Förslaget till beslut är att byta tjänsteperson till Andreas Gylling som Kramfors kommuns representant i styrelsen för Leader Höga Kusten.

Leader Höga Kusten arbetar utifrån en strategi som anger inriktning och mål för landsbygdsutveckling enligt Leadermetoden. Strategin ägs och genomförs av LAG-gruppen, vilka också beslutar om de projektansökningar som kommer in till föreningen. För programperioden 2014-2020 har Leader Höga Kusten en budget på 44 miljoner. Fördröjningen av den pågående programperiodens start har medfört att projekt som är godkända inom programperioden kommer att drivas under de två nästkommande åren 2020 och 2021.

Kommunstyrelsens arbetsutskott**Ekonomi och finansiering**

Kramfors kommuns kostnader i Leader Höga Kusten består förutom av det ekonomiska stödet på 300 000 kr av löne- och resekostnader, vilka finansieras inom samhällsavdelningens budget.

Måluppfyllelse

Vision 2031 och strategin för Leader Höga Kusten tar avstamp i den inspirerande livsmiljö som finns i kommunen och i regionen. En livsmiljö där vi tillsammans utvecklar hållbara och attraktiva boendemiljöer, lyfter fram våra kulturvärden samt skapar förutsättningar för ett livskraftigt näringsliv.

Engagemang, dialog och att förändra bilden av landsbygden är viktiga delar av strategin för Leader Höga Kusten, vilket harmoniserar väl med Kramfors kommuns ambitioner. Tillsammans har vi mod att skapa livskraft – i hela vår kommun.

Samråd

Val av representant har diskuterats inom samhällsavdelningen som ansvarar för flera av de frågor som ligger inom Leader Höga Kustens verksamhet.

Beslutsunderlag

Medfinansiering Lokalt ledd utveckling Höga Kusten, KSAU 2015-09-22 § 102, KS 2014/117

Beslutet skickas till

Samhällsavdelningen

Leader Höga Kusten