

## Høring: Forslag til Politisk Program for 2021

Til Landstinget 2021 har sentralstyret foreslått et politisk program med flere suppleringer, og mindre stryking enn tidligere år. Høringsforslaget er blitt behandlet av komité for politisk program i Sentralstyret, og har i etterkant blitt vedtatt av Sentralstyret som helhet.

Komiteen har tatt utgangspunkt i programmet fra 2020. Fra dette programmet har vi kuttet ned på overflødig tekst, generalisert spesifikke saker og supplert med ny politikk. Områdene det har blitt kuttet tekst er ved de introduserende tekstene til hvert tema, utdypende setninger på noen av punktene, samt steder der teksten var svært spesifikk. Vi har også gjort en del omformuleringer for å gjøre teksten mer forståelig.

### De største endringene er:

“Spillkultur som fritidstilbud” er et nytt punkt om fritidskortet og potensialet til hyperionforeninger som fritidstilbud. “Den Kulturelle Skolesekken” er et nytt punkt, som spesifiserer at vi ønsker å gjøre “spill og interaktive medier” til en permanent kunst- og kulturform i Den Kulturelle Skolesekken.

Punktet “E-sport” har blitt utdypet til å også inneholde politikk om lavterskel e-sport og casual dataspilling. Det er også lagt til at det bør opprettes støtteordninger for å utforske e-sport sitt potensiale innenfor tilrettelagt opplæring.

Flere punkter har blitt generalisert til å gjelde hele frivilligheten, alle hyperionforeninger eller alle hyperioninteresser. Dette er for å kunne favne bredere, og for å motvirke ubalanse i hvordan de forskjellige interessene prioriteres. Det har også blitt lagt til spesifiseringer for å referere til oppfølging konkrete politiske prosesser, som Dataspillstrategien og Fritidskortet.

Punktet om dataspillinstitutt har blitt kuttet, og under “Kultur-støtteordninger” er det blitt lagt til “og det bør siktes mot å opprette et Norsk dataspillinstitutt i 2022. De nye kulturuttrykkene er likeverdige fritidsaktiviteter, og bør derfor ha egne støtteordninger. De bør anerkjennes for sin egenverdi, og trenger ikke å høre til under de tradisjonelle kulturuttrykkene”. Dette er for å ikke motvirke føringene fra dataspillstrategien, men ha som mål at det skal opprettes et Norsk dataspillinstitutt som skal forvalte egne støtteordninger.

*Dersom du har spørsmål eller trenger forklaringer kan du kontakte styreleder Vincent (vincentm@n4f.no) eller nestleder Laila (laila@n4f.no).*

### Vi ber om innspill på hele programmet, men ønsker særlig tilbakemeldinger på følgende:

- Hva bør være Hyperion sin politikk på e-sport, og er det noen viktige ting vi har utelatt, men burde ha politikk på?
- Hvilke tanker har foreningene om de nye punktene “Spillkultur som fritidstilbud” og “Den Kulturelle Skolesekken”?
- Bør punktet om “Norsk dataspillinstitutt” bli innlemmet i “Kultur-støtteordninger” eller bør dette forbli et eget punkt?



- Mangler det politikk innenfor noen av de vesentlige dilemmaene innenfor interessene våre? Isåfall hvor kan man kutte, og hvor kan man supplere for å favne bredere?

**Innspill bes sendes på e-post til [politisk@n4f.no](mailto:politisk@n4f.no). Vi ber om at innspillene holdes korte og konkrete.**

Med vennlig hilsen  
Sentralstyret i Hyperion

# 1 Politisk Program 2021

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 med  
7 tilgjengelige møteplasser der barn og unge kan drive med de interessene de ønsker, på sine  
8 egne premisser.

## 10 Hovedprioritering

11 For å kunne tilby frivilligheten som driver med nerdekultur den strukturen og kompetansen  
12 nødvendig for å kunne vokse og utvikle seg, bør Hyperion motta direkte bevilgning av statlige  
13 midler for å kunne gjennomføre overgangen til en særforbundsmodell.

## 15 Frivillighet

### 17 *Medlemsdemokrati*

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

### 23 *Støtteordninger*

24 Det skal være lett å drive med frivillighet i Norge, og det er regjeringen og Stortingets  
25 oppgave å legge til rette for dette ved å sikre tilstrekkelig og forutsigbar finansiering av  
26 frivillige organisasjoner. Staten bør øke ordninger som gir frivillige organisasjoner tilgang på  
27 frie midler, slik som nasjonal grunnstøtte, Frifond og momskompensasjon. Støtteordningene  
28 må distribueres på en rettferdig måte, uten overkompliserte krav som står til hinder for  
29 ungdomsfrivilligheten.

### 31 *Lande- og fylkesgrenser*

32 Lande- og fylkesgrenser er mindre definerende for hvor ungdommer driver aktivitet enn det  
33 var før. Mer kommunikasjon foregår på nett og barn og unge reiser mer for å drive aktivitet.  
34 Støtteordninger bør også kunne støtte aktivitet som ikke alltid er regionalt begrenset, foregår  
35 på nett, og har deltakere fra ulike landsdeler.

### 37 *Grasrotandelen*

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

### 42 *Momskompensasjonsordningen*

43 Momskompensasjonsordningen gjør det lettere for frivillige organisasjoner å gå til innkjøp  
44 av utstyr nødvendig for å skape god aktivitet, og har vært et løft for norsk frivillighet.

45 Ordningen bør utvides slik at frivillige barne- og ungdomsorganisasjoner kan få full  
46 momskompensasjon.

47

#### 48 ***Momsfritak på billettsalg***

49 Momsfritak på billettsalg til kulturarrangementer, herunder datatreff og spillfestivaler, har  
50 vært et avgjørende tiltak for drift av disse. Den økonomiske belastningen moms på  
51 billettsalg utgjør, er svært utfordrende og potensielt ødeleggende for frivilligheten bak  
52 arrangementene, og det er viktig at fritaket opprettholdes.

53

#### 54 ***Utvidelse av ungdomsbegrepet***

55 Ungdomskultur er i stadig utvikling, og for å ivareta moderne ungdom og deres interesser,  
56 bør aldersgrensen for ungdom heves fra 26 til 30 år, i tråd med EUs definisjon av "young  
57 people". Frivillige ungdomsorganisasjoner bør ha gode nok rammer til å favne om hele  
58 målgruppen sin.

59

#### 60 ***Lokaler***

61 Egnede lokaler er en forutsetning for å drive frivillig aktivitet. Offentlige områder som skoler,  
62 biblioteker, samfunns- og kulturhus, idrettsanlegg og friluftsområder må være rimelige og  
63 tilgjengelige for frivilligheten. Utleie av offentlige bygg må skje på like premisser, der all  
64 ungdomskultur bli ivaretatt, uavhengig av interesseområde.

65

66 Møteplasser for frivilligheten må være tilpasset alle typer ungdomskultur og deres behov.  
67 Ved restaurering eller nybygging av offentlige bygg, må det sikres infrastrukturer som legger  
68 til rette for ulike former for frivillig aktivitet, også spillfestivaler, cons og dataparty. I tillegg  
69 bør det bli lettere for frivillige organisasjoner å få tilgang til lagerplass, da dette gjør det  
70 lettere å opprettholde aktivitet.

71

72

### 73 **Kultur**

74

#### 75 ***Verdigrunnlag***

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

80

#### 81 ***Anerkjennelse av nerdekultur***

82 Fantastiske fritidsinteresser er et fullverdig kulturuttrykk, på lik linje med film, litteratur,  
83 visuell kunst, scenekunst og musikk. Dette bør reflekteres i offentlige kultursatsninger.  
84 Kunstnere og kunstprosjekter innenfor fantastiske kulturuttrykk bør få støtte av det  
85 offentlige på lik linje med mer tradisjonell kunst. Det bør sitte personer i kulturrådet med  
86 utfyllende kunnskap om de fantastiske fritidsinteressene.

87

#### 88 ***Kultur-støtteordninger***

89 Kulturrådets festivalstøtte bør innrettes på en uttrykksnøytral måte, slik at også dataparty og  
90 spillfestivaler kan søke på den. For å følge opp Dataspillstrategien Spillerom, bør NFI  
91 opprette egne øremerkede tilskudd for frivillig organiserte datatreff og spillarrangement, og  
92 det bør siktes mot å opprette et Norsk dataspillinsitutt i 2022. De nye kulturuttrykkene er  
93 likeverdige fritidsaktiviteter, og bør derfor ha egne støtteordninger. De bør anerkjennes for  
94 sin egenverdi, og trenger ikke å høre til under de tradisjonelle kulturuttrykkene.

95

### 96 ***Datakultur***

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

101

### 102 ***E-sport***

103 E-sport er en voksende interesse innenfor datakulturen, både i Norge og resten av verden.  
104 Det har gjort at mange barn og unge ønsker å delta i denne interessen profesjonelt. Det bør  
105 etterstrebtes at e-sportutøvere får gode vilkår og rettigheter, for å løfte sporten og forhindre  
106 utnytting av unge spillere. Det norske E-sportmiljøet bør ha et frivillig organisert fellesskap i  
107 bunnen.

108

109 Det bør tilrettelegges mer for at flere kan delta i lavterskel e-sport og casual dataspilling. E-  
110 sport bør løftes fram som en hobby og fritidsinteresse, uten at det går på bekostning av de  
111 profesjonelle utøverne. Det er viktig at vi bygger opp om at e-sportklubber kan skape  
112 fellesskap og tilby et godt inkluderende fritidstilbud. Det bør også opprettes støtteordninger  
113 for å utforske e-sport sitt potensiale innenfor tilrettelagt opplæring.

114

### 115 ***Lootbokser***

116 Lootbokser har de siste årene vært en økende trend i dataspill. Noen kan selges videre i eller  
117 utenfor spillet og kan fungere som pengespill. Spill som inneholder lootbokser bør merkes  
118 og reguleres, samtidig som det er viktig at det offentlige ser nyansen i problematikken, slik at  
119 reguleringer ikke går på bekostning av fritidsinteressen. Spill rettet mot yngre barn, bør ikke  
120 oppfordre til mikrotransaksjoner.

121

### 122 ***Den Kulturelle Skolesekken***

123 Den Kulturelle Skolesekken er statens hovedsatsing på kultur i skolen. DKS er mange barns  
124 første møte med kunst og kultur. Å introdusere spill som kultur i skolen er med på å heve  
125 spill som kulturform, skape flere arenaer for kunstnere innen spill, og gjøre det lettere for  
126 spillinteressert ungdom å finne hverandre og skape sosiale fellesskap. Derfor bør "spill og  
127 interaktive medier" bli lagt inn som en permanent kunst- og kulturform innenfor DKS.

128

129

130

131

132

## 133 **Tilgjengelighet og deltakelse**

134

### 135 ***Biblioteker og fritidsklubber***

136 Det er viktig å anerkjenne viktigheten av nerdekulturen, og tilrettelegge for at den kan vokse,  
137 slik at alle har mulighet til å delta i fellesskapet, uansett økonomisk situasjon. Derfor bør det  
138 opprettes utleieordninger for utleie av datamaskiner og lignende utstyr, slik at flere kan delta  
139 på LAN og e-sportøvelser. Fritidsklubber, biblioteker og lignende offentlige tilbud må  
140 tilpasses ungdommens interesse i dataspill og annen nerdekultur, både med kompetanse og  
141 riktig utstyr.

142

143 Nerdeinteresser må inkluderes i bibliotekenes utvikling som aktivitetssentre. Bibliotekene  
144 bør ha et godt utvalg innen tegneserier, brett- og rollespill, rollespillbøker og dataspill. Disse  
145 produktene bør integreres i bibliotekene sin utlånsordning, både fysisk og digitalt.

146

### 147 ***Møteplasser for nerdekultur***

148 Alle barn og ungdom bør ha tilgang til møteplasser der de kan utøve sin fritidsinteresse med  
149 jevnaldrende og likesinnede, og drive med sin hobby på sine egne premisser. Møteplasser  
150 for nerdekultur er en stor ressurs for å skape vennskap, og bør støttes opp om på lik linje  
151 med idrett.

152

153 De fleste nerdearrangementer i Norge er i dag drevet av frivilligheten. Dette er arrangementer  
154 av ungdom, for ungdom, som ofte etterstreber å ha lave deltakerkostnader. Det er tilbud som  
155 jobber for å sikre at alle skal kunne delta i et sosialt fellesskap uansett økonomisk eller  
156 sosial bakgrunn. Man skal tilrettelegge for at disse skal kunne ha lave deltakerkostnader.

157

### 158 ***Spillkultur som fritidstilbud***

159 Det er stort potensiale i oppbygging av nerdete fritidsinteresser som fritidstilbud for barn og  
160 unge. Mange av våre medlemsforeninger driver med faste, jevnlige, organiserte aktiviteter  
161 som gir mulighet for tilhørighet over tid. De bør derfor behandles på lik linje med andre  
162 fritidstilbud. Et eventuelt fritidskort skal kunne brukes på medlemskap og aktivitet i frivillige  
163 organisasjoner som driver aktivitetsbasert rekruttering.

164

165

166

167