

PLAN FOR FILM OG SPILL I TRØNDELAG 2025-2037

Høringsutkast:

24.06.25

Høringsfrist:

26.08.25



Trøndelag fylkeskommune
Trööndelagen fylhkentjielte



**TRONDHEIM
KOMMUNE**
Tråanten tjielte

Innholdsfortegnelse

1	FORORD	3
2	INNLEDNING	3
2.1	Bakgrunn og plassering i planverk	4
3	DEL 1: SAMMENDRAG OG HANDLINGSPROGRAM	5
3.1	Sammendrag	5
3.1.1	Hovedutfordringer	5
3.2	Handlingsprogram med satsingsområder, delmål og tiltak	7
3.3	Oppfølging av planen	10
4	DEL 2: KUNNSKAPSGRUNNLAG	11
4.1	Film- og spillfeltet i Trøndelag i dag – beskrivelse og status	11
4.1.1	Regionalt virkemiddelapparat	11
4.1.2	Nasjonal overbygging	12
4.1.3	Bransje – kort beskrivelse og status	13
4.1.4	Publikum og formidling	14
4.1.5	Fra fritidssysselet til bransje	14
4.1.6	Mangfold, inkludering og bærekraft	15
4.2	Innspill fra feltet	16
4.2.1	Noen hovedfunn fra Menon-rapporten	16
4.2.2	Innspill fra aktører på feltet	17
5	KILDER OG REFERERTE DOKUMENTER	26

1 FORORD

Kommer etter høring.

2 INNLEDNING

Spill, film og serier er en naturlig del av hverdagen til folk i 2025. De fleste av oss er omgitt av et mylder av audiovisuelle uttrykk, og gjennom ulike plattformer kan vi velge opplevelser fra alle verdenshjørner. I filmsammenheng hevdes det gjerne at det i de helt lokale historiene ligger noe universelt. Det lokale og regionale kan være gyldig og interessant langt utover regionens grenser. Samtidig er det viktig at regionens innbyggere får se stedegne historier og kulturuttrykk de kan speile seg i. Akkurat som vi er opptatt av å ha tilgang til kortreist mat, ønsker vi også å legge til rette for regionale spill- og filmopplevelser og for produksjon av uttrykkene i Trøndelag.

«Plan for film og spill i Trøndelag 2025» avløser [«Film og øvrige audiovisuelle uttrykk i Trøndelag. Regional strategi 2015-2025»](#). Strategien ble vedtatt rullert i Regional planstrategi 2024-2027. Den nye planen er utarbeidet av Trøndelag fylkeskommune og Trondheim kommune, og har som formål å gi retning til arbeidet og satsingene på det audiovisuelle feltet i hele Trøndelag. I planverket er den en delplan under [«Balansekunst - Kulturstrategi for Trøndelag»](#), og en temaplan under [«Folket, kunsten, byen mot 2030 – kommunedelplan for kunst og kultur i Trondheim»](#). Visjon og mål i planen har en lengre tidshorison. Planen har derfor varighet til 2037, men skal vurderes rullert hvert fjerde år, eller oftere ved behov.

Trøndelag fylkeskommune og Trondheim kommune sine roller på film- og spillfeltet er først og fremst som offentlige aktører og eiere av det regionale virkemiddelapparatet, med Midtnorsk filmsenter AS og Filminvest AS som hovedinstanser. Trondheim kommune eier også konsernet Trondheim kino med tilhørende datterselskaper som Kosmorama med flere. Eierskapene inngår som del av samfunnsutviklerrollen, som sier at fylke og kommune skal legge til rette for at befolkningen i Trøndelag skal kunne *oppleve, delta og skape* (jf. Trøndelagsplanen), og at *kunst og kultur skal være en bærende kraft i utviklingen av Trondheim fram mot 2030* (jf. «Folket, Kunsten, Byen»).

For å holde tittelen kort og lettfattelig er den kalt «Plan for film og spill i Trøndelag». «Film» peker her på både drama- og dokumentarserier, kortfilm, lang spillefilm, dokumentarfilm og andre beslektede formater. «Spill» viser til [dataspill](#) eller digitale spill og tilgrensende teknologiutvikling.

Planen er delt inn i to hoveddeler. Del 1 av planen består av tre kapitler: Først sammendrag og hovedfunn (3.1); deretter handlingsprogram med satsingsområder, delmål og tiltak (3.2); og til slutt beskrivelse av hvordan planen skal følges opp (3.3.). Del 2 utgjør kunnskapsgrunnlaget, hvor spill- og filmfeltet i Trøndelag beskrives (4.1), før funn fra både Menons Economics rapport [Evaluering av virkemiddelapparatet innen audiovisuell produksjon i Trøndelag](#) (Grünfeld et al, 2022) og funn fra dialog med feltet presenteres (4.2).

2.1 Bakgrunn og plassering i planverk

Gjeldende strategi for film- og spillfeltet i Trøndelag er «[Film og øvrige audiovisuelle uttrykk i Trøndelag. Regional strategi 2015-2025](#)». Denne ble vedtatt av Nord-Trøndelag fylkeskommune, Sør-Trøndelag fylkeskommune og Trondheim kommune i 2015-16. I 2023 gjorde hovedutvalg for kultur i TRFK vedtak om at arbeid med rullering av strategien startes opp ([sak 2/23 9.feb 2023](#)). Formannskapet i Trondheim kommune ble orientert om rullering av strategien i sak 174/22 "Rapport om filmfeltet ved kommunedirektøren".

Hovedkilder til empiri om feltet utgjøres av rapporten [Evaluering av virkemiddelapparatet innen audiovisuell produksjon i Trøndelag](#) (ibid.) og innspill som Trøndelag fylkeskommune og Trondheim kommune selv har hentet inn fra ulike aktører på feltet: film- og spillbransje, virkemiddelapparat, formidlingsaktører, utdanningsinstitusjoner med flere.

Trøndelag fylkeskommune har et ansvar for å gi strategisk retning til samfunnsutviklingen i regionen, derunder næringsutvikling, og for å samordne og koordinere offentlig innsats og virkemiddelbruk. I fylkeskommunen er planen som nevnt en delplan under Kulturstrategien Balansekunst, men også tilgrensende til Regional strategi for verdiskaping. Når det gjelder virkemiddelapparatet for film og spill etterlever fylkeskommunen prinsippet om armlengdes avstand slik det er nedfelt i kulturloven (Lovdata, 2025). Prinsippet begrenser de offentlige myndighetenes direkte styring av virksomhetene i avgjørelser som hovedsakelig baseres på kunst- eller kulturfaglig skjønn. Prinsippet er ikke til hinder for overordnet styring gjennom økonomiske og juridiske rammer, eller fastsetting av mer generelle målsetninger.

For Trondheim kommunes del er planen forankret i kommuneplanens samfunnsdel, Trondheimsløftet og i de aktuelle politiske føringene som framgår av byråds styringsplattform, Leangenerklæringen. I Leangenerklæringen legges det vekt på at byrådet vil satse offensivt på Trondheim som kunst- og kulturby, styrke det profesjonelle og det frivillige kulturlivet, og arbeide for aktiv kulturformidling til mennesker i alle aldersgrupper. I tillegg pekes det på at byrådet vil se på kulturnæringene som en del av næringslivet, og innføre nye former for samarbeid med privat næringsliv og frivillig sektor, inkludert sosialt entreprenørskap. Det pekes på at kulturlivet skal styrkes gjennom de mange kulturfestivalene, og at byrådet vil være en aktiv og tydelig eier overfor kommunens selskaper. Disse styringsmålene er innarbeidet i Plan for film og spill i Trøndelag 2025- 2037. Det er dessuten naturlig å se arbeidet med planen for film og spill i Trøndelag i sammenheng med revisjon av handlingsplanen for kunst og kultur, som også inngår i Trondheim kommunes planstrategi.

Gjennom systematisk planarbeid utvikles fylkeskommunale og kommunale mål på feltet. Målene følges opp i dialog med selskapene og feltet for øvrig, og via samordning og tilrettelegging.

3 DEL 1: SAMMENDRAG OG HANDLINGSPROGRAM

Denne delen starter med et sammendrag av de viktigste funnene fra kunnskapsgrunnlaget og empirien i del 2. Deretter følger presentasjon av visjon og mål, samt handlingsprogrammet med satsingsområder, delmål og tiltak med ansvarlige instanser.

3.1 Sammendrag

Film- og spillbransjen i Trøndelag har hatt stor samlet vekst den siste 20-årsperioden. Funnene som presenteres i planen tegner generelt et bilde av et vitalt audiovisuelt felt i Trøndelag - som har potensiale til videre vekst og utvikling. Feltet har lyktes med mye, men det er også noen utfordringer og ubesvarte spørsmål som peker seg ut.

Vi har sett at film- og spillfeltet i Trøndelag hadde **sterk vekst** både når det gjelder **verdiskaping og nyetableringer** i femårsperioden som ledet opp til pandemiårene. Tall for hele landet viser at det var et oppsving i aktivitet igjen etter pandemien i 2022, etterfulgt av en større **nedgang** i 2023-24. Menon (2025) viser at en rekke konjunkturelle og strukturelle endringer satte negativt preg på bransjen i denne perioden, men **predikerer vekst** i markedet igjen i årene som kommer.

Vi har ikke oppdaterte tall spesifikt for Trøndelag i denne siste perioden, men antar at de samme trendene gjelder for Trøndelag som for resten av landet. I den siste tiden er det imidlertid flere **positive tendenser** i trøndersk bransje, blant annet med priser, uttak til festivaler, flere lovende spill- og filmproduksjoner i emning og gode besøkstall for festivalene.

Trøndelag beskrives ellers i materialet som «et av landets beste **dokumentarfilmmiljøer**» (Menon 2022, s. 32), og blant annet som et miljø for **godt samarbeid** og aktører som vil hverandre vel. Det finnes mye **kompetanse på utviklingsfase** her, og regionen har flere **filmvennlige lokasjoner**. Regionen har også viktige **arenaer og formidlere** innenfor både film- og spillområdet.

3.1.1 Hovedutfordringer

En av de mest konkrete tilbakemeldingene vi har fått fra både spill- og filmbransjen, er behovet for flere og bedre **faglige møteplasser**. Filmbransjen har også fremmet ønske om å kunne samles i **arbeidsfelleskap**.

Det er trukket fram som en utfordring at både film- og spillaktører med kompetanse og ambisjoner **flytter ut fra regionen** - i mange tilfeller til Oslo-området. Kunnskapsinstitusjonene NORD og NTNU blir pekt på som viktige for å ivareta kompetanse, og med tanke på rekruttering til film- og spillbransjen. **Rekruttering og talentutvikling** er et av Midtnorsk filmsenters ansvarsområder. Det er tydelig at synlige og livskraftige miljøer for utdanning, produksjon og formidling er vesentlig med tanke på rekruttering og talentutvikling, og for å få talenter til å bli boende i regionen.

Det å få til **bærekraftig økonomi** i prosjekter og selskaper er en gjennomgående problemstilling. Både underfinansiering og hull i virkemiddelapparatet blir påpekt. Bransjeaktørene vurderer i hovedsak at støtteordningene til det regionale virkemiddelapparatet er gode, men etterlyser styrking av ordningene på noen områder. Filmaktørene nevner manus- og tidlig ideutvikling hyppigst, mens spillområdet spesifikt etterlyser mer støtte i utviklings- og markedsføringsfase. I

følge flere av aktørene er det altså i **utviklingsfasen** av et prosjekt at det er størst mangel på søkbare midler fra virkemiddelapparatet, og det er få av aktørene i regionen som har nok egenkapital til å kunne «bære» denne fasen selv.

På spillfeltet er det delte meninger om hvorvidt støtteordningene for spill bør skilles helt fra støtteordninger for film. Noen argumenterer sterkt for at det bør opprettes **eget virkemiddelapparat for spillområdet**, mens andre mener det er uproblematisk at støtteordningene er lagt opp som i dag. Det nevnes av flere at spill burde vært lagt **under næring i forvaltningen**.

Filminvest peker på en nasjonal utfordring, nemlig at rundt **90 % av den totale filmpotten** går til Osloregionen. En stor del av de nasjonale midlene går til **etterhåndstilskudd (EHT)**, noe som i liten grad er tilgjengelig for regionens aktører. Nye regler for EHT krever en radikal omlegging av fondenes fordeling av sine tilskuddsmidler, med satsing på svært få prosjekter.

Når det gjelder **organisering av virkemiddelapparatet**, stiller vi spørsmålet om hvilken struktur som er hensiktsmessig for Trøndelag, herunder fordeling av oppgaver/mandat og midler mellom senter og fond. Og hvilke konsekvenser har det at fondet dekker to senterregioner? Det har blant annet kommet forslag om å slå sammen styrene til Filminvest og Østnorsk- og Midtnorsk filmsenter, som tiltak for å skape bedre samspill i virkemiddelapparatet i regionen. Det kan være hensiktsmessig å utrede ulike organisasjonsmodeller for virkemiddelapparatet i Trøndelag for endringer, og tre aktuelle modeller er så langt skissert (se 4.2.2.9).

3.2 Handlingsprogram med satsingsområder, delmål og tiltak

Visjon: Trøndelag skal være en livskraftig region på film- og spillfeltet.

Mål: I 2037 har Trøndelag bærekraftige produksjonsselskaper på høyt kunstnerisk nivå, og hevder seg både nasjonalt og internasjonalt. Regionen er attraktiv for bransjen, og innbyggerne har god tilgang til et bredt utvalg av audiovisuelle opplevelser.

Handlingsprogram		
Satsing 1: Tydelig offentlig forvaltning		
Delmål:	Tiltak:	Ansvar:
1. Eierne av virkemiddelapparatet har en aktiv rolle i styringen av virkemiddelapparatet, i tråd med prinsippet om armlengdes avstand.	Utrede hensiktsmessig organisasjonsstruktur for virkemiddelapparatet i Trøndelag. Kartlegge handlingsrom i utvidet autonomi fra nasjonalt nivå.	Trøndelag fylkeskommune og Trondheim kommune.
Satsing 2: Bransjebygging		
Delmål:	Tiltak:	Ansvar:
2. Regionens virkemiddelapparat er treffsikkert og bidrar til en bærekraftig bransje.	Sikre at tilskuddsordninger og retningslinjer er tilpasset bransjens behov, verdikjede og prosjektfaser.	Filminvest og Midtnorsk filmsenter, i dialog med Trøndelag fylkeskommune og Trondheim kommune.

3. Trøndelag har velfungerende arenaer for samarbeid på film- og spillfeltet.	Stimulere initiativ til møteplasser og arbeidsfellesskap for både film- og spillbransjen.	Ansvar for initiativ og gjennomføring ligger hos bransjen. Fylkeskommunen og kommunen kan bidra med tilrettelegging og kunnskapsdeling.
Satsing 3: Film og spill som næring		
Delmål:	Tiltak:	Ansvar:
4. Film- og spillbransjen har økt tilgang til midler.	Tilgjengeliggjøre offentlige næringsrettede tilskuddsmidler for spill- og filmbransjen.	Trøndelag fylkeskommune, Trondheim kommune, Filminvest og Midtnorsk filmsenter.
5. Samarbeidet mellom bransjen og næringslivet er styrket.	Utvikle gode modeller for samarbeid mellom produksjonsselskaper og privat næringsliv.	Trøndelag fylkeskommune og Trondheim kommune i samarbeid med film- og spillbransje, privat næringsliv og Næringsforeningen i Trondheimsregionen
6. Trøndelag er en attraktiv region for produksjon av spill og film.	Utrede etablering av regional insentivordning for audiovisuelle produksjoner.	Filminvest, Midtnorsk filmsenter, Trøndelag fylkeskommune og Trondheim kommune i samarbeid med nøkkelaktører.
Satsing 4: Engasjement for nasjonale prosesser		
Delmål:	Tiltak:	Ansvar:
7. Større andel av de nasjonale midlene fordeles til regionene. Det nasjonale virkemiddelapparatet treffer den regionale bransjens behov.	Ha dialog med Kultur- og likestillingsdepartementet og NFI. Gi innspill til nasjonale prosesser.	Trøndelag fylkeskommune, Trondheim kommune, Filminvest og Midtnorsk filmsenter.

Satsing 5:
Film- og spillopplevelser for alle

Delmål:	Tiltak:	Ansvar:
8. Regionens innbyggere har et bredt og mangfoldig film- og spilltilbud.	Tilrettelegge for tilgjengeliggjøring av regionale film- og spillproduksjoner, i tillegg til nasjonale og internasjonale produksjoner.	Offentlige formidlingsaktører som kinoer, filmfestivaler og Den kulturelle skolesekken/ spaserstokken. Regionens distributører.
9. Barn og unge har tilgang til breddesatsninger innen film og spill.	Integrering av film- og spill i undervisningen. Tilbud i regi av kulturskolene. Utvikle fritidstilbud innen spill og film.	Regionens kommuner, Trøndelag fylkeskommune, sammen med Midtnorsk filmsenter og andre kulturformidlingsaktører.

Satsing 6:
Rekruttering

Delmål:	Tiltak:	Ansvar:
10. Trøndelag satser på unge film- og spilltalenter.	Fordypningstilbud, og systematisk kobling av unge talenter og eksisterende bransje.	Midtnorsk filmsenter, i samarbeid med andre kulturaktører.
11. Regionen har gode utdanningsløp innenfor videregående og høyere utdanning.	Opprettholde og videreutvikle dagens utdanningstilbud innen spill- og film, samt styrke samspillet med beslektede fagområder.	Trøndelag fylkeskommune, NTNU og Nord universitet.

3.3 Oppfølging av planen

Planen er utarbeidet som et verktøy for positiv bransjeutvikling. For Trøndelag fylkeskommune og Trondheim kommune er det naturlig å følge opp planen gjennom planarbeid, eierstyring, tjenesteutvikling og samarbeid.

Det vil henvises til planen i tildelingsbrev og politiske saker, satsingsområdene vil gjennomgås i regelmessige dialogmøter og planen vil ligge til grunn for arbeid med nasjonal og regional film- og spillpolitikk.

Planarbeid

Planen inngår i fylkeskommunen og kommunens planlegging som har til formål å legge til rette for utvikling og samordnet oppgaveløsning gjennom forvaltning av tilgjengelige ressurser. I Trøndelag fylkeskommune vil fylkesdirektøren rapportere årlig til hovedutvalg for kultur.

Eierstyring

Plan for film og spill i Trøndelag 2025-2037 vil ligge til grunn for fylkeskommunen og kommunens eierdialog med Midtnorsk filmsenter og Filminvest, samt i eierdialogen mellom Trondheim kommune og Trondheim Kino. Det gjennomføres regelmessige dialogmøter, og det er naturlig at måloppnåelse og tiltak fra planen inngår i agendaen for dialogmøtene.

Tjenesteutvikling

Fylkeskommunen og kommunens rolle som tjenesteutviklere blir viktig i det kort- og langsiktige arbeidet med rekruttering, og å gi befolkningen tilgang til et bredt utvalg av filmer (DKS, kulturskole, fritidsaktiviteter og seniortilbud). De kan også tilrettelegge for å forenkle prosessene rundt innspilling av film i regionen.

4 DEL 2: KUNNSKAPSGRUNNLAG

I denne delen presenteres kunnskapsgrunnlaget for planen. I del 4.1 følger en beskrivelse av film- og spillfeltet i Trøndelag, med både regionalt og nasjonalt virkemiddelapparat, status for bransjen i regionen, samt et blikk på formidling, rekruttering, mangfolds- og bærekraftperspektivet. Deretter følger del 4.2 med empirien fra Menons rapport (2022), og Trøndelag fylkeskommune og Trondheim kommunes egne funn fra dialog med feltet.

4.1 Film- og spillfeltet i Trøndelag i dag – beskrivelse og status

Her følger en kort beskrivelse av film- og spillfeltet i Trøndelag per i dag. Det er naturlig å se feltet som et økosystem, der de ulike områdene utgjør avgjørende deler av helheten.

Virkemiddelapparat, produserende bransje, formidlingsledd og rekruttering/utdanningsfelt virker alle sammen og er gjensidig avhengig av hverandre for å fungere godt.

4.1.1 Regionalt virkemiddelapparat

Film- og spillfeltet er et område som krever detaljert fagkompetanse i den offentlige forvaltningen, og virkemiddelapparatet er bygget opp ut fra dette behovet. Vi har en struktur med regionale filmsentre og -fond som dekker hele landet og er eid av fylkeskommuner og kommuner. I tillegg har vi Norsk filminstitutt (NFI) på nasjonalt nivå, og Internasjonalt samisk filminstitutt (ISFI). På spill- og filmfeltet i Trøndelag er det dermed egne selskaper som står for tildeling av tilskudd til utvikling og produksjon av prosjekter: Midtnorsk filmsenter AS (MNFS) og filmfondet Filminvest AS. Begge selskapene er eid av Trøndelag fylkeskommune og Trondheim kommune, og Filminvest har også Innlandet fylkeskommune og Lillehammer kommune som medeiere.

Fylkeskommunen og kommunen bidrar med driftstilskudd til senter og fond. De gir per i dag også tilskudd til regionens Cinematek og festivaler, samt til ulike bransjetiltak der senter, fond eller NFI ikke har tilskuddsordninger som favner disse.

Per i dag er Midtnorsk filmsenters oppgaver å gi tilskudd til utvikling og produksjon av kort- og dokumentarfilm, samt til utvikling av lang fiksjon, tv-serier og dataspill. Videre har de ansvar for kompetansehevede tiltak, filmformidlingstiltak og filmtiltak for unge talenter. Midtnorsk filmsenter står også for driften av filmkommisjonen Midgard filmkommisjon/ Midgard Film Commission Norway, som fremmer Trøndelag som lokasjon for filminnspillinger.

Filminvest er et investeringsfond for den audiovisuelle bransjen, og tilbyr utviklings- og produksjonsstøtte til kinofilm og serier, samt utviklingsstøtte til og investering i dataspill. De skal også stimulere til mer privat og offentlig kapital til film fra regionen. Filminvest har både Trøndelag og Innlandet som nedslagsfelt, etter at de to regionenes fond ble konsolidert i 2016. Filminvest er et av fire (snart fem) filmfond i Norge, mens Midtnorsk filmsenter er et av syv senter, og dekker altså kun Trøndelag.

4.1.2 Nasjonal overbygging

Den regionale filmpolitikken er en del av den nasjonale filmpolitikken. Den nasjonale instansen Norsk filminstitutt (NFI) er en etat underlagt Kultur- og likestillingsdepartementet (KUD). NFI er statens rådgiver i filmpolitiske spørsmål, og forvalter statens tilskudd til film- og spillbransjen, til blant annet utvikling, produksjon, lansering og formidling. Det er også NFI som på vegne av KUD tildeler tilskuddsmidler til regionale sentre og fond, som de i sin tur deler ut til bransjen i sine respektive regioner. Det er som nevnt eierne (kommuner og fylkeskommuner) som bevilger driftstilskudd til sine regionale sentre og fond.

I forskriften som regulerer tilskudd på det audiovisuelle området (Lovdata, 2016) heter det at tilskudd fra NFI, regionale sentre og fond blant annet «skal bidra til å styrke norsk og samisk språk, identitet og kultur» (§ 1 Formål). Internasjonalt samisk filminstitutt - Internášunála Sámi Filbmainstituhtta (ISFI) har som hovedformål å støtte og finansiere samiske filmskapere, produsenter og distributører av samisk film med samisk språk, både i Norge, Sverige, Finland og Russland.

Gjennom [insentivordningen](#), en nasjonal ordning som driftes av NFI, kan norske og utenlandske produksjonsselskaper søke om å få refundert inntil 25 % av godkjente kostnader for produksjoner som er helt eller delvis spilt inn i Norge (NFI, 2025). Ordningen er rammestyrte, ikke regelstyrt.

4.1.2.1 Nye føringer

På nasjonalt nivå har det de siste årene foregått en prosess med klargjøring av grunnlaget for satsing på regional filmpolitikk. I [Prop. 1 S 2023–2024](#) presenterte Regjeringen noen nye prinsipper, og la blant annet opp til «en mer tillitsbasert forvaltning av statlige tilskudd. Regionene vil etter dette få stor frihet til selv å bestemme hvordan midlene kan benyttes mest mulig effektivt, og hvordan regionale filmvirksomheter organiseres» (s. 109).

Fra og med statsbudsjettet 2025 bruker NFI (via KUD) en ny og forenklet modell for fordeling av den statlige potten mellom de regionale filmsentrene- og fondene, med fast prosentvis andel til alle enheter. MNFS andel av potten er på 11% (Viken og Vestnorsk: 20%, Nordnorsk og Filmkraft Rogaland: 15%, Sørnorsk og Østnorsk: 9,5%). Filminvest sin andel av de regionale fondsmidlene er på ca. 28 %.

I januar 2025 vedtok Stortinget [AMT-direktivet](#), som plikter strømmetjenester å investere en andel av sin omsetning i Norge i produksjon av lokalt innhold. Investeringen skal utgjøre minst 4 % av deres årlige omsetning i Norge. Det er anslått at dette kan utgjøre omkring 150 millioner kroner til norsk bransje. Vedtaket anses som et viktig gjennomslag for norsk filmbransje (NFI; Monatges og Stortinget, 2025).

4.1.2.2 Kreative næringer

Ifølge UNESCO (2023) er de kreative næringene en av verdens raskest voksende næringer. Sektoren utgjør ca. 6 % av den globale økonomien, og sysselsetter rundt 30 millioner mennesker. I Norge er ikke veksten like sterk, men i årene før pandemien i 2019 vokste de kreative næringene raskere enn fastlandsnæringene ellers, og utgjorde nesten 3 % av BNP (Gran & Olsen, 2019). Film og spillbransjen var en del av denne veksten.

I 2024 lanserte Nærings- og fiskeridepartementet "Veikart for Kreativ Næring", med ambisjon om at de kreative næringene skal bidra til økt sysselsetting, investeringer, verdiskaping og eksport. Dette skal oppnås gjennom internasjonal profilering, innovasjon, produktutvikling, vekst og å legge til rette for samarbeid i og mellom bransjer. Gode rammevilkår er den viktigste forutsetningen for å nå målene ([Veikart for Kreativ Næring, 2024](#)).

I «Tid for spill - regjeringens dataspillstrategi 2024–2026» beskrives dataspill som en svært betydningsfull del av kulturlivet, og en drivkraft for innovasjon og økonomisk vekst. Strategien legger vekt på spillområdets samfunnsfunksjon både som kulturuttrykk, innovasjon, næring, kunnskap, fellesskap og bidragsyter til internasjonalisering. Det pekes på fire målområder som dataspillpolitikken skal å legge til rette for:

- et mangfoldig og gjennomslagskraftig dataspilltilbud med høy kvalitet
- likestilling og mangfold i norske dataspill og norsk dataspillbransje
- profesjonalitet og vekst i norsk dataspillbransje
- en inkluderende, trygg og tilgjengelig dataspillkultur

Mulighets- og utfordringsbildet som beskrives i "Tid for spill", sammenfaller med innspill som gjengis i kapittel 4.2, og regjeringens tiltak om bedre tilgjengeliggjøring av næringsrettede tilskudd er i tråd med denne planens tiltak for å styrke både spill- og filmbransjen som næring.

4.1.3 Bransje – kort beskrivelse og status

Den trønderske bransjen har lenge utmerket seg med et sterkt miljø innen dokumentar. Også miljøet for spillutvikling og visuelle effekter vokser, støttet av fagmiljøer ved Nord universitet (NORD) og Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet (NTNU). Spesielt solide produksjonsmiljøer finnes i Trondheim og på Levanger.

Rapporten [Evaluering av virkemiddelapparatet innen audiovisuell produksjon i Trøndelag](#) (Grünfeld et al, 2022) ble utarbeidet av Menon Economics på oppdrag fra Trondheim kommune og Trøndelag fylkeskommune i 2022. I rapporten kommer det fram at trøndersk film- og spillbransje har hatt sterk vekst i årene fram til 2020. I årene etter har imidlertid flere erfart at det er utfordrende å bygge bærekraftig økonomi i produksjonsselskaper, spesielt med tanke på langsiktig drift.

Dette understøttes av en ferskere rapport fra Menon Economics (Grünfeld et al, 2025), som på vegne av NFI har kartlagt tilgangen på kompetanse og arbeidskraft i den norske filmbransjen i perioden august til desember 2024. Vi kan anta at utviklingen for den trønderske bransjen ikke avviker vesentlig fra landet som helhet:

«Det har vært store strukturelle endringer i bransjen de siste årene som har satt kraftig preg på bransjen. Særlig har det vært en stor oppgang i aktivitet i 2022, etterfulgt av en enda større nedgang i 2023 og 2024. Fallet er dramatisk. Våre tall for 2023 indikerer et fall i antall jobber på 40 prosent og et fall i antall aktive filmarbeidere på 30 prosent.» (Grünfeld et al, 2025: s.40)

Det er lite som tyder på at utfordringene som regionens bransjeaktører står ovenfor er unike; bildet synes å være likt over hele landet. Til dels er det likt for aktører utenfor Norges grenser også.

Rapporten konkluderer med at det er snakk om en blanding av en konjunkturrell og strukturell krise. Den sier imidlertid også at det ikke er noen grunn til at nedturen fra 2023 og 2024 skal fortsette; det forventes en langsiktig vekst i markedet på 5 %. En jevn vekst i konsum av audiovisuelle produksjoner vil kunne snu trenden.

4.1.4 Publikum og formidling

Planverket til kommunen og fylkeskommunen legger vekt på «kulturens dannende og demokratiske rolle» (Balansekunst) og kulturens potensial med tanke på sosial utjevning og bærekraft. Det er en målsetting at innbyggerne skal ha god tilgang på kulturopplevelser, felleskap og møteplasser. Publikumperspektivet, og det å legge til rette for felles arenaer for visning, opplevelse og refleksjon for film, spill og andre uttrykk er derfor sentralt i kommunens og fylkeskommunens samfunnsoppdrag (jf. Balansekunst og Folket, kunsten og byen mot 2030).

Som følgende kommentar påpeker, kan det å se film på kino være vesensforskjellig fra å kikke fra egen sofa: «*Det [kino] handler om en måte å se verden på. Et unikt sted som omslutter og avsondrer oss fra omgivelsene utenfor, fjerner alt annet enn det som foregår på lerretet, og slik spisser oppmerksomheten vår*» (Eriksen/Morgenbladet, 2025). Sitatet understreker at kontekst for mediekonsumpsjon er av betydning.

Formidlingsleddet er derfor en vesentlig del av økosystemet for film og spill, i samspill og symbiose med produserende bransje og virkemiddelapparat. Noen av de viktigste formidlingsaktørene i regionen er Kosmorama - Trondheim internasjonale filmfestival, Minimalen Kortfilmfestival, Ramaskrik Film Festival, Trondheim Kino og Cinemateket på filmsiden. På spillfeltet er Norwegian Game Awards (arrangert av Start NTNU), Casual Gaming (med TrøndeLAN og StudLAN) og Trondheim Play viktige aktører og møteplasser. Flere av festivalene representerer også viktige møteplasser med tanke på nettverk og kompetanseutvikling for bransje. Videre er Den kulturelle skolesekken en viktig arena for å kunne vise regional film og gi barn og unge gode filmopplevelser, blant annet på kino.

4.1.5 Fra fritidssyssele til bransje

Talentutvikling og rekruttering er viktig med tanke på robusthet og bærekraft i sårbare og relativt små bransjer som tilfellet er for film og spill. Regionens to store kunnskapsinstitusjoner NORD og NTNU er sentrale for både for å ivareta kompetanse og legge til rette for rekruttering til film- og spillbransjen, i tillegg til å drive forskning og utvikling på områdene. Innenfor videregående utdanning tilbyr seks skoler studieprogrammet Medier og kommunikasjon. Tilrettelegging for unge talenter og rekruttering er som nevnt også et av Midtnorsk filmsenters ansvarsområder. Det at det finnes synlige og livskraftige miljøer for utdanning, produksjon og formidling, er vesentlig med tanke på rekruttering og talentutvikling.

Talentsatsning kan generelt sett deles inn i fire segmenter:

1. Breddesatsning ovenfor barn og unge på fritiden for å vekke interesse og gi en smakebit på bransjenes muligheter.
2. Mer spisset talentsatsning for de som ser for seg en mulig utdanning og levevei innenfor disse bransjene - fortsatt på fritiden.
3. Utdanningsløp innenfor videregående og høyere utdanning.
4. Bransjebygging og talentsatsning for de som defineres som en del av bransjen eller står på terskelen til å entre den.

I regjeringens strategi, *Tid for spill*, vises det til at 29 % av befolkningen spiller dataspill daglig, og at tre av fire 9–18-åringer spiller dataspill i en eller annen form. Spill er en viktig fritidsaktivitet for svært mange, men spillfeltet er lite organisert sammenlignet med andre fritidsaktiviteter. Kompetansen om dataspill i offentlig og frivillig sektor og blant foreldre til barn og unge som spiller, beskrives som mangelfull. Samtidig har kommuner (fritidsklubber, kulturskoler og bibliotek), idrettslag, spillmiljøer og privatpersoner satt i gang tiltak, men innholdet i tilbudet varierer mye. For eksempel er NFI i gang med utvikling av en veileder for datakultur i kulturskolen. Trondheim kulturskole er i referansegruppen til dette prosjektet.

Trøndelag har ikke et nav for rekruttering innenfor film og/eller spill, på linje med for eksempel [Tvibit i Tromsø](#), [Mediefabrikken i Akershus](#) eller [E6 medieverksted](#) i Fredrikstad. I Trøndelag finnes det spredte fritidstilbud, knyttet til blant annet Kultursenteret ISAK i Trondheim, HUZE i Steinkjer og andre lokale fritidsklubber. Ut over dette har Midtnorsk filmsenter (MNFS) hatt breddeverkstedet Filmbussen Trøndelag ute i 7-10 kommuner i fylket i sommerferiene siden 2009. Når det gjelder spisset talentsatsning (segment 2) har MNFS kjørt temabaserte kurs over en eller flere dager – primært knyttet til film - siden 2007.

Senteret har videre i alle år hatt en solid satsning på bransjen (segment 3). De gjør jevnlig bransjebyggende tiltak for de som defineres som bransje/de som står på terskelen til bransjen, både alene og sammen med andre regionale sentre, og sammen med svenske samarbeidspartnere gjennom ulike Interreg-programmer. I 2024 startet MNFS opp et spisset tiltak for rekruttering av samisk ungdom til film- og spill bransje i Trøndelag, i samarbeid med blant andre Gielem nastedh, det sørsamiske språk- og kompetansesenteret i Snåsa.

Innenfor høyere utdanning tilbyr NTNU blant annet mastergrad i film- og videoproduksjon og filmvitenskap, samt studier i programmering, interaksjonsdesign, spill- og læringsteknologi, applikasjonsdesign m.m. NORD tilbyr blant annet studier innenfor spill- og opplevelsesteknologi, bachelorutdanninger i film- og TV-produksjon og CG Art og animasjon, og studium i komponering for scene, film og tv.

4.1.6 Mangfold, inkludering og bærekraft

Alle sektorer som bidrar til samfunnsutvikling forventes å ha fokus på mangfold, inkludering, representasjon og bærekraft i sitt arbeid. I 2021 ble det lansert to nasjonale dokumenter som har bidratt til innsikt i mangfolds- og inkluderingsarbeid, og som gir tips til bærekraftige veivalg i filmbransjen.

Telemarksforskning rapport «Innholdsmangfold i norske filmer og serier» (Kleppe et al. 2023) ble utarbeidet på oppdrag fra NFI. Rapporten oppsummerer en kvantitativ kartlegging av norske

kinofilmer og dramaserier, samt karakterene som spilte i disse, og en kvalitativ innholdsanalyse av mangfoldet i et utvalg av filmene og seriene. Kartleggingen viste at nesten to av tre karakterer var menn, noe som var gjennomgående i både serier og film. Karakterer spilt av skuespillere med flerkulturell bakgrunn var betydelig underrepresentert i forhold til befolkningen i Norge, og kartleggingen avdekket at filmene og seriene viste minimalt med seksuelt mangfold. Det framkom også at det er en tydelig Oslo-dominans i norske filmer og serier.

Samme år utarbeidet NTO [Grønt veikart for kunst- og kultursektoren](#), i samarbeid med Virke, Norske Konsertarrangører og Norske kulturhus. I veikartet deler aktører fra filmfeltet tips til tiltak som kan bidra til grønnere visningsarenaer og produksjonsprosesser, basert på egne erfaringer.

I Trøndelagsplanen ligger økologisk, økonomisk, sosial og kulturell bærekraft som grunnleggende premiss, med henvisning til FNs bærekraftsmål. Balansekunst fremhever blant annet at «[j]nkludering, likestilling og mangfold skal vektlegges på alle områder i kulturlivet» (ibid. s. 20), og videre er utvikling av samisk språk og kultur et sentralt ansvars- og satsningsområde for fylkeskommunen.

Trondheim kommunes samfunnsplan, [Trondheimsløftet](#), fremhever at kulturaktører spiller en viktig rolle i det å lykkes med en samfunnsomstilling, samt at kommuneorganisasjonen internt bør samarbeide mer på tvers av sektorer og fagområder for å finne de beste løsningene.

4.2 Innspill fra feltet

I denne delen legges funn fra rapporten [Evaluering av virkemiddelapparatet innen audiovisuell produksjon i Trøndelag](#) (Grünfeld et al, 2022) fram. Deretter presenteres innspill som Trøndelag fylkeskommune og Trondheim kommune har hentet inn i en bred dialog med ulike aktører på feltet: film- og spillbransje, virkemiddelapparat, formidlingsaktører, utdanningsinstitusjoner med flere.

4.2.1 Noen hovedfunn fra Menon-rapporten

Rapporten [Evaluering av virkemiddelapparatet innen audiovisuell produksjon i Trøndelag](#) (ibid.) slår som nevnt fast at næringene for film og spill i Trøndelag har kunnet vise til solid vekst gjennom de siste fem årene (tall fra 2015-2020). Veksten i Trøndelag har vært den høyeste av samtlige regioner, og derfor også høyere enn næringens nasjonale vekst. Det har vært både høy etableringstakt i regionen, og vekst i verdiskaping som ligger godt over landsgjennomsnittet ifølge rapporten. Dette «vitner om et stadig mer vitalt miljø for audiovisuell produksjon og visning» (ibid.: 7). Veksten tilskrives i hovedsak sterk vekst i etableringen av nye produksjonsselskaper. Samtidig slås det fast at den trønderske bransjen preges av noen få, store aktører som har vokst over tid.

Videre bekrefter rapporten at bransjen i stor grad er tilfreds med virkemiddelapparatet, men peker på noen punkter der det er forbedringspotensial. Blant annet ønsker bransjen mer tilstedeværelse fra filmsenteret i regionen utenfor Trondheim, spesifikt knyttet til «bransjebygging» - ikke fordeling av tilskudd. Noen punkter handler om ønsker om endringer når det gjelder innretningen av tilskuddene, uten at bransjen snakker med én tydelig stemme. Co-produksjon med aktører utenfor regionen er et eksempel på en utvikling det er delte meninger

om. Bransjen er i overveiende grad godt fornøyd med kompetansen og tilskuddsordningene til senter og fond.

Videre kommer det fram at det fra film- og tv-bransjens side er ønske om et tilbud for samlokalisering av bedrifter i Trondheim, og at det etterspørres mer støtte tidlig i prosjektene. Flere spillprodusenter opplever et vakuum mellom utviklingsstøtten som kan bevilges av Midtnorsk filmsenter, og tilskudd eller investeringer fra Filminvest.

En tydelig anbefaling i rapporten er at den regionale strategien for film og øvrige audiovisuelle uttrykk bør revideres. Rapporten peker også på at det er naturlig at flere trønderske kommuner på sikt kan ta en eierrolle i virkemiddelapparatet - Levanger og Steinkjer nevnes spesifikt.

Revideringen av etterhåndsstøtten (EHT) i 2021 nevnes som lite gunstig for regionale filmarbeidere, da denne innebærer at regionale fond må gå inn med minimum 3 millioner kroner (alternativt 25% av budsjettet) for at en film uten forhåndsstøtte fra NFI skulle kvalifisere for EHT (se mer om EHT under kapittel 4.2.2.8).

4.2.2 Innspill fra aktører på feltet

I det følgende presenteres materialet som Trondheim kommune og Trøndelag fylkeskommune selv har hentet inn, som supplement til Menon-rapporten. Innspillene er hentet inn i perioden høsten 2023 til våren 2025.

4.2.2.1 Metode

I innhenting av innspill til planen har vi utført samtaleintervju med flere sentrale aktører på feltet, mottatt fylldige svar fra personer med ulike funksjoner og roller via innspillskjema, samt gjennomført flere innspillsmøter (tilsvarende gruppeintervju). Både spill- og filmbransje skal være godt representert i materialet. Videre har vi vært i dialog med flere relevante aktører, eksempelvis i virkemiddelapparat (både i og utenfor regionen), forvaltning, reiseliv, utdanningsinstitusjoner med flere. Materialet er ikke samlet på en måte som sikrer statistisk representativitet, men er av mer fylldig, kvalitativ art.

Både Menon-rapportene, eget innhentet materiale og den pågående offentlige diskursen om det audiovisuelle feltet gjør det tydelig at vi lever i en tid med raske endringer og svingninger, og at det som er gyldig i dag, fort kan være utdatert i morgen. I tillegg er bransjen og feltet i Trøndelag relativt lite, og én sentral aktørs vekst eller fall kan gjøre store utsalg for helhetsbildet.

Feltet/bransjen i Trøndelag er ganske lite, men samtidig relativt heterogent med tanke på at det representerer mange ulike fagfunksjoner, bransjeledd og innfallsvinkler. Det innhentede materialet gjenspeiler dette, og svarene avhenger naturlig nok av rolle og perspektiv til den som svarer. Et eksempel på det ser vi på spørsmålet «Hvilken kompetanse mangler regionen på film- og spillområdet?» i innspillskjemaet. I svarene nevnes til sammen de fleste funksjoner i feltet, så her varierer synspunktene mye - nettopp avhengig av hvem som blir spurt.

Disse faktorene kan gjøre det utfordrende å slå fast tydelige tendenser. Spørsmålene i skjema og samtaler er imidlertid stilt med mål om å få et bilde av hvordan regionens audiovisuelle aktører selv ser på status for feltet, og hva som peker seg ut som utfordringer, «hull» og muligheter per

nå. Materialet gir altså ikke nødvendigvis et fullstendig og heldekkende bilde av status. Det er flere mulige feilkilder, og ikke alle forespurte har kommet med innspill. Vi mener likevel at materialet til sammen er bredt og dypt nok til å gi et adekvat bilde av status for film- og spillfeltet i Trøndelag per i dag, med tanke på felles utfordringer og muligheter.

Først presenterer vi det som trekkes fram som Trøndelag sine fortrinn og styrker som spill- og filmregion, for så å se nærmere på hva som oppleves som de største utfordringer for feltet og bransjen.

4.2.2.2 Trøndelags fortrinn og styrker

Det er mye som fungerer godt i film- og spillregionen Trøndelag. Som Menon viser har bransjen i Trøndelag opplevd solid vekst (i årene 2015-2020) - både i verdiskaping og når det gjelder nyetableringer. Det er videre noen momenter som går igjen i materialet fra både Menon, innspillskjema og dialogmøter. For det første trekkes kompetansen på dokumentarfilm fram. Videre nevnes styrken i ideutviklingsfasen ofte, og et tredje moment som flere peker på er det gode klimaet for samarbeid og samhold i regionen. Trøndelag som filmvennlig lokasjon blir også trukket fram som et fortrinn, samt mulighetene som ligger i samarbeid med Den kulturelle skolesekken.

Menons respondenter peker på at bransjen i Trøndelag karakteriseres som «et av landets beste dokumentarfilmmiljøer» (s. 32). I den siste 15-20-årsperioden har dokumentarfilm fra regionen hatt stor suksess både på nasjonale og internasjonale arenaer, og flere av svarene fra innhentet materiale peker på dette. Men også kortfilm fra regionen har hevdet seg. I tillegg ser vi at det begynner å røre seg på feltet lang fiksjon/spillefilm, som flere av respondentene er inne på. Innenfor serieformatet er det både veletablerte selskaper og aktører som er i ferd med å markere seg, både i Levanger-miljøet og i Trondheim. I tillegg trekker flere fram at det er gode ressurser på ideutvikling i regionen.

I «Regional strategi for audiovisuell produksjon i Trøndelag mot 2025» slås det fast at «Ett av Trøndelags største fortrinn er at bransjen har utviklet et sterkt faglig samarbeid.» Det bekreftes av respondentene våre at dette fortsatt kjennetegner feltet i Trøndelag. Miljøet er oversiktlig, med aktører som vil hverandre vel, hevder en. Svaret støttes av flere aktører, som trekker fram betegnelser som regionalt samarbeid, miljø for å bakke hverandre og lignende beskrivelser. Enkelte advarer imidlertid mot at knappe ressurser kan føre til at samarbeid nedprioriteres.

Fra formidlersiden trekkes økt fokus på skolevisninger fram som positivt. Både kino, festivaler og distribusjonsledd trekker fram samarbeid med Den kulturelle skolesekken som viktig for å kunne vise regional film, og gi barn og unge gode film- og kinoopplevelser. Dette er viktig både for økonomien til de ulike formidlervirksomhetene, men også for å kunne stimulere til bransjeutvikling i Trøndelag, og med tanke på publikumsbygging.

I tillegg har vi, som nevnt over, viktige og vektige formidlingsaktører og forsknings- og utdanningsinstitusjoner i regionen.

Trøndelag som lokasjon

Flere kommuner i Trøndelag er og har vært lokasjon for større innspillinger, og utviklet kunnskap om hva det vil si å være en «filmvennlig» destinasjon. Midgard filmkommisjon har spilt en sentral rolle i tilretteleggingen for innspillinger i regionen. Frøya, som i 2025 gikk hen og vant prisen for

beste europeiske filmlokasjon - EUFCN Location Awards – under filmfestivalen i Berlin, og Global Production Award for Emerging Locations under festivalen i Cannes, må nevnes spesielt. I tillegg har kommuner som Trondheim, Røros, Åfjord og Steinkjer huset store produksjoner og vist seg som filmvennlige lokasjoner. Dette nevnes som en styrke for regionen av flere av respondentene. Film- og filmminnspillinger kan bidra til positivt omdømme for et sted, og gi positive ringvirkninger for bransje og næringsliv ellers. Det er imidlertid noen som advarer mot at store, eksterne produksjoner som spilles inn her ikke nødvendigvis kommer lokal filmbransje til gode, selv om det skaper store ringvirkninger for næringslivet forøvrig.

I Trøndelag er det fremmet en ide om en regional insentivordning. Flere aktører anser den nasjonale ordningen som for svak til å tiltrekke seg internasjonale produksjoner, og mener at en regional ordning vil kunne styrke både audiovisuell bransje og næringsliv i regionen.

4.2.2.3 Pandemiårenes effekter på bransjen

Menon viser at det har vært god vekst for trøndersk bransje, men deres tallgrunnlag er hovedsakelig fra perioden 2015-2020, altså årene som ledet opp til pandemien. I egen innhenting av materiale har vi derfor spurt respondentene om hvilke endringer pandemiperioden førte med seg for deres virke. Svarene varierer en god del utfra aktørens fagfelt og rolle.

Fra spillbransjen er det enighet om at pandemien førte til økt antall brukere. Antallet dalte imidlertid igjen etter pandemien, og for noen førte dette til konkurser eller oppsigelser. Salget har imidlertid tatt seg opp igjen, og global omsetning av spill er nå høyere enn under pandemien, hevder en spillaktør. Det nevnes også at pandemien førte til at løsninger fra spillindustrien – som ulike extended reality-verktøy – ble oppdaget og mer etterspurt.

Fra post-produksjonsleddet i filmbransjen pekes det på at antall arbeidsoppdrag har gått ned, men at det nok skyldes en kombinasjon av årsaker ut over pandemien. Andre årsaker som nevnes er nedgang i dokumentarproduksjon til fordel for spillefilm (som tar lengre tid å få finansiert og satt i produksjon), og at det gjøres mindre co-produksjon i regionen, samt at kunstig intelligens (KI) er en trussel for flere av jobbene innenfor post-produksjon.

Andre viser til økt behov for byråarbeid og eksterne oppdrag for å holde selskapet flytende økonomisk. For aktører som har oppdragsfilm som en del av sin virksomhet, er svingningene – spesielt etter pandemien – en utfordring. Filmbransjen er ung og generelt sett sårbar for konjunkturrendringer, og produsentleddet bærer mye risiko og har lite sikkerhetsnett i forvaltningen. Det pekes på at systemet er lagt opp slik at produsentene må ha inntjening til drift på siden av prosjektfinansieringen.

Det blir også nevnt at pandemien gjorde at flere kulturaktører fikk behov for, og ble oppmerksomme på, ulike støtteordninger, noe som har ført til økt trykk på ordningene og større konkurranse.

Åpenhet for samarbeid over avstand (digitalt) er videre nevnt som en effekt av pandemien, mens andre peker på «digital utmattelse» og ønske om mer fysiske møter og samarbeid.

Det trekkes også fram at det er mindre satsing på originale historier, og mer bruk av allerede eksisterende univers og historier (intellektuell eiendom). Årsaken er ikke utdypet, men det er nærliggende å tolke dette som mindre risikovilje - at det satses på trygge konsepter med sikrere inntjening.

Formidlingsaktørene i filmfeltet peker på at publikumsvanene endret seg under pandemien, og at publikumsutviklingen er mer uforutsigbar enn før. De melder blant annet at publikum kjøper billetter kortere tid i forveien for et arrangement. Økt tilgang til film og serier gjennom strømmetjenester har videre bidratt til at sofaen er en større konkurrent til mer fellesskapsorienterte arenaer, som kino, enn tidligere. I tillegg førte den store streiken blant filmarbeidere i Hollywood i 2023 til langt færre store filmproduksjoner som trakk publikum til kinosalen i denne perioden. Det ser imidlertid ut som om publikum fortsatt trekkes til filmfestivaler og arrangement som er avgrenset i tid og sted. Dette underbygges blant annet av Kosmorama sine publikumsrekorder i både 2024 og 2025.

4.2.2.4 *Kompetanse og rekruttering*

På spørsmål om hvilken kompetanse regionen mangler, er det mange ulike funksjoner og typer kompetanse som nevnes. Alt fra manus, regi og produsenter på spillefilm - via kompetanse på nettverksbygging og internasjonalisering - til publisering og pitching på spillfeltet er omtalt. Det er likevel et par punkter som skiller seg noe ut og påpekes av flere: nemlig kompetanse på økonomi/finansiering og markedsføring/salg. Det er også trukket fram som en utfordring av flere at aktører med kompetanse og ambisjoner flytter ut fra regionen. Det vil i mange tilfeller si at de flytter til Oslo/Østlandet, der det er større miljø og enklere tilgang på finansiering. Disse aspektene gjelder for både spill- og filmbransjen.

Menon peker på at bransjen hevder det ofte er utfordrende å finne tilstrekkelig arbeidskraft av høy nok kvalitet i regionen, og at man dermed må rekruttere fra andre landsdeler, gjerne også da ensbetydende med Oslo-området (Menon s. 32).

Det er ikke nødvendigvis realistisk eller ønskelig at all kompetanse skal finnes innad i regionen, og akkurat hvilke funksjoner det er størst mangel på er vanskelig å konkludere med ut fra materialet. Det kan imidlertid altså se ut som mange mener det er behov for mer ressurser på økonomi og markedsføring. Vi får også en indikasjon på at bransjen i Trøndelag er relativt liten og sårbar, og både mister kompetanse og ressurspersoner til Oslo/Østlandet, men også er avhengig av å leie inn kompetanse derfra. Risikoen for «hjerneflukt», kombinert med sviktende rekruttering, er en mulig fare for både film- og spillbransjens framtid, og er et moment det også i framtiden må holdes et våkent øye på.

Regionens to store kunnskapsinstitusjoner, Nord Universitet og NTNU blir pekt på som viktige både for å ivareta kompetanse og legge til rette for rekruttering til både film- og spillbransjen.

I innspillsrunden ga en av utdanningsaktørene innen spill- og datateknologi innsikt i mulighetene som finnes innenfor deres institutt sett i sammenheng med regionale muligheter og utfordringer. De opplever å ha et godt tilbud relatert til teknisk utvikling av dataspill (selve programmeringen) og høynivå spilldesign og lyd/musikk, men mangler god kompetanse på mer detaljert spilldesign og på kunstnerisk utvikling av dataspill (2D/3D modellering). Det pekes også på at det er behov for å utvikle mer og bedre kompetanse på spilldesign og kunstnerisk utvikling av dataspill. I likhet med flere spillaktører, fremhever også utdanningsaktøren behovet for møteplasser, spesielt for oppstartsbedrifter. Det vises blant annet til Startuplab i Oslo som et godt eksempel. En annen utfordring for spillbransjen er at den er liten i Norge, og at det er vanskelig å skaffe investorer.

4.2.2.5 Møteplasser

Spørsmålet om utfordringer på feltet har vært tema i både innspillskjema og i alle samtaler og møter med aktører, så her er naturlig nok svært mange aspekter, på flere ulike nivåer, berørt. I det følgende ser vi nærmere på noen av momentene som nevnes av flere av aktørene, og slik sett ser ut til å være generelle utfordringer for store deler av bransjen/bransjene.

En av de tydeligste og mest konkrete tilbakemeldingene vi har fått fra både spill- og filmbransjen, er behovet for flere og bedre faglige møteplasser, og ønsket om å kunne samles i arbeidsfellesskap. Flere av spillaktørene påpeker at det mangler miljø for kompetansedeling i regionen. En av utdanningsinstitusjonene peker også på at det er behov for bedre møteplasser for spillbransjen, spesielt for oppstartsbedrifter (se over).

Videre etterspør film- og TV-aktører et tilbud for samlokalisering av bedrifter i Trondheim, og trekker fram Filmfabrikken i Levanger som et eksempel til etterfølgelse (Menon 2022 s. 5 og 47). Bransjen har også tatt initiativ til dette gjennom stiftelsen av Trøndersk produsentnettverk, som har til formål «å styrke og samlokalisere audiovisuell bransje (Film og TV-produksjon)» (se [BrReg](#)).

Behovet for flere møteplasser og mer samhandling i film- og spillbransjen understrekes av en rekke prosjektsøknader om som handler om møteplasser, nettverks- og bransjestyrkende tiltak, som både fylkeskommunen og kommunen har mottatt den siste femårsperioden.

4.2.2.6 Økonomiflyt og kritiske faser

Den skapende og produserende delen av bransjen har gjerne en lappeteppeøkonomi med en blanding av prosjekttilskudd og honorerte oppdrag som inntektskilder. Noen faser i et prosjektløp ser ut til å være mer utfordrende enn andre med tanke på økonomiflyten.

Utviklingsfasen trekkes fram som spesielt krevende for begge bransjene - film og spill - når det gjelder både å tape penger og å mangle penger. I følge flere av aktørene er det i denne fasen at det er størst mangel på søkbare midler fra virkemiddelapparatet, og det er få av selskapene/aktørene i regionen som har nok egenkapital til å kunne finansiere en utviklingsfase selv.

Også tiden mellom utvikling og produksjon nevnes som en fase der det mangler midler, samt produksjonsfasen for noen. For spillprodusenter er det ofte aller mest krevende å finansiere utvikling og markedsføring av selskapets første spill, og det etterlyses støtte til lønnsutgifter i disse tidlige fasene. De melder at de tjener aller mest dagen spillet lanseres, tjener godt uken det ble lansert, og totalt sett tjener de omtrent like mye første måned etter lansering som de gjør resten av det første året.

De større filmproduksjonsselskapene rapporterer at det er lønnsomt å ha inntjening gjennom faste ansatte, og peker på at det er sammenheng mellom å gjennomføre store produksjoner i regionen og forutsigbarhet og lønnsomhet for bransjen.

Flere peker som nevnt på behov for økt satsning på ide- og tidlig prosjektutviklingsstadium. Denne fasen blir omtalt som en «hvit flekk i virkemiddelapparatet», der det ikke er tilstrekkelige ordninger og midler. Det fremheves at det er både viktig og lønnsomt å utforske prosjektene kunstneriske og kommersielle potensial i tidlig utviklingsløp. Manusarbeid blir spesifikt nevnt som en fase der det blir lagt ned mye gratisarbeid. Videre er det problematisk for

manusforfattere at de ofte må knytte seg til samarbeidspartnere (for) tidlig i forløpet, og at det å sikre seg rettigheter er komplisert juridisk sett.

For festivaler og andre formidlingsaktører ser det ut til at det generelt er knappe marginer, og at det ofte mangler midler i alle fasene av arbeidet. Finansiering er tidkrevende og skaper uforutsigbarhet knyttet til kontinuitet. Finansierer som NFI stiller nye krav, uten at det følger midler med. Det er gjerne et gap mellom ambisjoner - hva aktørene kunne utrettet med større budsjett – og hva de får gjort. For eksempel har festivalene ambisjoner om å gjøre flere bransjerettede tiltak og bli en større arena for bransjene enn de er i dag. Det påpekes imidlertid også at midlene blir brukt bevisst og godt, og at de utretter mye med begrensede midler.

4.2.2.7 Bærekraftig økonomi

Det å få til bærekraftig økonomi i prosjekter og selskaper er en gjennomgående problemstilling. Både underfinansiering og hull i virkemiddelapparatet blir påpekt. For filmbransjen nevnes underfinansiering som et generelt problem, og at de derfor må kutte i budsjettene, noe som går ut over kvalitet og/eller betalingsevne. Det pekes på at støtteordningene ikke er rigget til å kunne finansiere prosjekter i tilstrekkelig grad, og noen stiller spørsmål ved om mer midler til færre, og dermed sterkere prosjekter, kunne vært mer formålstjenlig (mer om virkemiddelapparat og støtteordninger i neste avsnitt).

Det pekes i tillegg på behov for å styrke produksjonsselskapene for å sikre mer forutsigbarhet og kontinuerlig drift.

4.2.2.8 Virkemiddelapparat og støtteordninger

Både spill-, film- og formidlingsaktører har gitt innspill med tanke på hvordan virkemiddelapparatet er innrettet for å møte behovene i feltet, og pekt på noen behov for endringer. Aktørene la som tidligere nevnt vekt på at virkemiddelapparatet generelt bør tilrettelegge for møteplasser for å stimulere til samarbeid, kompetansedeling og utvikling. Flere er opptatt av at bransjen må ha tilgang til forutsigbare og lett tilgjengelige virkemidler som frigjør tid til å jobbe mer med produksjonen. Bevissthet rundt virkemiddelapparatets kompetanse blir også fremhevet som viktig, spesielt fra spillfeltet.

Både film- og spillutvikling er tid- og ressurskrevende. Bransjeaktørene etterlyser derfor virkemidler som tar hensyn til tidsaspektet og driftsutgiftene knyttet til lange utviklingsløp. Enkelte opplever også behov for effektivisering av søknadsprosessene, og ber om at den nye planen tar stilling til hvordan man kan få best mulig effekt ut av midlene som brukes regionalt.

Bransjeaktørene vurderer i hovedsak støtteordningene til det regionale virkemiddelapparatet som gode, men etterlyser styrking av støtteordningene på følgende områder:

- Manus- og tidlig ideutvikling, uavhengig av tilknytning til produksjonsselskap/produzent
- Utviklings- og markedsføringsfase i spillutvikling
- Styrking av produsentleddet
- Driftsstøtte til produksjonsselskaper
- Strategisk arbeid og investeringer for etterarbeid
- Nettverksarbeid, inkludert reisestøtte

Aktørenes ønsker for støtteordninger knytter seg ikke kun til et ønske om utvidede økonomiske rammer, men også til økt tilgjengeliggjøring av offentlige næringsrettede tilskuddsmidler for film-

og spillbransjen og satsing på lokale talenter. Enkelte synes at det er utfordrende at nasjonale fondsmidler forvaltes i Oslo og at en stor andel av tilskuddsmidlene tilfaller Osloregionen. De foreslår derfor at en større andel av de samlede nasjonale tilskuddsmidlene forvaltes regionalt. I tillegg foreslås det at minst 50 % av tilgjengelige tilskuddsmidlene rettes mot utvikling, og at offentlige tilskudd bør bidra til å utløse privat finansiering, uten at det foreslås hvordan dette konkret kan løses.

Bedre tilpassing til spill?

Spillfeltet problematiserer at det er en ugunstig konkurransesituasjon mellom spill og film i tilskuddsordningene i Norge. Flere i spillbransjen mener det er uheldig at spill er lagt under kulturområdet, og ikke næring. Per nå kan spillaktører kun søke om utviklingsmidler hos det regionale virkemiddelapparatet. For produksjonsfasen er det bare investeringsmidler fra filmfondet som er tilgjengelig. En aktør peker på Sverige og satsingen på akseleratorprogram som et forbilde. Flere mener at støtteordningene for spill bør skilles helt fra støtteordninger for film (og det kan opprettes et nytt sett med virkemidler gjennom selskap som for eksempel *Norsk Spillinstitutt*, *Midtnorsk Spillsenter* og *Spillinvest*, alle med friske midler). Andre spillaktører mener det er en naturlig og uproblematisk innretning at spill og film ligger under samme paraply i virkemiddelapparatet.

Enkelte spillaktører peker på at søknadsprosessene bør tilpasses ulike behov, og gjøres mer tilgjengelige og mindre rigide. Et generelt ønske er at det gis økt tilgang til opplæring og veiledning av bransjen fra rådgivere med bransjekompetanse.

Trang fødsel for dokumentar- og langfilm

Filmfeltet melder at det er vanskelig å få finansiering til langformatproduksjoner nasjonalt, samtidig som det regionale virkemiddelapparatet ikke har mulighet til å fullfinansiere produksjoner. Pakkefinansiering og sterkere front overfor private investorer nevnes som løsning. Videre nevnes det at gjennomføringsevnen på langformat i regionen er svak. For dokumentarskaperne er hullet i verdikjeden fra etter ferdig utvikling fram til ferdig produksjon problematisk, og de må gjerne hente midler fra andre parallelle prosjekter for å fylle hullet. Det etterlyses derfor søkbare midler til drift.

Det pekes på en nasjonal utfordring, nemlig at rundt 90 % av den totale filmpotten går til Osloregionen. En stor del av de nasjonale midlene går til etterhåndstilskudd (EHT), noe som i liten grad er tilgjengelig for regionens aktører.

Filminvest har vanskeligheter med å finne prosjekter som oppfyller investeringskriteriene, og mye av pengene går til utvikling istedenfor produksjon. Nye regler for etterhåndstilskudd (EHT) gjør det vanskeligere for regionale aktører, spesielt de utenfor Oslo, å få tilskudd. Reformen krever høyere minimumsbeløp eller prosentandel av budsjettet for å kvalifisere til EHT, og den har også økt kravet til antall solgte kinobilletter. Dette fører til at produsenter i distriktene, som allerede produserer mer uten forhåndstilskudd fra NFI, sliter mer med å oppnå EHT enn produsenter i Oslo. Reformen gir også mer makt til NFI.

4.2.2.9 Organisasjonsstruktur for virkemiddelapparatet

Nasjonale bestemmelser legger føringer for den regionale organiseringen av virkemiddelapparatet. Samtidig har KUD åpnet for større grad av autonomi i regionene (jf.

kapittel 4.1.2). I Nord-Norge har de for eksempel endret organisasjonsstrukturen og slått sammen senter, fond og kommisjon. Hvilken struktur er hensiktsmessig for Trøndelag, herunder fordeling av oppgaver/mandat og midler mellom senter og fond? Og hvilke konsekvenser har det at fondet dekker to senterregioner? Det har blant annet kommet forslag om å slå sammen styrene til Filminvest og Østnorsk- og Midtnorsk filmsenter, som tiltak for å skape bedre samspill i virkemiddelapparatet i regionen.

Innspillene peker på ulike modeller for organisering av virkemiddelapparatet i Trøndelag. Følgende organiseringsmodeller er løftet fram:

1. Å beholde dagens innretning
2. Å slå sammen Filminvest, Midtnorsk filmsenter og Østnorsk filmsenter.
3. Å gjenopprette et regionalt, sammenslått trøndersk virkemiddelapparat i Trøndelag, hvor funksjonene til senter, fond og filmkommisjonen ivaretas i én, samlet organisasjon.

4.2.2.10 Hvordan vekke næringslivets interesse?

Det er gode tilløp til koblinger mellom det audiovisuelle området og næringsliv i Trøndelag for øvrig for tiden, men her ligger det også et stort uforløst potensial. Når det gjelder å tiltrekke seg næringslivets interesse, handler flere av svarene i materialet om kommunikasjon: For det første at det i stor grad handler om å kommunisere at kompetansen i film- og spillbransjen kan være relevant for næringslivet. Videre å skape forståelse for at samarbeid med filmbransjen kan bidra til positivt omdømme, blant annet ved at det kan tydeliggjøre et selskaps holdninger og verdier. Noen foreslår at det offentlige kan bidra for eksempel ved å initiere konkurranser og partnerskap mellom audiovisuell bransje og næringsliv. Andre peker på at de kan gjøre seg attraktive som partnere ved å tilby kvalitetsprodukter innen audiovisuell produksjon som når et stort, gjerne internasjonalt publikum.

4.2.2.11 Andre utfordringer

I innspillsrundene har respondentene spilt inn en rekke utfordringer for aktører og bransje. Utfordringene som er nevnt av flest og med mest ettertrykk er behandlet over. I tillegg legges følgende problemstillinger og påstander fram:

- Det er behov for stabile og robuste produksjonsselskaper, som kan prioritere utvikling av prosjekter, ikke «levebrødsjobber». Det er også behov for gode, risikovillige produsenter.
- Alle delene av trøndersk film- og spillbransje henger sammen – det er viktig å se sammenhengene.
- KI (kunstig intelligens) stjeler en del av de viktige småjobbene.
- Lyd/etterarbeid: Det bør investeres for konkurransedyktighet, så man kan ha levedyktig fagmiljø for etterarbeid (miksekino).
- Trøndelag bør prioritere å trekke til seg internasjonale aktører med kompetanse og erfaring som mangler i lokal og nasjonal spillindustri.
- Det er en utfordring å bygge både spesifikk og generell kompetanse på både spill- og filmfeltet for virkemiddelapparat og eiere.
- Det bør satses mer på spillefilm i regionen.
- Det er behov for mer midler til lansering i regionen.

- Mulighetene som ligger XR-teknologien (extended reality/utvidet virkelighet) må gjøres mer kjent. Det er et stort ubrukt potensial som kan benyttes i alt fra gaming til live konserter, og gir stor fleksibilitet.

HØRINGSUTKAST

5 KILDER OG REFERERTE DOKUMENTER

- Brønnøysundregistrene - Nøkkelopplysninger fra Enhetsregisteret: [TRØNDESK PRODUSENTNETTVERK](#) (registret 13.12.2022)
- Det kongelige kultur og likestillingsdepartementet (KUD): **Proposisjon til Stortinget (forslag til stortingsvedtak) for budsjettåret 2024 [Prop. 1 S 2023–2024](#)**
- Eriksen, Ulrik (2025): [Å gå på kino kan gjøre oss til bedre mennesker](#). Morgenbladet, 14.02.25 (sitatet refererer til Esther Kinsky i *Seeing Further* (2024)).
- [«Film og øvrige audiovisuelle uttrykk i Trøndelag. Regional strategi 2015-2025»](#).
- Gran & Olsen (red) (2019): **Kreativ næring. Lokale, digitale og økonomiske perspektiver**, Universitetsforlaget.
- Grünfeld, Leo A.; Erika Karttinen; Terje Gaustad; Aljoscha Schöpfer; Trygve Leithe Svalheim og Ada Lunde (2025): [Kompetanse og kapasitet i filmbransjen – En kartlegging av dagens tilstand, utviklingen over tid og fremtidsutsikter](#). Menon-publikasjon nr. 1/2025, 06.02.25
- Grünfeld, Leo A.; Lars Hallvard Lind og Ine Lading: [Evaluering av virkemiddelapparatet innen audiovisuell produksjon i Trøndelag](#). Menon-publikasjon nr. 77/2022, november 2022
- Kleppe, Bård; Ingeborg Holmene og Line Elise Holmboe (2023): [Innholdsmangfold i norske filmer og serier](#). Telemarksforskning rapport 803/2023
- Kultur- og likestillingsdepartementet (2024): [Tid for spill – regjeringens dataspillstrategi 2024–2026](#)
- Lovdata (2016): [Forskrift om tilskudd til produksjon og formidling av audiovisuelle verk](#) (sist endret 2020).
- Lovdata (2025/2007): [Lov om offentlige styresmakters ansvar for kulturverksemd \(kulturlova\)](#) (sist endret 2025).
- Montages (2025): [Filmfrelst #624: Viktig politisk seier for norsk film og TV – tre sentrale personer forklarer AMT-direktivet](#), 03.02.25
- Norsk filminstitutt - NFI (2025): [Insentivordningen](#)
- Norsk filminstitutt - NFI (2025): [Investeringsplikt for strømmetjenester](#), 29.01.25

- NTO i samarbeid med Virke, Norske Konsertarrangører og Norske kulturhus (2021): [Grønt veikart for kunst- og kultursektoren](#)
- Nærings- og handelsdepartementet (2024): [Veikart til Kreativ Næring](#).
- Pedersen, Lisa (2024): [Vil lokke store filmproduksjoner til Trondheim med ny ordning](#)
Adresseavisen, 29.10.24
- Stortinget (2025): [Innstilling fra familie- og kulturkomiteen om Endringer i kringkastingsloven mv. \(gjennomføring av endringsdirektiv til direktiv om audiovisuelle medietjenester mv.\)](#)
- Telemarksforskning: [Innholdsmangfold i norske filmer og serier](#) (Kleppe et al. 2023)
- Trondheim kommune: [Folket, kunsten og byen mot 2030, Kommunedelplan for kunst og kultur i Trondheim 2019-2030](#).
- Trondheim kommune (2024): [Leangenerklæringen. Det politiske grunnlaget for et byråd utgått av Høyre, MDG og Venstre 2024 - 2027](#)
- Trondheim kommunes samfunnsplan: [Trondheimpløftet](#)
- Trøndelag fylkeskommune: [Balansekunst – kulturstrategi for Trøndelag](#)
- Trøndelag fylkeskommune: [Regional strategi for verdiskaping](#)
- Trøndelag fylkeskommune: [Trøndelagsplanen 2019-2030](#)