



Politisk program for Hyperion 2013

- 1 Hyperions øverste mål er å skape en framtid der fantasi, kreativitet, spill og
- 2 historiefortelling har en sentral plass i kulturliv og samfunn. Dette er en fremtidsvisjon
- 3 som krever at det jobbes godt og skapes engasjement i det fantastiske miljøet, og at
- 4 visse rammebetingelser er på plass. Gjennom dette dokument legger Hyperion - N4F
- 5 frem tiltak for annerkjennelse av de fantastiske fritidsinteressene som legitime
- 6 kulturuttrykk, tiltak som vil gjøre det lettere å engasjere seg i fantastisk aktivitet og
- 7 tiltak for et mer fantastisk Norge!

8 Kultur- og frivillighetspolitikk

9 Frivillig arbeid og kulturell virksomhet skaper identitet, aktivitet og fellesskap mellom
10 mennesker. Staten må legge til rette for et mangfold av kulturuttrykk og skape
11 grobunn for mer frivillig engasjement, særlig for barn og unge. Dette må gjøres
12 gjennom aktivt å støtte opp med gode rammebetingelser, samtidig som frivilligheten
13 ikke må brukes som verktøy for å oppnå politiske målsetninger. Frivilligheten vokser
14 best når den er fri.

15 Hyperion mener:

- 16 • Frivilligheten trenger et objektivt, rettferdig og sektorovergripende system for
17 økonomisk driftstilskudd som ivaretar organisasjonens egenart, samtidig som
18 det ikke gir særfordeler til organisasjoner som oppleves som «nyttige» eller
19 passer en bestemt ideologisk tankegang. Statens behov for instrumentell
20 kontroll over frivilligheten må begrenses.
- 21 • Barne- og ungdomsorganisasjoner trenger forutsigbare rammebetingelser, og
22 det er svært uheldig at regelverk, kontrollrutiner og støttebeløp endres til
23 stadighet.
- 24 • Grasrotandelen fungerer i dag mot sin hensikt, og det er de ressurssterke,
25 synlige organisasjonene som mottar støtten fra ordningen. Dette bidrar til en
26 ytterligere skjevfordeling av offentlige midler. Den fører også til en kamp
27 mellom ulike frivillige grupper lokalt, som trekker ressurser og oppmerksomhet
28 vekk fra formålene og setter frivillige organisasjoner mot hverandre. Ordningen
29 bør snarest fjernes eller omstruktureres.
- 30 • Norsk Kulturråd forvalter i dag store deler av den offentlige støtten til
31 kulturlivet, og skal opptre som en rådgiver for det offentlige i kulturspørsmål. En
32 slik institusjon kan ikke opptre reaksjonært og konservativt i møte med nye,
33 fantastiske kulturuttrykk, og trenger en reform. Støtteordningene må omgjøres
34 for å representere hele kulturfeltet, og rådet må settes sammen av en bredere
35 del av kulturlivet.

36 Interessepolitikk

37 De fantastiske fritidsinteressene representerer unike kulturuttrykk, og trenger også
38 rammebetingelser for å vokse. På tross av diversiteten i det fantastiske felleskap, er
39 det en viktig felles sak å skape aksept for uttrykkene, og at interessene likebehandles
40 med de mer tradisjonelle kulturformene idrett, musikk og lignende, som i dag får
41 særbehandling.

42 Hyperion mener:

- 43 • Kommunene må ta inn over seg at datakultur er en av de mest populære
44 fritidsinteressene for barn og unge i dagens samfunn, og må bygge anlegg som
45 gir rom til utfoldelse også for denne gruppen. Flerbrukshaller må kunne brukes
46 til datatreff på lik linje med for eksempel idrettsarrangementer. I kommuner der
47 idretten har monopol på bruk og utleie av kommunens haller og tilsvarende
48 anlegg, må de pålegges å åpne disse for datatreff og annen ungdomsaktivitet
49 til rimelige vilkår tilsvarende dem de selv får fra kommunen.
- 50 • Bibliotekenes innkjøpsordning for dataspill er et positivt tiltak for at alle skal
51 kunne ha glede av fantastiske fritidsinteresser. Midlene som er satt av til
52 ordningen er imidlertid ikke tilstrekkelige for at bibliotekene skal kunne skilte
53 med et ordentlig tilbud, og må økes betraktelig.
- 54 • Bibliotekenes innkjøpsordning for skjønnlitteratur gir i dag mange mennesker
55 tilgang på fantastisk litteratur og fabelprosa gratis. Innkjøpsordningen er
56 imidlertid for snever, og det må være plass til at også norske og nordiske
57 rollespill i porteføljen. Bibliotekenes innkjøpsordning bør også styrkes ved å
58 inkludere brettspill.
- 59 • innføringen av momsplikt ved kjøp av elektronisk kultur i utlandet svekker
60 kulturtilbudet i Norge, og er et steg i feil retning. Det er på høy tid å
61 anerkjenne at kultur også kan være elektronisk, og fjerne momsplikten på
62 norske kulturtjenester, samt reversere innføringen av moms på elektronisk kultur
63 fra utlandet.
- 64 • Fordelingen av støtte til kulturproduksjon som for eksempel dataspill, musikk,
65 film og bøker må være rettferdig og objektiv. I dag blir dataspill systematisk
66 nedvurdert som kategori selv om markedet overgår musikkmarkedet og stadig
67 vokser.
- 68 • Brettspill og kortspill må anerkjennes som et kulturuttrykk, og det bør etableres
69 støtteordninger for produksjon av disse i Norge.