



# UPPFÖLJNING AV UNGDOMSPENNGAR 2013-2017

RAPPORT REGION VÄRMLAND

**Utgiven av Region Värmland, 2018**

**Faktasammanställning och text:** Marie Persson och Nina Olsson, Region Värmlands kulturstab

**Foto:** framsida, Do it!

Vid eventuella frågor om rapportens innehåll kontakta:

kultur@regionvarmland.se

**REGION VÄRMLAND**

Box 1022

651 15 Karlstad

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

# UNGDOMSPENGAR

*Region Värmland har sedan 2013 årligen avsatt medel till Ungdomspengar. Den här rapporten visar hur de har fördelats under åren 2013-2017. Den bygger på bidragsmottagarnas egna redovisningar av vilka effekter bidraget har fått och hur den samlade finansieringen ser ut.*



## BAKGRUND

*Region Värmland ger verksamhetsbidrag till ungdomsorganisationer. Inom ramen för detta infördes 2013 ett nytt bidrag, Ungdomspengar, som bygger på ungdomars egna initiativ och kan sökas till projekt med målgruppen 18–25 år.*

2013–2017 hanterades bidraget av Region Värmlands kulturstab. Bidraget ska dock inte enbart gå till projekt och arrangemang inom kultur utan kan även sökas till initiativ utanför kulturområdet. Från 2018 finns ansvaret för Ungdomspengar inom Avdelningen för kulturutveckling på Region Värmland, som bland annat arbetar med Ung Kultur Möts (UKM) och verksamhet inom dans, film, slöjd, bild och form och bibliotek.



Foto: Do it!

# VÄRMLANDSSTRATEGIN OCH VÄRMLANDS KULTURPLAN

Den regionala utvecklingsstrategin *Värmlandsstrategin 2014–2020* syftar till att skapa förutsättningar för att Värmland ska vara en hållbar, attraktiv region där människor vill bo och utvecklas och där företag vill expandera och etablera sig. Strategin syftar till att förstärka arbetet med mångfald och respekten för människors olika önskemål och val i Värmland. Den innebär också ett ännu större fokus på barn och ungas möjligheter att leva ett gott liv.

Barn och unga nämns som en viktig målgrupp i tre av fyra prioriterade områden i strategin: Livskvalitet för alla, Fler och starkare företag och Höjd kompetens på alla nivåer. I kulturlivet är det viktigt att stärka och utveckla fler mötesplatser och arenor för kreativ verksamhet, särskilt för och med barn och unga. För att stärka entreprenörskap och näringslivsutveckling är det viktigt att aktivt arbeta med kunskapen om och inställningen till entreprenörskap och företagsamhet för att fler ska vilja och våga starta företag. Unga är en särskilt viktig målgrupp för detta arbete.

*Värmlands kulturplan 2017–2020* har antagits av regionfullmäktige och är ett styrdokument för Region Värmlands fortsatta utvecklingsarbete inom kulturområdet. Kulturplanen har tagits fram av Region Värmland i samverkan med kommunerna och efter samråd med det professionella kulturlivet och det civila samhället. Kulturplanen betonar att det på kommunal och regional nivå är viktigt att på ett enkelt sätt ge ekonomiskt stöd till ungas egna initiativ inom kulturområdet. Kultur för, med och av barn och unga är ett prioriterat område i den regionala kulturpolitiken.



***Ungdomspengar möjliggör att fler unga får testa sina idéer och utveckla entreprenörskap, vilket bidrar till att uppfylla målen i Värmlandsstrategin 2014–2020 och Värmlands kulturplan 2017–2020.***

# SÅ FUNGERAR BIDRAGSGIVNINGEN

*Ungdomspengar är ett bidrag som i första hand riktas till ungdomars egna initiativ. Med det menas att ansökningar som kommer från unga och satsningar som är för unga prioriteras i handläggningen.*

Bidraget kan till exempel gå till:

- Arrangemang som ger ungdomar möjlighet att utveckla sina intressen
- Projekt och aktiviteter som engagerar ungdomar och ger dem möjlighet att driva angelägna frågor
- Nya och innovativa samarbeten mellan föreningar

Målgruppen är ungdomar 18-25 år och sökande ska vara minst 18 år. Om inte sökande har en egen förening så behöver en ideell förening, kommunal verksamhet eller ett studieförbund ställa sig bakom ansökan. Sökbart belopp är från 10 000 kronor upp till 50 000 kronor. Erfarenheten är att 10 000 kronor är mycket pengar för en ungdomsförening som vill arrangera ett mindre projekt och genom att ha en lägsta summa uppmuntras ungdomarna till att planera större, kanske lägga mer pengar på marknadsföring, betala medverkande och satsa för utveckling.

I bedömningen av ansökningarna tas hänsyn till regional spridning och hur projektet/arrangemanget bidrar till hållbar utveckling, jämställdhet samt etnisk och kulturell mångfald. Projekt och arrangemang ska också vara förenliga med prioriteringarna i *Värmlands kulturplan* samt *Värmlandsstrategin*. I kommunikation om projektet/arrangemanget ska det framgå att det genomförs med stöd från Region Värmland. Ett krav är att arrangemanget ska vara drogfrött. Efter genomförande ska en redovisning lämnas in.

Bidrag ges inte till ordinarie verksamhet, personliga konstnärliga projekt, inköp av utrustning eller till skol- och idrottsprojekt. Det ges inte heller till kommersiella eller interna arrangemang.

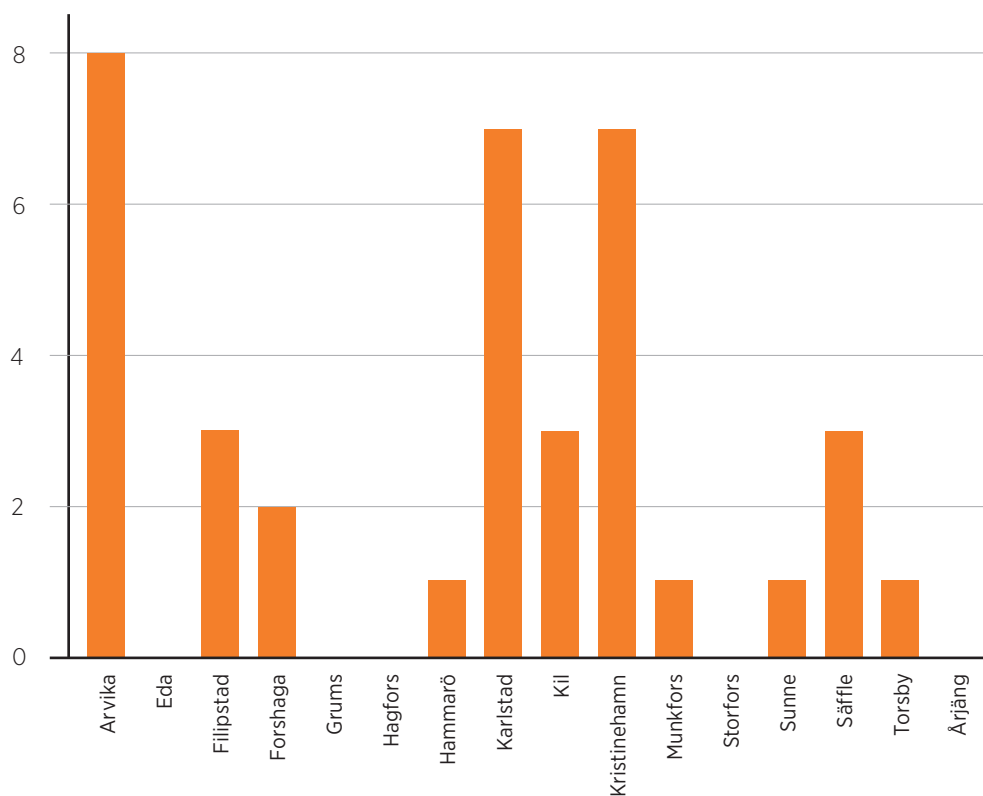
Handläggaren finns behjälplig vid ansökningsförfarandet för att vid behov stötta ungdomarna. Ansökningarna hantearas löpande under året med en så snabb process som möjligt. Alla beslut rapporteras till regionstyrelsen.

# RESULTAT

*Under åren 2013–2017 har totalt 37 projekt och arrangemang beviljats stöd från Region Värmland. Bidragsmottagarna har under dessa år fått dela på 731 000 kronor. Det utbetalade beloppet är dock 716 000 kronor, en något lägre summa, vilket beror på att projekt beviljats stöd men ställts in.*

De flesta som har sökt har hållit sig till kriterierna och fått sin ansökan beviljad. År 2017 tog årets pott slut redan i juni. Den främsta orsaken var att den totala bidragssumman var lägre än de flesta andra år. De ansökningar som uppfyllde Ungdomspengarnas kriterier men kom in när pengarna var slut, lotsades över till bidraget Mindre kulturprojekt och arrangemang.

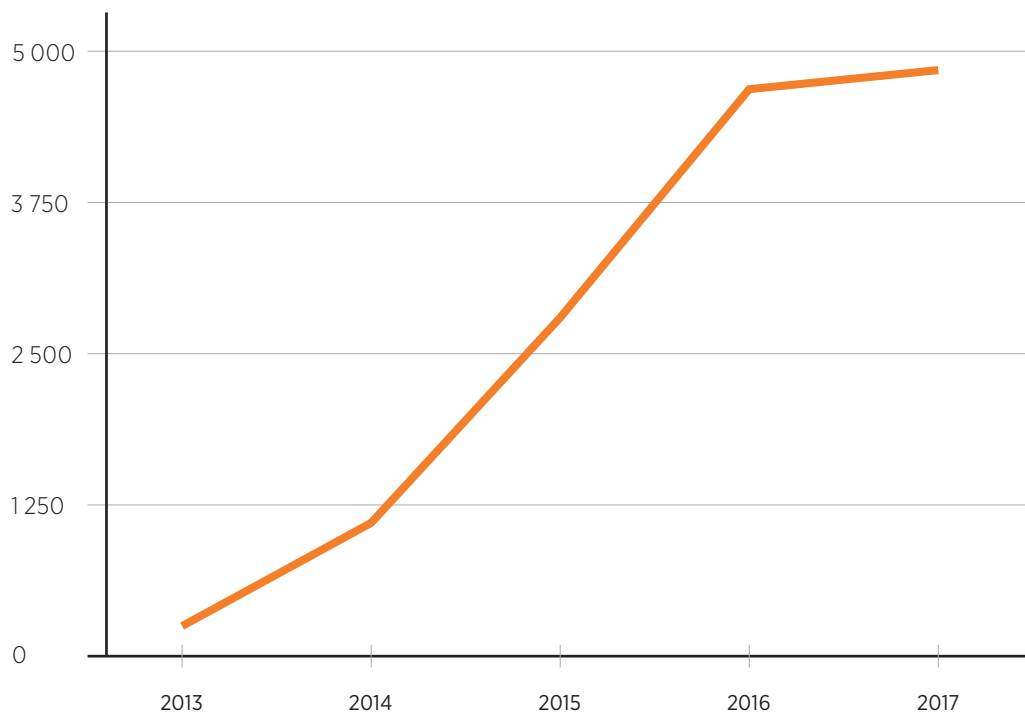
Ansökningar har inkommit från sökande i 12 av Värmlands 16 kommuner. Många ansökningar kommer från områden kring större städer som Arvika, Karlstad och Kristinehamn, men projekt har även genomförts på orter som Kil, Filipstad och Sunne.



# BESÖKARE

*Antalet besökare har stadigt ökat 2013–2017. Då bidraget infördes hösten 2013 besökte 306 personer arrangemangen och 2017 är det redovisade besöksantalet 4 536 personer.*

Troligen har dock fler tagit del av projekten, då antalet besökare ofta är en uppskattning från de som redovisat besöksantalet, vilket cirka 80 procent av bidragsmottagarna har gjort. De som har biljettförsäljning kan naturligtvis redovisa ett mer korrekt besöksantal än de arrangemang som har fri entré och sker på öppna platser där man lätt kan komma och gå.





# POPULÄRT MED SPELKULTUR

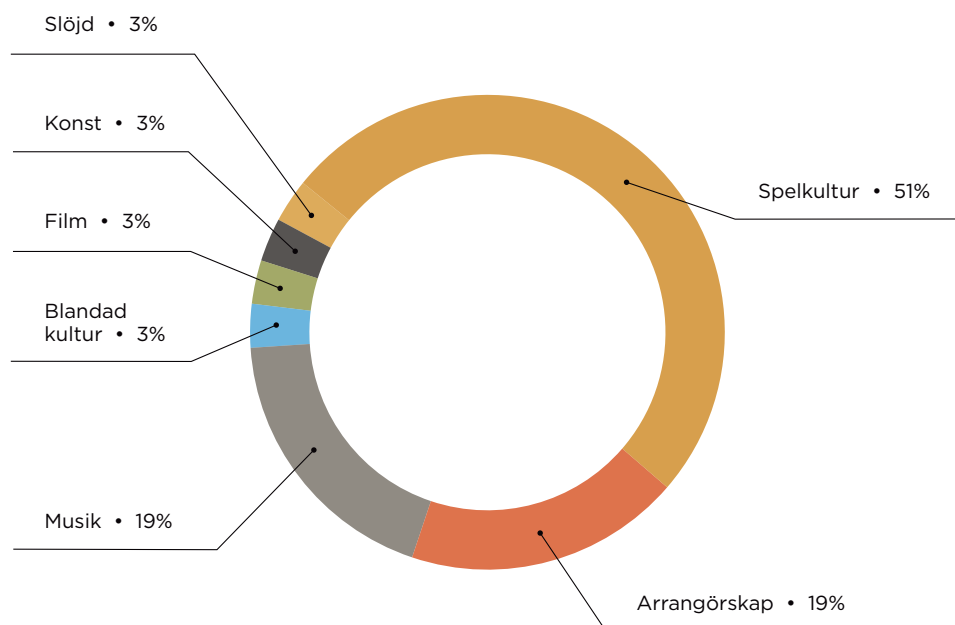
*Spelkulturen är den genre som står för flest ansökningar, 19 av de totalt beviljade 37 ansökningarna, vilket tydligt visar att det är ett uttryck som många ungdomar ägnar sig åt.*

Detta ledde till att Region Värmland tillsammans med Region Örebro län genomförde en förstudie 2017, Tärningen är kastad, för att öka den egna kunskapen om vad spelkultur är och få en överblick över hur den är organiserad och representerad inom kulturen.

Spelkultur är ett område som rymmer arrangörer, utvecklare och deltagare. Inom spelkultur ryms idag digitala spel och e-sport likväl som brädspel, cosplay rollspel och lajv. Att ägna sig åt spelkultur kan innebära att praktisera sömnad, återberätta historiskt korrekta händelser, spela Drakar och Demoner tillsammans med andra eller att själv sitta framför en dator och tävla online i League of Legends. Att många ansökningar inom spelkultur beviljas betyder inte att ett enskilt uttryck får mer plats, utan att ungdomar får testa att utveckla olika uttryck.

Också projekt med syftet att utveckla arrangörskap hos unga har beviljats stöd. Arrangörskapet har främst varit inriktat på scenframträdanden och att lära sig alltifrån planering, budget och bokning till marknadsföring, praktiskt genomförande och efterarbete. Fokus för de projekt inom musikområdet som har beviljats stöd har varit att främja musikformer som kan bidra till en mer jämlik musikscen (solosångsprojekt för kvinnor), hårdrocksfestivaler och elektronisk musik.

Spelkultur, musik och arrangörskap är de vanligaste genrer som ansökningar beviljats inom. Resterande har gällt blandad kultur, slöjd, film och konst.

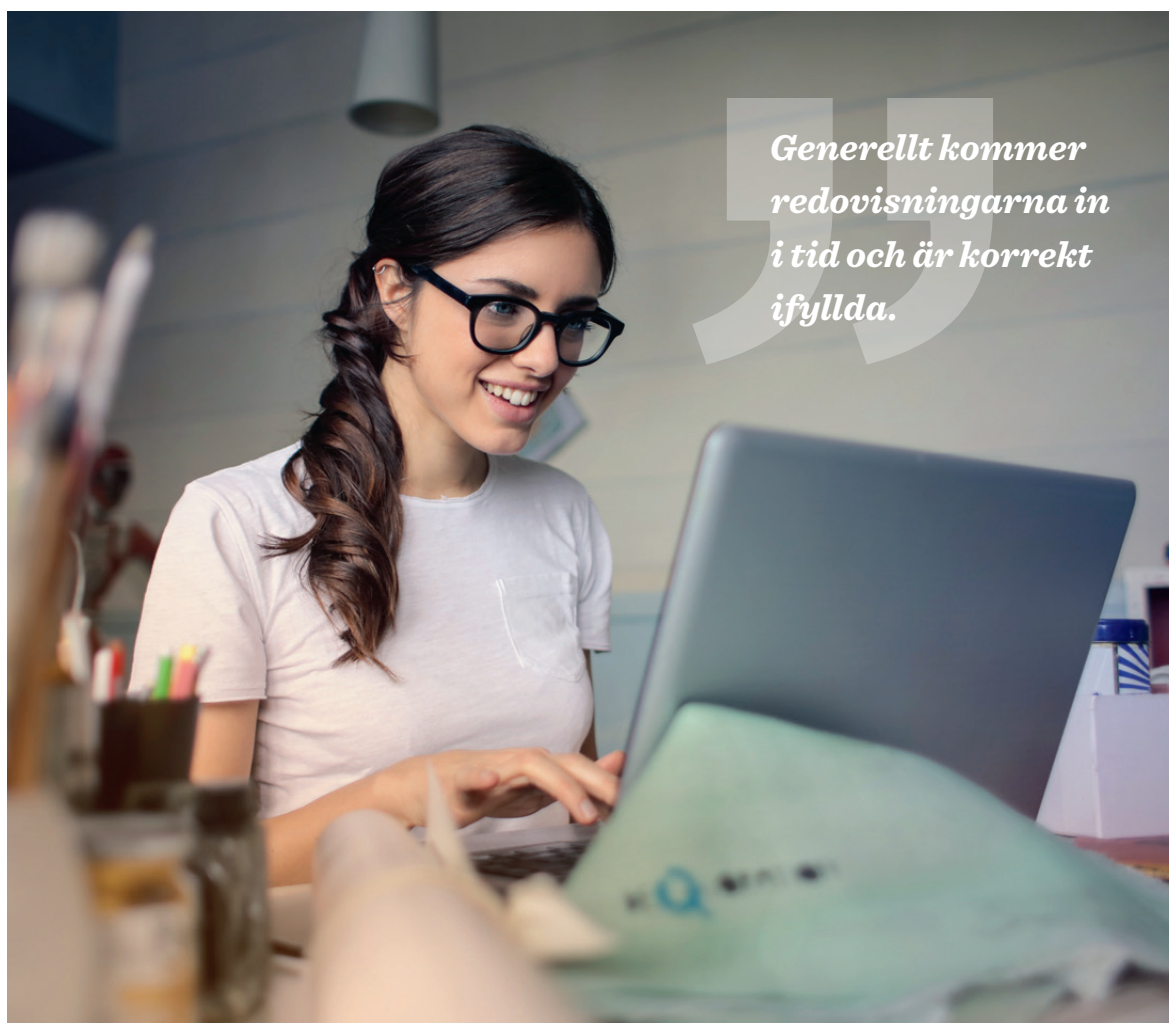


# KOMMUNIKATION OCH RAPPORTERING

*Arrangörerna ska visa i kommunikationen om projektet/arrangemanget att det genomförs med stöd av Region Värmland.*

Detta kan visas i text eller med Region Värmlands logga som finns att ladda ner från regionens webbplats i olika format. De som får stöd av Ungdomspengar följer detta i stor utsträckning och visar i sin kommunikation vilka som bidragit till genomförande.

Rapporten bygger på redovisningar som projekten lämnar in senast tre månader efter genomförande. Generellt kommer redovisningarna in i tid och är korrekt ifyllda. Jämfört med redovisningar för *Kulturbidrag till projekt och arrangemang*, som till stor del söks av yrkesverksamma, kommer redovisningar för Ungdomspengar, som till stor del söks av ideella, oftare in i tid.



# EKONOMI

*Med åren har kommunernas och studieförbundens medfinansiering ökat. Kommuner går ofta in och stöttar med medel trots att de inte alls har utpekade bidrag för målgruppen unga.*

I länet har i dagsläget ett fåtal kommuner särskilda bidrag inom kultur- och fritidsområdet för ungdomar att söka; övriga kommuner hänvisar till generella kulturbidrag.

Sökandes projekt och arrangemang har växt både i deltagarantal och i ekonomisk omsättning. Detta gäller främst föreningar som har sökt frekvent flera år i rad. Flera av dessa är spelföreningar som har sökt bidrag för olika former av spelkonvent.

Försäljning kring arrangemangen visar sig vara en betydelsefull del i budgeten liksom entréavgifter. Ungdomar vågar ta betalt för sina arrangemang och har försäljning som en viktig del i budgeten för att få arrangemanget att gå runt ekonomiskt.

	Region Värmland beviljat belopp	Region Värmland utbetalt belopp	Kommuner	Försäljning	Entré	Studieförbund	Sponsring	Egen ekonomisk insats	Övrigt
2013	134 000	134 000	0	0	2 850	109	0	0	0
2014	188 000	173 000	90 300	22 000	123 600	1 500	16 000	13 000	0
2015	155 000	155 000	82 190	26 704	76 500	876	5 546	1 727	0
2016	150 000	150 000	184 047	55 373	80 300	34 917	3 000	60 891	11 600
2017	104 000	104 000	164 700	50 537	91 380	50 000	23 000	19 013	8 269

# PRAKTISKT ARRANGÖRSKAP OCH ENTREPRENÖRSKAP

*Ungdomspengar bidrar till att utveckla arrangörskap och entreprenörskap hos unga i Värmland. I planering, genomförande och efterarbete av projekt/arrangemang praktiseras arrangörskap såväl som entreprenörskap.*

Ungdomarna får testa och genomföra sina idéer. Ofta söks samarbeten med kommun, studieförbund eller företag som sponsrar evenemangen med ekonomiska medel eller material som behövs i genomförandet. För att klara ekonomin söks bidrag på olika håll, men också försäljning av entrébiljetter och mat på plats bidrar till en budget i balans.

## ÖKAD DELAKTIGHET

De större projekten har aktivt fokuserat på att evenemangen ska vara jämställda, tillgängliga och säkerhetsanpassade. Många föreningar har också visat stort intresse för att bredda sina evenemang genom att försöka få besökare som normalt inte brukar gå på liknande händelser. Detta har gjorts till exempel via breddad marknadsföring och genom tydlig information om fysisk tillgänglig på arrangemangen.



Foto: Ställverket

## REFLEKTIONER

*Ungdomspengar är ett viktigt bidrag. Under åren har fler upptäckt och sökt bidraget. 2017 tog pengarna slut tidigt, vilket visar på ett behov av medlen och kännedom om att de finns.*

Syftet med Ungdomspengar, att unga får möjlighet att utveckla sina intressen, uppfylls. Också målen för barn och unga i *Värmlandsstrategin 2014-2020* och *Värmlands kulturplan 2017-2020* främjas i bidragsgivningen.

Men utvecklingsmöjligheter finns. Att det varje år varit en varierande summa att dela ut skapar en osäkerhet i planering och handläggning av bidraget. Det gör det svårare att marknadsföra och sprida informationen. Om en fast summa, till exempel 200 000 eller 150 000 kronor per år, avsattes för Ungdomspengar skulle en tydlighet och kontinuitet skapas. En utmaning är också att bredda ansökningarna och få in fler ansökningar från olika genrer. Även om bidraget idag har god spridning och ansökningar kommer från stora delar av länet, behöver informationsspridningen öka och breddas. Ungdomar flyttar, intressen ändras och nya sammanslutningar av engagerade personer uppstår. Det är viktigt att tjänstepersoner i till exempel kommun och studieförbund som kommer i kontakt med ungdomar med idéer, vet om att bidraget finns och kan hänvisa dem till att ta kontakt och söka.

Ungdomspengar kan beviljas till nya och innovativa samarbeten mellan föreningar, men några sådana ansökningar har inte lämnats in under åren. Det betyder inte att samarbeten inte sker; många söker i arrangemang av spelkulturskonvent samarbeten med föreningar som ägnar sig åt olika spelkultursuttryck. Men syftet med arrangemanget är inte att utveckla tillsammans, utan en förening äger projektet och andra kommer in med sin kunskap inom ett specifikt område.

Sammanfattningsvis kan man konstatera att Ungdomspengar är ett viktigt stöd som ger möjlighet för unga att testa sina idéer, utveckla sina intressen och skapa projekt och arrangemang som de är intresserade av, och att den regionala medfinansieringen har varit betydelsefull.



# EXEMPEL PÅ PROJEKT SOM HAR BEVILJATS MEDEL

## ABF – AFGHANSK MUSIKKVÄLL (2014)

En ung, icke-föreningsansluten person, ansökte 2014 i samarbete med ABF i Filipstad om att genomföra en afghansk musikkväll i Filipstads Folkets hus. Sex ungdomar planerade tillsammans musikkvällen med hjälp av handledning från ABF. Musikkvällen bestod av fem musiker som spelade afghansk musik. Syftet var att genom musiken koppla samman olika kulturer samt olika generationer på plats i Filipstad. Detta lyckades de med och det blev ett uppskattat och slutsålt arrangemang med 250 besökare i blandade åldrar och med olika kulturell bakgrund.



## FÖRENINGEN SPARV – SPARV-LAN (2014-2017)

SPARV, Spel i Arvika, har sedan 2014 årligen beviljats stöd för arrangemanget Sparv-LAN som äger rum i Arvika. Deras första lan ägde rum 2012. Till lanet kommer cirka 100 personer varje år och SPARV har utvecklats för varje år och växt som arrangör. Viljan att delta som funktionär har ökat markant, från att föreningen har fått lägga mycket tid på att värva funktionärer till att de nu står på kö. Många av funktionärerna som var med från start har med åren blivit arrangörer med gruppleदारansvar. Allt fler företag visar också sitt intresse genom att sponsra med vinster till lan-vinnarna och utrustning till genomförandet.



### DO IT! – PICACON (2014–2017)

Arrangörsföreningen Do it! har sedan år 2000 årligen arrangerat konventet PicaCon i Kristinehamn, från 2014 med stöd av Ungdomspengar. Det har kommit att bli Värmlands största spelkonvent där ungdomar som är intresserade av japansk respektive västerländsk spelkultur möts under en helg. Konventet har för varje år utvecklats och växt i antal deltagare och uppmärksammas nationellt med besökare från hela Sverige och även några utanför landsgränserna. Ungdomspengar tillsammans med bidrag från kommunen har möjliggjort infrastrukturen för arrangemanget genom att bekosta lokaler, marknadsföring, mat till arrangörer men också några av de egna arrangemangen som gage till föreläsare och workshopsledare. Några av de mest uppskattade föreläsningarna under åren har gällt dataspelsutveckling och mangamålningar.



### ARRANGÖRSFÖRENINGEN ARNOLD/FÖRENINGEN STÄLLWERKET – GLADA COACHEN (2016–2017)

Arrangörsföreningen Arnold/Ställverket är en förening som bland annat samordnar, utbildar och stöttar musikevenemang som ungdomar önskar genomföra i Arvika. I projektet Glada Coachen som de sökte medel för 2016 samt 2017 har de särskilt fokuserat på att utveckla arrangörskap. Detta genom att ta fram en modell för processledning och arrangörskap där kommunikation har varit prioriterat. Ungdomarna får med stöttning från projektet lära sig hur hela arrangörsledet ser ut genom att ansvara för sin egen konsert från början till slut. Ungdomarna kopplas också med hjälp av föreningen samman med länets mötesplatser Livekarusell och Ung Kultur Möts (UKM).



# BEVILJADE PROJEKT 2013-2017

	Mottagande organisation	Projekt/Satsning	Beviljat belopp
2013	Spegelglas	Lajvarrangemang	10 000
	Studieförbundet Värmland	Jämställd musikverksamhet	50 000
	ABF Cantabile Kristinehamn	Solosångsprojekt	31 000
	Studieförbundet Värmland	Rap/Hiphop-evenemang	11 000
	Vuxenskolan	Kaffekurs, stickgraffiti m.m.	32 000
		<b>Totalt:</b>	<b>134 000</b>
2014	Do It!	PicaCon 2014	25 000
	ABF Filipstad	Afghansk musikkväll	30 000
	Vita Ulven	Ulvcon:01	10 000
	Thingshuset	Bakgårdsfestivalen	30 000
	Föreningen Sparv	Sparv-LAN 2014	13 000
	Arrangörsföreningen Arnold	Arrangörsmodellen	25 000
	Spegelglas	Real Escape Room	15 000
	Studieförbundet Värmland	Electro music is the new black	40 000
		<b>Totalt:</b>	<b>188 000</b>
2015	Do It!	PicaCon 2015	40 000
	Munkfors kommun	Graffiti - Konst och historia	25 000
	Föreningen Sparv	Sparv-LAN 2015	13 000
	Vita Ulven	Ulvcon:02	10 000
	Filipstads kommun	Bra mycket hårdare	22 000
	Promotorerna	Säffle Pride	10 000
	Passalen Karlstad	Passalens klubbar	15 000
	Hårdrock för alla	Hårdrock för mångfald	20 000
		<b>Totalt:</b>	<b>155 000</b>
2016	Do it!	PicaCon 2016	22 000
	Föreningen Sparv	Sparv-LAN 2016	14 000
	Yoikai	Smash Arenan	10 000
	Ställverket	Glada Coachen	30 000
	Nya Folkets hus i Filipstad	Bra mycket hårdare	25 000
	Vita Ulven	Ulvcon:03	14 000
	Karlstad Spelkulturörening	Karlstad spelkonvent 2016	10 000
	Promotorerna	Säffle Pride	10 000
Studieförbundet i Värmland	Karlstad Game Festival	15 000	
		<b>Totalt:</b>	<b>150 000</b>
2017	Studieförbundet i Värmland	Game ON Säffle	10 000
	Do it!	PicaCon 2017	22 000
	Forshaga Ungdomsråd*	B*YOU - festivalen	15 000
	Föreningen Sparv	Sparv-LAN 2017	12 000
	Ställverket	Glada Coachen 2017	25 000
	Karlstad Spelkulturörening	Karlstad Spelkonvent 2017	10 000
	ABF Norra Värmland	Skapande verksamhet inom film	10 000
		<b>Totalt:</b>	<b>104 000</b>

\*Beviljades 2015 men rekvirerade sina pengar 2017