

Foretaksnavn DESTINASJON HOVDEN AS

Kontaktperson

Navn: Lina Fredin

Økonomisk aktivitet og kryssfinansiering

Søker utøver økonomisk aktivitet? Ja

Søker er innforstått med forutsetningene for tilskudd til foretak som driver økonomisk aktivitet: Ja

Utfyller

Navn: Karin Lina Fredin

Mottaker: Miljødirektoratet

SØKNAD

REFERANSENR.: 24SCCF11

Forstudie VR-prosjekt, Viking & Villrein

Varighet: 05.02.2024 - 15.06.2024

Kort beskrivelse av hovedprosjektet og delprosjekter/tiltak:

Viking & Villrein, hovedprosjekt:

Viking & Villrein-prosjektet har hatt flere delprosjekter siden oppstarten i 2022. De viktigste aktivitetene har vært å arrangere to vellykkede høstmarknader som har bidratt til å skape bevissthet om den lokale historien og kulturen knyttet til villreinfjellet. Dette har skapt et stort engasjement blant lokalbefolkningen, hyttefolk og andre besøkende. Prosjektet har etablert et godt samarbeid med mange aktører, både frivillige organisasjoner, offentlige instanser og organisasjoner, næringsliv, kulturbærere og andre ressurspersoner.

Det har på ulike vis blitt jobbet mye med å skape bevissthet om den lokale historien og vår kulturarv knyttet til villreinfjellet. Prosjektet, først og fremst gjennom høstarrangementene, har skapt mye aktivitet og blitt godt mottatt av både lokalbefolkningen, besøkende og næringsaktører, både i egen kommune, men også i andre deler av Setesdal og Agder. I 2022 hadde vi opp imot 1000 besøkende på en dag, og i 2023 ca. 1800 personer.

Hovedfokuset for 2024 er gjennomføringen av Viking & Villrein-festivalen planlagt i Hegni fra 3. til 5. oktober. I festivalprogrammet inngår en rekke aktiviteter, workshops, kurs, og kulturformidling. Målet er å engasjere deltakere i alle aldre gjennom historiefortelling, håndverksaktiviteter, lokal mat, og lek, samtidig som festivalen bidrar til økt bevissthet om den lokale historien og kulturen knyttet til villreinfjellet. Vi søker ikke om midler til festivalen her, til denne har vi søkt støtte fra «Levande og attraktive bygder og grender kring villreinfjella i Setesdal Vesthei, Ryfylkeheiane og Setesdal Austhei» (SVR).

Delprosjekt/tiltak: Forstudie, VR-film om om villrein i Setesdal Vesthei, Ryfylkeheiane, og Frafjordheiane

I løpet av 2024 ønsker vi å lage en forstudie for å planlegge et VR-filmprosjekt. Dette prosjektet har som

mål å øke kunnskapen om en utrydningstruet art og dens leveområder, samt å inkludere kulturminner knyttet til villreinjakt/fangst. Vi ønsker å gjøre denne verdifulle kunnskapen tilgjengelig ved hjelp av VR-teknologi, spesielt rettet mot barn og unge. I VR-filmen ønsker vi å formidle historien interaktivt, på en måte som engasjerer og som gir økt kunnskap om villreins utfordringer og betydning for mennesket opp gjennom tidene.

Målet er å øke folks kunnskap og bevissthet og skape interesse for dette robuste urdyret, som likevel nå står i fare for å bli utryddet. Vi ønsker å gi lokalbefolkningen, hytteeiere og andre besøkende muligheten til å oppleve villreins liv og dens naturlige livsmiljø uten å måtte besøke verneområdet. Ved bruk av VR-teknologi håper vi å kunne skape muligheten til å ta del i villreins liv, belyse hvilke utfordringer den har og hva slags hensyn man bør ta for å bevare den.

Vi mener at vi best kan lykkes med å formidle kunnskapen på en god måte til alle aktuelle målgrupper er gjennom en engasjerende 360° VR-film.

Beskriv samarbeidspartnere:

Bykle kommune: Vi ønsker å lokalisere VR-filmvisning i museumsområdet i Hegni friluftsområde. Kommunen er grunneier og er i gang med en reguleringsplan for området, hvor vi har dialog om blant annet dette tiltaket.

Setesdalsmuseet: Vi er i dialog med Setesdalsmuseet, som er ansvarlig for formidling av historie om jernutvinning i Vikingtiden gjennom Hovden Jernvinnemuseum. Vi jobber med å utvide formidlingsarenaen til å inkludere mer lokal historie og kulturarv, med stort fokus på villrein og kulturminner i fjellet relatert til villreinen. Herunder VR-prosjektet.

SVR: Vi har gjennom prosjektoppdrag for SVR jobbet tett med verneområdeforvalterne i SVR og vil be om bistand fra dem på flere områder. Både fagkunnskapen de besitter, og ift. hvordan vi på best mulig måte kan klare å gjøre filmopptak.

SNO: Vi har godt samarbeid med SNO på ulike felt og vil drøfte samarbeid når det gjelder filmopptak og foto. Det kan være aktuelt å samordne filming med tellinger og andre oppdrag de gjennomfører.

Norsk Villreinsenter Sør: Vi har gjennom hovedprosjektet etablert et samarbeid med villreinsenteret og vil også i dette tiltaket søke deres kompetanse.

Agder fylkeskommune: Vi har god dialog med flere avdelinger i fylkeskommunen. I dette tiltaket er det kulturminnevernavdelingen vi kommer til å søke bistand fra, ift. kompetanse om villreinrelaterte kulturminner.

Reiseliv/næring: Vi driver turistkontoret i vår kommune, hvor vi formidler informasjon ut til besøkende og lokalbefolkningen. Vi samarbeider også med reiselivsbedrifter og andre, som også gir uttrykk for at de ønsker mer kulturbasert næring og bærekraftige aktiviteter og tilbud.

Hvem er målgruppe(r) for prosjektet, og hvilken bruk/nytte og verdiskaping ser man for seg?

Fastboende, hyttefolk og andre besøkende i alle aldrer, med fokus på barn og unge. Vi retter oss også mot skolegrupper, lag og foreninger. Den planlagte målgruppeanalysen vil identifisere behovene/tilnærming til disse gruppene for å tilpasse prosjektet slik at vi når fram til disse. Målet er å skape bred bevissthet og interesse for villreins liv og kulturarven knyttet til den.

Miljømessig verdiskaping: Gjennom VR-film som verktøy, tilrettelegger vi for kunnskapsformidling på en

engasjerende måte, som bidrar til å kanalisere ferdselen til "dalbotnen".

Sosial- og kulturell verdiskaping: Prosjektet bidrar til økt bevissthet om den lokale historien og kulturen knyttet til villreinfjellet. Vi ønsker å styrke den lokale identiteten til bygdene rundt villreinfjella og skape stolthet rundt kulturarven vår. VR-filmtiltaket er et av flere aktiviteter med fokus på friluftsliv i det aktuelle friluftsområdet. Målet er å skape nysgjerrighet og ønske om å prøve ut nye aktiviteter utendørs, i samspill med naturen.

Økonomisk verdiskaping: Ved gjennomføring av et VR-prosjekt med høy kvalitet, bidrar dette til å øke reisemålets attraksjonskraft. Vi tror det er viktig at reisemålet øker sitt fokus på miljø og at, særlig de yngre generasjonene, vil verdsette dette og oppsøke reisemål med fokus på miljø. Det må selvsagt sees i sammenheng med de andre tiltakene vi gjør i denne retning, men vi tenker at det også er et viktig enkeltelement.

Næringslivet ønsker flere kultur- og kunnskapsbaserte aktiviteter, med tanke på en bærekraftig utvikling. Et av målene med prosjektene er sesongutjevning, altså flere besøkende i skulder- og lavsesong.

Beskriv hvilken kunnskap/kompetanse som er nødvendig for å realisere hovedprosjektet og delprosjekter/tiltak:

Vi konsentrerer oss her om delprosjektet, forstudie VR-film og ser for oss følgende behov for kunnskap/kompetanse for å kunne realisere prosjektet:

- I en innholdsversikt/analyse, trenger vi fagkunnskap om villreinen og naturen, fortellinger, kulturminner.
- Teknisk gjennomførbarhet: Det må vurderes hvilke teknologier og ressurser som er nødvendige for å skape en engasjerende og interaktiv VR-film. Vi må søke kvalifiserte samarbeidspartnere som kan bidra til et godt prosjekt.
- Kartlegging av aktuelle produsenter- og filmskapere: Vi ber om hjelp fra aktuelle nettverk og kompetansemiljø.
- Vurdering av rettigheter / juridiske avtaler: Vi har behov for å sette oss inn i hvordan vi må forholde oss til rettigheter og ta stilling til hvordan vi løser det på best mulig måte. Her er det trolig behov for å leie inn noe ekstern hjelp/kompetanse.
- Økonomistyring: Vi må gjennomføre en økonomisk vurdering for å anslå prosjektkostnader, inkludert utvikling av VR-innhold, innleie av kompetanse, markedsføring og kanskje noe kursing for å jobbe med dette prosjektet. Det er viktig at prosjektet blir økonomisk bærekraftig.
- Markedskunnskap / markedsføring: Analysering av målgrupper, samt markedsføring av prosjektet.

Beskriv prosjektets overføringsverdi og relevans for andre områder, og hvordan resultater/erfaringer vil bli formidlet:

Økt kunnskap om villreinen:

Prosjektet om VR-film om villrein i Setesdal Vesthei, Ryfylkeheiane, og Frafjordheiane har betydelig overføringsverdi og relevans for andre områder av flere grunner. Først og fremst gir prosjektet økt kunnskap om en utrydningstruet art og dens leveområder. Denne kunnskapen er viktig for lokalbefolkningen, men også for hyttefolk og andre besøkende. Dette gjelder også andre steder som står overfor tilsvarende utfordringer med nedbygging av areal/fragmentering av leveområder, klimaendringer m.m. I tillegg til å få fram hvor viktig villreinen har vært for samfunn som vårt (immateriell kulturarv), vil vi også synliggjøre fysiske kulturminner knyttet til villreinjakt/fangst, noe som gjør prosjektet mer interessant, med bilder og info av konkrete kulturminner som arkeologer kan vise og fortelle om. Dette aspektet av prosjektet kan være relevant for andre områder med lignende historie og kulturell tilknytning til villrein.

Teknologi:

VR-teknologi vi evt. kommer fram til at bør benyttes i prosjektet har også overføringsverdi for andre. Det er snakk om verneområder hvor man ønsker å begrense ferdsel/tilgjengelighet.

Resultater/erfaringer:

Resultater og erfaringer fra prosjektet vil kunne benyttes av våre samarbeidspartnere og evt. andre som kan ha nytte av det. Rapport / evaluering kan deles med relevante fagmiljøer og interessenter. Dette vil også bidra til å styrke prosjektets troverdighet.

I hvilket fylke(r), villreinområde(r) og kommuner skal prosjektet gjennomføres:

Setesdal Ryfylke villreinområder, Bykle kommune. Vi vil i forstudien vurdere om det er aktuelt å søke samarbeid med Suldal kommune (Ryfylke Næringshage, som vi har samarbeidet med lignende prosjekter på tidligere).

Beskriv om og eventuelt hvordan prosjektet er forankret i en regional plan, og i så fall hvilken:

Hovedprosjektet er forankra i kommunale og regionale planer, med fokus på bærekraftig bruk av natur, kulturminner og kulturarv. Vi har også bidratt med innspill til kommunen i forbindelse med pågående arbeid med reguleringsplan for Hegni friluftsområde. Våre innspill om å lage en arena for levende formidling (inkl. VR-prosjekt) i området ved Hovden Jernvinnemuseum, har blitt godt mottatt. Vi har dialog med arkeologer i Agder fylkeskommune, og prosjektet er godt kjent og forankret der, også i forhold til mål forankret i Regionalplan Agder 2030.

Vi har godt samarbeid med Setesdalsmuseet, SVR og Norsk Villreinsenter, hvor vi sørger for at vi ivaretar de ulike hensyn som fagmiljøene er opptatt av.

Hvem eier grunnen der eventuelle fysiske tiltak skal gjøres?

Bykle kommune (Hegni friluftsområde).

Beskriv positive og eventuelle negative miljøvirkninger av prosjektet og tiltakene:

Uten å bevege seg inn i sårbare områder der villreinen lever, kan folk gjennom VR-film få oppleve villreinen og naturen hvor den holder til. Dette gir læring og bevissthet om en rødlistet dyreart, og hvilke utfordringer den har. Villreinen er en såkalt paraplyart. Det betyr at om man klarer å verne om den, verner man samtidig om naturen og andre dyre- og plantearter.

I Europa er det kun Norge som har villrein igjen og det hviler derfor et ekstra stort ansvar på Norge for å ta vare på dette urdyret, som har en over 40 000 år felles historie med den europeiske befolkningen.

Viking & Villrein-prosjektet bidrar til å formidle kunnskap om at villreinen var det som førte folk til fjells etter siste istid og har helt fram til i dag vært avgjørende for folks levesett. Vi mener det er verdifullt å styrke identiteten til bygdene rundt villrein fjella gjennom å øke bevisstheten om dette, samtidig som vi mener det øker viljen til å verne om dyr og natur. I tillegg vil arrangement og aktiviteter som Viking & Villrein jobber med bidra til å kanalisere trafikk til «dalbotnen», slik at det blir mindre folk i mer sårbare områder i høyfjellet.

Vi ønsker at kommunen skal sette opp et lite bygg i forlengelse av Hovden Jernvinnemuseum, hvor VR-filmen kan vises. Dette håper vi å få med i reguleringsplanen som er under utarbeiding. Det utgjør et naturinngrep, men nokså beskjedent.

Hvem skal eie og vedlikeholde eventuelle fysiske tiltak i etterkant/hvordan skal arbeidet videreføres?

Målet er at Viking & Villrein skal eie VR-filmen, men dette må kartlegges nærmere gjennom vurdering av samarbeidspartnere og avtaler om rettigheter og er en del av kartleggingen som må gjøres i forstudiet.

Et evt. bygg, er tenkt at kommunen må eie og vedlikeholde.

Beskriv hvordan krav om 50% egenfinansiering skal løses:

50% egenfinansiering skjer gjennom dugnadstimer og egne midler.

Budsjett

Kostnader	Beløp
Timer egne ansatte (86 x kr 800 per time)	68 800
Dugnadstimer frivillige (86 x kr 300 per time)	25 800
Kjøp av tjenester	10 000
Transport (kjøring)	0
Utgifter til investeringer	5 000
Sum kostnader	109 600

Finansiering	Beløp
Samlet kostnad	109 600
- Dugnadstimer frivillige (86 x kr 300 per time)	25 800
- Egne midler	29 100
- Andre offentlige tilskudd	0
- Annen finansiering	0
Omsøkt tilskudd	54 700

Kan tiltaket/deler av tiltaket gjennomføres med mindre tilskudd enn omsøkt? Nei


Eventuelle merknader:

Om prosjektet Viking og Villrein.

www.vikingvillrein.no

<https://www.facebook.com/>

Vedlegg

 Villreinen som verdiskaper-2024_150124.pdf (Prosjektbeskrivelse)

 Karin Lina Fredin for DESTINASJON HOVDEN AS

Leveret 15.01.2024