

Sentralstyrets forslag til politisk program for 2021

Ærede landsting,

Årets forslag til politisk program presenteres på vegne av sentralstyret av arbeidsgruppen for politisk program, som har bestått av Helle Munthe-Kaas, Martin Rolland og Laila Oftedal Voll. Arbeidsgruppen har hatt regelmessige møter og vil med dette presentere sentralstyrets innstilling til Politisk program 2021.

Komiteen har tatt utgangspunkt i programmet fra 2020. Fra dette har vi kuttet ned på overflødig tekst, generalisert spesifikke saker og supplert med ny politikk. Vi har også gjort en del mindre 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 om “spill og interaktive medier” som 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 favne bredere, og motvirke ubalanse i hvordan de forskjellige interessene prioriteres.

Punktet om dataspillinstituttet har blitt kuttet, og “Kultur-støtteordninger” har blitt utvidet til å inneholde politikk om dataspillinstituttet. Dette er for å ikke motvirke føringene fra dataspillstrategien, men ha som mål at det opprettes et Norsk dataspillinstitutt.

Sentralstyret har foreslått et politisk program med flere suppleringer og mindre stryking enn tidligere år. Høringsforslaget er blitt behandlet av komité for politisk program og har i etterkant blitt vedtatt av Sentralstyret som helhet. Forslaget har også blitt sendt ut på høring over sommeren og tatt opp til diskusjon på Hyperion sitt representantskap.

Med vennlig hilsen
Sentralstyret i Hyperion

Forslag til vedtak for politisk program 2021:

Landstinget vedtar forslaget til politisk program for 2021 med eventuelle endringer.



Politisk Program 2021

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

Hovedprioritering

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

Frivillighet

Medlemsdemokrati

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

Støtteordninger

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

Lande- og fylkesgrenser

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

Grasrotandelen

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

Momskompensasjonsordningen

44 Momskompensasjonsordningen gjør det lettere for frivillige organisasjoner å gå til innkjøp
45 av utstyr nødvendig for å skape god aktivitet, og har vært et løft for norsk frivillighet.
46 Ordningen bør utvides slik at frivillige barne- og ungdomsorganisasjoner kan få full
47 momskompensasjon.

48

49 ***Momsfritak på billettsalg***

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

54

55 ***Utvidelse av ungdomsbegrepet***

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

60

61 ***Lokaler***

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

66

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

72

73

74 **Kultur**

75

76 ***Verdigrunnlag***

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

81

82 ***Anerkjennelse av nerdekultur***

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

88

89 **Kultur-støtteordninger**

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

96

97 **Datakultur**

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

102

103 **E-sport**

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

109

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

115

116 **Lootbokser**

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

122

123 **Den Kulturelle Skolesekken**

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

129

130

131

132

133

134 **Tilgjengelighet og deltakelse**

135

136 ***Biblioteker og fritidsklubber***

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

143

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

147

148 ***Møteplasser for nerdekultur***

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

153

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

158

159 ***Spillkultur som fritidstilbud***

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