



**HYPERION**  
**NORSK FORBUND FOR**  
**FANTASTISKE FRITIDSINTERESSER**

Politisk program

Vedtatt på Landstinget 2015

Hyperion jobber aktivt for et samfunn hvor fantasi, kreativitet og spill er en sentral del av samfunnet. De fantastiske fritidsinteressene trenger visse rammebetingelser for at kulturen kan bestå.

Dette dokumentet er Hyperions politiske program. Det inneholder konkrete tiltak for vekst for det fantastiske kulturmiljøet, ikke bare tiltak for selve interessene, men også tiltak for å gjøre det lettere å engasjere seg.

## Introduksjon

De fantastiske fritidsinteressene representerer unike kulturuttrykk, og trenger også rammebetingelser for å vokse. På tross av mangfold i det fantastiske fellesskap, er det en viktig felles sak å skape aksept for uttrykkene, og at interessene likestilles med de mer tradisjonelle kulturformene idrett, musikk og lignende, som i dag får særbehandling.

Frivillig arbeid og kulturell virksomhet skaper identitet, aktivitet og fellesskap mellom mennesker. Staten må legge til rette for et mangfold av kulturuttrykk og skape grobunn for mer frivillig engasjement, særlig for barn og unge. Dette må gjøres gjennom aktivt å støtte opp med gode rammebetingelser, samtidig som frivilligheten ikke må brukes som verktøy for å oppnå politiske målsetninger. Staten burde ikke regulere frivillige organisasjoners virksomhet utover krav til demokratisk styring, ikke-diskriminering og ungdomsmedvirkning.

Frivilligheten og ungdomskulturen er viktig for å sikre trygge rammer for barn og unges oppvekst, og har en særlig viktig plass i utvikling av egen identitet og møte med samfunnet. Frivillig ungdomskultur er viktig for å skape et godt og rusfritt miljø for barn og ungdom.

## 1. Frivillighet

Frivilligheten trenger et objektivt og rettferdig system for økonomisk driftstilskudd som ivaretar organisasjonens egenart på tvers av sektorer, samtidig som det ikke gir særfordeler til organisasjoner som tradisjonelt har blitt prioritert. . Statens behov for instrumentell kontroll over frivilligheten må begrenses.

Barne- og ungdomsorganisasjoner trenger forutsigbare rammebetingelser, og det er svært uheldig at regelverk, kontrollrutiner og støttebeløp endres til stadighet.

Grasrotandelen fungerer i dag mot sin hensikt, og det er de ressurssterke, synlige organisasjonene som mottar støtten fra ordningen. Dette bidrar til en ytterligere skjevfordeling av offentlige midler. Den fører også til en kamp mellom ulike frivillige grupper lokalt, som trekker ressurser og oppmerksomhet vekk fra formålene og setter frivillige organisasjoner opp mot hverandre. Ordningen bør snarest legges ned og midlene omprioriteres.

Støtteordninger for frie driftsmidler utsettes kontinuerlig for kutt i form av manglende indeksregulering eller direkte nedgang i budsjett. De frie driftsmidlene er hjørnesteinen i ungdomsfrivilligheten, og tillater organisasjoner å effektivt distribuere midler dit de behøves. Prosjektmidler krever omfattende administrering og kan derfor være svært dyre sammenlignet med frie midler. Nedgangen i driftstøtte må stanses, og prosessen må på sikt reverseres.

## 2. Norsk Kulturråd

Norsk Kulturråd forvalter i dag store deler av den offentlige støtten til kulturlivet, og skal opptre som en rådgiver for det offentlige i kulturspørsmål. En slik institusjon kan ikke opptre reaksjonært og konservativt i møte med nye, fantastiske kulturuttrykk, og trenger en reform. Støtteordningene må omgjøres for å representere hele kulturfeltet, og rådet må settes sammen av en bredere del av kulturlivet. Kulturrådet må ha støtteordninger som representerer hele kulturfeltet.

## 3. Ikke-geografisk kultur

Ungdomskulturen i Norge er ikke lenger bundet til tradisjonelle begrensninger som geografiske skillelinjer mellom aktivitetsgrupper og medlemsforeninger/lokallag. Et lag som arbeider på det lokale planet kan gjerne bre seg over flere kommuner, eller til og med fylker og landsdeler. Ungdom reiser mer enn tidligere for å delta på kulturaktiviteter, og stadig flere kulturtilbud tilgjengeliggjøres via internett. Regelverk for støtteordninger i Norge bør reflektere dagens struktur for ungdomskultur, som beveger seg stadig mer mot ikke-geografisk bunden drift. Støtteordningene for ungdomskultur bør i større grad gå på tvers av kommuner og fylker.

## 4. Økonomiske rammevilkår for kultur

Staten skal opprettholde minst 1% av statsbudsjettet til kultur.

Elektronisk kultur skal være momsfritt slik som andre kulturformer er i Norge i dag. På sikt skal dette også inkludere elektronisk kultur fra utlandet.

## 5. Problemspilling

Problematisk spillatferd i tilknytning til dataspill har fått økt oppmerksomhet de siste årene. Kulturdepartementet sin handlingsplan for spilleproblemer skal, slik den er utformet, tilrettelegge for bedre forståelse av problemspilling, samt undersøke behandlingsmetoder.

Mange av undersøkelsene på feltet er preget av skepsis til spill som nytt medie, og tar med seg holdninger fra gamblingfeltet inn i forskningen uten at det finnes belegg for det. Undersøkelser har vist at spillproblemer ofte kan være symptomer på andre livsvanskeligheter, og at de i de fleste tilfellene forsvinner av seg selv i løpet av få år. Derfor må det i større grad tas hensyn til de mange studiene som viser positive virkninger knyttet til spill.

Debatten om problemspilling må være fordomsfri og basert på konkrete og dokumenterte funn. Feltet bør separeres fra pengespillfeltet i sin helhet, og det bør heller prioriteres å forske på årsaker til spillavhengighet. .

## 6. Spillkultur

Spill bør i større grad defineres som et eget kulturfelt. Dagens situasjon er at brettspill ofte settes på samme budsjettpost som bøker. Dataspill legges inn under audiovisuelle medier, et felt som er så dominert av film at dataspill blir marginalisert. Spill må forstås som et eget og unikt kulturuttrykk, og ikke stykkes opp for å lemnes inn under det mest nærliggende tradisjonelle kulturfeltet.

Nye kulturuttrykk blir ofte møtt med ufortjent skepsis. Fantastiske fritidsinteresser opplever ofte dette problemet. Hyperion mener at alle kulturuttrykk må møtes med åpenhet, uten fordommer og med like forutsetninger.

## 7. Bibliotek og litteraturhus

Norsk Filminstitutt sin innkjøpsordning for dataspill er et positivt og populært tiltak for at alle skal kunne ha glede av fantastiske fritidsinteresser. Midlene som er satt av til ordningen er imidlertid ikke tilstrekkelige for at bibliotek/litteraturhus skal kunne skilte med et ordentlig tilbud, og må økes betraktelig.

Innkjøpsordningen for skjønnlitteratur gir i dag mange mennesker tilgang til fantastisk litteratur og fabelprosa gratis. Den er imidlertid for snever. Mengden midler bevilget til rollespillmidler bør altså økes. I tillegg bør bibliotek/litteraturhus kjøpe inn flere spill av typen brettspill. Dette er for å styrke bredden i tilbudet de gir.

Bibliotek/litteraturhus bør også inngå samarbeid med aktører innen digitale salg og utlån av blant annet spill, filmer, e-bøker og musikk. Det er flere eksisterende plattformer som byr på gode muligheter for å drive utlån, leie og kjøp av digitale medier på en fremtidsrettet og brukervennlig måte.”

## 8. Kulturproduksjon

Fordelingen av støtte til kulturproduksjon som for eksempel dataspill, musikk, film og bøker må være rettferdig og objektiv. I dag blir dataspill systematisk nedvurdert som kategori selv om markedet overgår musikkmarkedet og stadig vokser. De få midlene som gis dataspillproduksjon fordeles veldig skeivt til produksjon av barnevennlige spill. Midler til dataspillproduksjon må ikke pålegges andre føringer enn midler til filmproduksjon.

Norsk ungdom spiller i stor grad spill som er produsert i utlandet. Vi trenger et levende utviklert miljø i Norge. Det bør etableres støtteordninger for produksjon og utvikling av brettspill, kortspill og rollespill. Utviklerne bør ha en egen ordning hvor deres tid kan frikjøpes på lik linje som mottagere av kunstnerlønn.

## 9. Spill i skolen

Spill kan vise seg å være et kraftig læringsverktøy som kombinerer interaktiv læring med moderne teknologi. Det finnes et eksempel på en skole som bruker kun rollespill og brettspill i undervisningen, med tilfredsstillende resultater (Østerskov Efterskole, Danmark). Dataspill er blitt tatt i bruk i flere fag på enkelte skoler i Norge, med tilsvarende oppløftende resultat.

I tillegg til å lære bort spesifikke utviklerferdigheter, vokser unge i dag opp i et samfunn der de skal bli digitale borgere. Derfor er det viktig at skolen tar ansvar for å lære samtlige elever godt nettvett.

Den norske skolen bør satse på interaktiv undervisning i form av spill. Det første naturlige skrittet er utvidede forsøk der resultatene tas på alvor dersom de indikerer at metoden er effektiv.

Spill er et viktig kulturuttrykk som kan tolkes og analyseres på samme måte som film, litteratur og poesi i fag som norsk og engelsk.

Prosjekter om dataspillutvikling kan være en god måte for elever å lære programmering, informatikk og realfag. IT-fagene på videregående bør i større grad rettes mer direkte mot programmering og spillutvikling. Disse fagene bør forbedres i samarbeid med både unge utviklere, samt universiteter og høyskoler som tilbyr slike utdanninger.

## 10. Tilgang på lokaler

Kommunale lokaler som skolebygg, samfunnshus, idrettsanlegg og friluftsområder må være tilgjengelig for alle deler av ungdomsfrivilligheten. Tradisjonelle aktører som Idrettsforbundet får lett og rimelig tilgang til skolebygninger når de har behov for det, men ukjente og nye kulturformer møtes ofte med skepsis. På tross av at flere kommuner har vedtatt at frivilligheten skal ha tilgang følges ikke dette opp av skoler og andre utleiere. Flerbrukshaller og andre offentlige bygninger må kunne brukes til for eksempel datatreff og andre arrangementer innen data- og spillkultur, på lik linje med idrettsarrangement i dag.

## 11. Likestilling og inkludering

Alle skal kunne engasjere seg i de fantastiske fritidsinteresser på likt grunnlag. Fantastiske fritidsinteresser møter ofte fordommer og stereotypier. Det er viktig at alle kulturuttrykk, også utradisjonelle kulturformer, oppleves som trygge og inkluderende. Kjønnbarrierer og andre fordommer er ofte en hindring for dette. Slike barrierer må brytes ned, og alle kulturformer må tilgjengeliggjøres for flest mulig.

Netthat er et stort problem i spillmiljøet i dag. Det hindrer ungdom i å engasjere seg og kan være en påvirkning på dårlig psyke. Derfor ønsker Hyperion å være en aktør mot netthat i spillmiljøet.

## 12. Prinsipper for demokrati

Hyperion mener at et godt medlemsdemokrati er nødvendig for ungdomsfrivillighet. Fundamentet for et □ medlemsdemokrati er en modell der alle medlemmer har lik rett til medvirkning. □

I et godt medlemsdemokrati må absolutt alle ha fulle rettigheter. Hyperion er mot alle former for diskriminering i □demokratiet. Særskilt er dette knyttet til stemmerett, mulighet til å stille til valg, og reell mulighet til medvirkning. □

For at alle skal ha reell rett til medvirkning er det nødvendig med transparens i beslutningstaking. Møter må □ forberedes på en god måte, deltakerne må få den informasjonen de trenger for å utøve sitt mandat. □

Demokratiskolering er også en forutsetning for reell medvirkning i organisasjoner med mange unge medlemmer. □