



Høring: Forslag til politisk program 2020

Prioriteringene under utarbeidelsen av forslaget for Hyperions politiske program for 2020 har vært å skrive et helhetlig program, som dekker bredden i interessene og behovene til medlemsforeningene, samt et fokus på at programmet skal være oversiktlig, tydelig, og lett å navigere.

Det politiske innholdet gjenspeiler den politikken Hyperion har ført gjennom flere år, med få meningsbærende endringer. De viktigste innholdsmessige endringene er ny politikk hva gjelder opprettelse av et dataspillinstitutt, samt et noe redusert fokus i programmet på skole- og utdanningspolitikk.

De strukturelle endringene fra årets program er noe mer substansielle. I årets program er punktlistene der politikk om mange ulike emner ble presentert noe om hverandre fjernet, og det er innført delkapitler/underoverskrifter, som tydeliggjør de ulike temaene Hyperions politikk dekker. Intensjonen om å gjøre det enklere både for interne og eksterne å navigere fram til spesifikke politiske emner. I forslaget for 2020 har det blitt valgt å gå bort fra politiske hovedprioriteringer. Dette er fordi Hyperions politiske arbeid og muligheter i stor grad er preget av hvilke saker som er oppe i Stortinget og media, og dermed vanskelig å forutse.

Vi ønsker særlig tilbakemeldinger på følgende:

- Opplevs det at bredden i foreningenes behov og politiske mål blir ivaretatt i programmet?
- Er foreningene enige i forslaget om de strukturelle endringene?
- Er alle områdene Hyperion burde ha politikk på, dekket i programmet?
- Eventuelle forslag til tillegg eller endringer.

Innspill bes sendes på e-post til politisk@n4f.no. Vi ber om at innspillene holdes korte og konkrete.

Med vennlig hilsen,
arbeidsgruppen for nytt politisk program

1 Politisk program 2020

2
3 **Hyperion er en landsomfattende organisasjon for barn og ungdom som engasjerer seg i de**
4 **fantastiske fritidsinteressene. Barn og unge skal kunne drive med, og skape egne arenaer**
5 **for, de fritidsinteressene de selv ønsker. For å oppnå det er det viktig med en sterk**
6 **frivillighet, anerkjennelse av nerdekultur som et fullverdig kulturuttrykk, og tilstrekkelig**
7 **med tilgjengelige møteplasser der barn og unge kan drive med de interessene de ønsker,**
8 **på sine egne premisser.**

9 10 **Frivillighet**

11 12 **Verdigrunnlag**

13 Barne - og ungdomsfrivilligheten skaper gode, trygge, og inkluderende arenaer der barn og
14 unge kan delta på sine egne premisser, og skaper varige verdier for samfunnet. Frivilligheten
15 gir barn og unge mulighet til å utvikle vennskap, oppleve mestring og innflytelse, delta i
16 demokratiet, og forme sin egen fritid.

17 18 **Støtteordninger**

19 Det skal være lett å drive med frivillighet i Norge, og det er regjeringen og Stortingets
20 oppgave å legge til rette for dette ved å sikre tilstrekkelig og forutsigbar finansiering av
21 frivillige organisasjoner. Et av de viktigste tiltakene for å styrke den unge frivilligheten er å
22 øke ordninger som gir organisasjonene tilgang på frie midler, slik som nasjonal grunnstøtte,
23 Frifond og momskompensasjon.

24
25 Støtteordningene må distribueres på en rettferdig måte, uten overkompliserte krav og
26 stønadsordningen som står til hinder for ungdomsfrivilligheten.

27
28 Ungdomskultur er i stadig endring og foregår i større grad enn noen gang på tvers av lande-
29 og fylkesgrenser. Regelverk for støtteordninger bør reflektere strukturen i dagens
30 ungdomskultur, og ta høyde for aktivitet som ikke alltid er regionalt begrenset, foregår på
31 nett, og har deltakere fra ulike landsdeler.

32
33 **Grasrotandelen skaper unødvendig konkurranse innad i frivilligheten, fordi større og mer**
34 **synlige organisasjoner har større sjanse for å få støtte. Ordningen bør legges ned eller**
35 **omstruktureres slik at den gagnar frivillige organisasjoner likt.**

36
37 **Momskompensasjonsordningen gjør det lettere for frivillige organisasjoner å gå til innkjøp**
38 **av utstyr nødvendig for å skape god aktivitet, og har vært et løft for norsk frivillighet. På sikt**
39 **bør ordningen utvides slik at frivillige barne- og ungdomsorganisasjoner kan få full**
40 **momskompensasjon.**

41
42 Med gode og forutsigbare rammevilkår og tilstrekkelig med frie midler, sikrer vi en
43 bærekraftig og voksende frivillighet.

45 **Medlemsdemokrati**

46 Et velfungerende medlemsdemokrati er nødvendig for en god ungdomsfrivillighet, og det er
47 derfor viktig med en frivillighetsmodell der alle medlemmer har lik rett til medvirkning og like
48 demokratiske rettigheter. Frivillige ungdomsorganisasjoner bør ha gode nok rammer til å
49 favne om hele målgruppen sin, og med en ungdomskultur i stadig utvikling, bør
50 aldersgrensen for ungdom heves fra 26 til 30 år.

51

52 **Lokaler**

53 Egnede lokaler er en forutsetning for å drive frivillig aktivitet. Offentlige områder som skoler,
54 biblioteker, samfunns- og kulturhus, idrettsanlegg og friluftsområder må være rimelige og
55 tilgjengelig for frivilligheten. Møteplasser for frivilligheten må være tilpasset alle typer
56 ungdomskultur og deres behov. Ved restaurering eller nybygging av offentlige bygg, må det
57 sikres en infrastruktur som legger til rette for ulike former for frivillig aktivitet, også
58 spillfestivaler og dataparty. Utleie av offentlige bygg må skje på like premisser, der all
59 ungdomskultur bli ivaretatt, uavhengig av interesseområde.

60

61

62 **Kultur**

63

64 **Verdigrunnlag**

65 Fantasi, lek og spill har egenverdi. De fantastiske fritidsinteressene er en kreativ,
66 engasjerende, mangfoldig og fantasifull kultur med enormt potensiale. Nerdekulturen er en
67 viktig og voksende del av dagens ungdomskultur, og må tas på alvor, utfordres og støttes
68 opp om på lik linje med andre og mer tradisjonelle fritidsinteresser.

69

70 **Anerkjennelse av nerdekultur**

71 Spill er et fullverdig kulturuttrykk, på lik linje med film, litteratur, visuell kunst, scenekunst og
72 musikk, og dette bør reflekteres i offentlige kultursatsninger. Kunstnere og kunstprosjekter
73 som arbeider innenfor fantastiske kulturuttrykk bør få støtte av det offentlige på lik linje med
74 mer tradisjonelle kunstnere. Det bør sitte personer i kulturrådet med utfyllende kunnskap om
75 de fantastiske fritidsinteressene.

76

77 Kulturrådets festivalstøtte bør innrettes på en uttrykksnøytral måte, slik at også dataparty og
78 spillfestivaler kan søke på den.

79

80 I dag blir brett- og rollespill ofte plassert på samme budsjettpost som bøker, mens dataspill
81 legges til veletablerte ordninger for film. De nye kulturuttrykkene er likeverdige
82 fritidsaktiviteter, og trenger ikke å høre til under de tradisjonelle kulturuttrykkene som
83 litteratur, bilder, musikk, men bør anerkjennes for sin egenverdi.

84

85 **Datakultur**

86 Dataspill er den største fritidsinteressen blant ungdom i dag, og må behandles både som en
87 næring og som en kulturform. For å styrke Norge som en dataspillnasjon må man også
88 styrke kulturen rundt spill, ved å fremheve og satse på de felles møteplassene for både
89 konsumenter og produsenter av kulturen, som spillfestivaler, konferanser og LAN.

90

91 **E-sport** er en voksende interesse innenfor datakulturen, både i Norge og resten av verden. I
92 2016 så over 316 millioner mennesker på E-sport, og flere ønsker å delta i denne interessen
93 profesjonelt. Det bør være et frivillig organisert fellesskap som ivaretar spillernes interesser,
94 forhindre utnyttelse, og styrke det norske E-sportmiljøet.

95

96 **Lootbokser** har de siste årene vært en økende trend i dataspill. Utformingen av lootboxer er
97 forskjellig fra spill til spill, noen er kun kosmetiske, mens andre har innhold som påvirker
98 prestasjoner, og kan selges videre i eller utenfor spillet. Spill som inneholder lootbokser bør
99 merkes og reguleres, samtidig som det er viktig at det offentlige ser nyansen i
100 problematikken, slik at reguleringer ikke går på bekostning av fritidsinteressen. Spill rettet
101 mot yngre barn, bør ikke oppfordre til mikrotransaksjoner.

102

103 **Opprettelse av et dataspillinstitutt**

104 For å ivareta den norske spillkulturen på en best mulig måte for både forbrukerne og
105 næringen, bør det opprettes et nasjonalt kompetansesenter for dataspill, som et norsk
106 dataspillinstitutt. En naturlig rolle et dataspillinstitutt kan ta på seg vil være oppgavene
107 medietilsynet har i dag om å tilgjengeliggjøre kompetanse og informasjon om
108 dataspilltrendene, både for øvrige statlige organer, foreldre og forbrukere.

109

110 For næringen vil et dataspillinstitutt kunne forvalte støtteordningen for produksjon av
111 dataspill som i dag er underlagt Norsk Filminstitutt. Hyperion mener at for at denne
112 kulturformen skal kunne utvikle seg må støtteordningene reflektere næringens behov på et
113 nasjonalt og internasjonalt marked. Med et kompetanseorgan med erfarne ansatte innenfor
114 feltet kan man sikre at støtteordningen blir forvaltet på riktig grunnlag. I tillegg bør
115 støtteordningene for dataspillproduksjon økes.

116

117

118 **Tilgjengelighet og deltakelse**

119

120 **Fantastiske biblioteker og fritidsklubber**

121 Det er viktig å anerkjenne viktigheten av nerdekulturen, og tilrettelegge for at den kan vokse
122 slik at alle har mulighet til å delta i fellesskapet, uansett økonomisk situasjon. Interessen
123 ungdom har i datakultur må reflekteres i kulturtilbudene i Norge. Fritidsklubber, biblioteker
124 og lignende offentlige tilbud må tilpasses ungdommens interesse i dataspill og annen
125 nerdekultur både med kompetanse og riktig utstyr.

126

127 Fantastiske fritidsinteresser må inkluderes i bibliotekenes utvikling som aktivitetssentre.
128 Bibliotekene bør ha et godt utvalg innen fantastisk litteratur, brett- og rollespill, samt
129 dataspill, og bør integrere disse produktene i sin utlånsordning, både fysisk og digitalt.

130

131 **Møteplasser for digital kultur**

132 Alle barn og ungdom bør ha tilgang til møteplasser der de kan utøve sin fritidsinteresse med
133 jevnaldrende og likesinnede, og drive med sin hobby på sine egne premisser. De fleste

134 spillfestivaler og LAN i Norge er i dag drevet av frivilligheten, også de største som The
135 Gathering. Dette er arrangementer av ungdom for ungdom som ofte etterstreber å ha lave
136 deltakerkostnader, og jobber for å sikre at alle skal kunne delta i fantastiske fritidsinteresser
137 uansett økonomisk eller sosial bakgrunn. Det offentlige må anerkjenne viktigheten av disse
138 arrangementene, og legge til rette for at de skal kunne vokse.
139