

Politisk program

Vedtatt på Landstinget 2017

Politiske prioriteringer for 2018

Stopp utleiediskrimineringen

Alt for ofte blir foreninger og andre som arbeider med å skape gode arenaer for fantastiske fritidsinteresser møtt med skepsis. Tradisjonelle aktører får særfordeler mens mange utleiere systematisk nedprioriterer våre aktiviteter. Offentlige bygg som er tilgjengelig for allmenn lån og utleie skal ikke diskriminere basert på kulturuttrykk.

Fantastiske biblioteker og fritidsklubber

Bibliotek og fritidsklubber er blant de nyttigste fattigdomstiltakene vi har i Norge i dag, og er viktige for å sikre likhet for barn og unge. Muligheten til å spille spill, digitalt og bordspill, lese fantastiske bøker og lære om koding bør være tilgjengelig for alle. Dette må gjelde uavhengig av økonomisk situasjon. Bibliotekene og fritidsklubbene er derfor nødt til å utvikle sitt tilbud etterhvert som nye kulturuttrykk vokser frem blant ungdom. Dette må skje både gjennom eksisterende innkjøpsordninger, og nye digitale ordninger for spill.

Spillkultur i flerbrukshaller

Alle nye flerbrukshaller som bygges skal være tilrettelagt for å brukes til mer enn bare idrett. Sammen med datatreff- og spillfestivalarrangører bør det utformes enkle tiltak og krav som skal implementeres i byggeplanene for nye haller. I tillegg bør man på sikt også pusse opp eksisterende haller til å også oppfylle disse kravene.

1. Organisasjonsdrift

1.1 Frivillighet

1.1.1. Frivilligheten trenger et objektivt og rettferdig system for økonomisk driftstilskudd som ivaretar organisasjonenes egenart på tvers av sektorer, samtidig som det ikke gis særfordeler til organisasjoner som tradisjonelt har blitt prioritert.

Hyperion mener statens instrumentelle kontroll over frivilligheten må begrenses.

1.1.2 Støtteordninger for frie driftsmidler utsettes kontinuerlig for kutt i form av manglende indeksregulering eller direkte nedgang i budsjetterte penger. Frie driftsmidlene tillater organisasjoner å effektivt distribuere midler der de behøves, uten omfattende og ressurskrevende administrasjon og rapportering som kommer med prosjektstøtteordninger. Barne- og ungdomsorganisasjoner trenger òg forutsigbare rammebetingelser. Det er svært uheldig at regelverk, kontrollrutiner og støttebeløp endres til stadighet. Nedgangen i driftsstøtte må stanses, og prosessen må på sikt reverseres.

Hyperion mener støtteordninger for frie driftsmidler må ivaretas og på sikt styrkes.

Hyperion mener offentlige organer må etterstrebe stabile regelverk, kontrollrutiner og støttebeløp.

1.1.3. Grasrotandelen er en ordning som i stor grad gagnar de største og mest synlige organisasjonene, og skaper unødvendig konkurranse mellom frivillige organisasjoner på lokalt nivå. Ordningen bør legges ned og midlene omprioriteres.

Hyperion mener grasrotandelen skaper en skjevfordeling av midler til ressurssterke organisasjoner og at den bør legges ned.

1.1.4 I dag er det flere fylker der det kun finnes støtteordninger rettet mot idrett, musikk og teater.

Hyperion mener at det burde finnes fylkeskommunale støtteordninger til ungdomskultur i alle fylker.

1.1.5 Frivillige organisasjoner diskrimineres i forhold til næringsdrivende ved at der næringslivet har mva-fritak for sin innkjøp må frivilligheten betale mva. Momskompensasjonsordningen dekker ikke inn det organisasjoner betaler i mva.

Hyperion mener frivillige organisasjoner må få full kompensasjon for sine MVA-utgifter.

1.2 Geografi

1.2.1 Ungdomskulturen i Norge er ikke lenger bundet til tradisjonelle begrensninger. Det er mange foreninger og lokallag som utfordrer de tradisjonelle geografiske skillelinjene. 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 i ungdomskulturen, og burde ikke hindres eller hemmes av fylkes eller kommunegrenser.

Hyperion mener støtteordninger for ungdomskultur i større grad må gå på tvers av kommune- og fylkesgrenser for å gjenspeile at dagens ungdomskultur strekker seg utover disse grensene.

1.3 Økonomiske rammevilkår for kultur

1.3.1. Nye kulturuttrykk som digital kultur er likeverdige med de tradisjonelle uttrykkene. Historisk sett har man i momsspørsmål erfart at kulturformene ikke er likestilt. Man bør tydeliggjøre i større grad at moderne ungdomskultur skal likestilles med med tradisjonelle kulturuttrykk.

Hyperion mener at alle frivillige kulturarrangement rettet mot ungdom skal være momsfrie.

1.4 Tilgang på lokaler

1.4.1. Kommunale lokaler som skolebygg, samfunnshus, kulturhus, idrettsanlegg og friluftsområder må være tilgjengelig for alle deler av ungdomsfrivilligheten. Ukjente og nye kulturformer blir diskriminert og møtt med stor skepsis, i motsetning til tradisjonelle aktører som for eksempel Idrettsforbundet. Mange utleierye velger å nedprioriterer systematisk enkelte aktiviteter.

På tross av at flere kommuner har vedtatt at frivilligheten skal ha tilgang følges ikke dette opp av skoler og andre utleierye. Flerbrukshaller og andre offentlige bygninger må kunne brukes til for eksempel datatreff og andre arrangementer innenfor data- og spillkultur, på lik linje med idrettsarrangementer i dag.

Hyperion mener at alle offentlige flerbrukshaller i større grad bør tilrettelegges for arrangementer innenfor spill- og datakultur, som spillfestivaler og datatreff.

Hyperion mener at offentlige skolebygg, flerbrukshaller, samfunnshus, friluftsområder og idrettsanlegg i større grad skal gjøres tilgjengelig for ungdomskultur uten diskriminering.

Hyperion mener at offentlige bygg som kan brukes av frivilligheten bør være tilgjengelige til gunstige økonomiske vilkår.

1.5 Prinsipper for demokrati

1.5.1. Et godt medlemsdemokrati er nødvendig for ungdomsfrivillighet. Fundamentet for et medlemsdemokrati er en modell der alle medlemmer har lik rett til medvirkning, og hvor alle medlemmer har alle demokratiske 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.

Hyperion mener at demokratiopplæringen i skolen bør styrkes på en slik måte at den er tilstrekkelig for at ungdom kan utøve demokrati i den frivillige sektoren, særlig i organisasjoner med mange unge medlemmer.

Ungdom mellom 20 og 30 består av mange som ikke føler seg hjemme hos verken de yngre eller eldre kulturkonsumentene. De regnes som selvstendige, men det er ikke et selvfølge at alle har etablert seg innen de fyller 26 år. Frivillige ungdomsorganisasjoner bør ha gode nok rammer til å favne om hele alderssegmentet sitt.

Hyperion mener at Norge bør øke ungdomsaldersgrensen fra 26 til 30 år.

2.4 Likestilling og inkludering

2.4.1. De fantastiske fritidsinteressene er for alle, uavhengig av kjønn, alder, geografisk plassering, legning, funksjonsevne eller etnisitet. Som en barne- og ungdomsorganisasjon har Hyperion et særlig ansvar for å likestille og inkludere barn og unge fra alle deler av samfunnet. Alle former for kultur skal være trygge og inkluderende for de barn og unge som ønsker å være med. For å oppnå dette er det viktig å bygge en inkluderende organisasjonskultur og å rekruttere bredt til organisasjonen. I tillegg er det materielle hensyn som bør tas, for eksempel ved å holde deltakerkostnader lave, sørge for at arrangementer er fysisk tilgjengelige, og beskytte utsatte grupper. Mobbing og ulike former for diskriminering må forebygges og håndteres der de oppstår.

Hyperion mener alle kulturelle aktiviteter, også utradisjonelle kulturformer, skal være trygge og inkluderende for alle deler av samfunnet.

Hyperion mener at de fantastiske fritidsinteressene bør være tilgjengelige over hele landet, også utenfor de store byene.

Hyperion mener at barne- og ungdomsarrangementer bør ha lave deltakeravgifter, slik at økonomi ikke er en begrensning for de som ønsker å delta.

Hyperion mener at fordommer ang. kjønn, etnisitet, funksjonsevne o.l. må motarbeides slik at de fantastiske fritidsinteressene tilgjengeliggjøres for flest mulig.

2.4.2 Hatprat kan være et problem i nettbaserte miljøer. Dette kan hindre ungdom i å engasjere seg, og føre til et ekskluderende sosialt miljø. Hyperion ønsker å fremme prososiale normer og

bidra til god internettkultur, og et inkluderende og oppbyggende spillmiljø.

2. Kultur

2.1 Spillkultur

2.1.1. Spill bør i større grad defineres som en egen kultursjanger. Som premissleverandør for ungdomskulturen må spill tas på alvor, utfordres og støttes opp om på lik linje med andre kulturformer. I dag blir bordspill ofte plassert på samme budsjettpost som bøker, mens dataspill legges til veletablerte ordninger for film. Nye kulturuttrykk, og særlig de som hører til ungdomskulturen, blir ofte møtt med ufortjent skepsis eller kun evaluert for deres nytteverdi. Spill er en egen sjanger med sine egne regler og en egen kunstnerisk verdi.

Hyperion mener at nye kulturuttrykk må møtes med åpenhet, uten fordommer, og med like forutsetninger som de etablerte.

Hyperion mener at de fantastiske kulturuttrykkene, herunder bordspill og dataspill, må anerkjennes som særegne og ikke settes på samme budsjettpost som bøker og film.

2.1.2 Spillkulturen er en kreativ, engasjerende, fantasifull kultur med stort potensiale. Dataspill og analoge spill lærer spilleren selvstendig tenkning, problemløsning, improvisasjon og andre verdifulle egenskaper. Problemspilling bør ses i kontekst av alt det positive spill tilfører samfunnet og den enkelte ungdom, slik andre kulturformer også gjør. Det er viktig å ta problemspilling på alvor, men det typiske spillmønsteret er uproblematisk. Debatten om problemspilling må være fordomsfri og basert på forskning, ikke skremselspropaganda. Feltet bør separeres fra pengespillfeltet i sin helhet, og det bør heller prioriteres å forske på årsaker til spillavhengighet.

Hyperion mener at forskning og mediedekning som omhandler spill i større grad bør ta opp de positive og kulturelle aspektene ved spill, og ikke ensidig fokusere på det negative.

Hyperion mener at problemspilling som patologisk fenomen må skilles fra pengespillfeltet i sin helhet, og at behandling og forskning må ta inn over seg spill som et kulturelt fenomen.

Hyperion mener at spillfeltets nyttige og kreative potensial må anerkjennes som et ledd i Norges utvikling som digital nasjon.

2.2 Bibliotek og litteraturhus

2.2.1. De siste årene har bibliotekene utviklet seg til å være aktivitetssentre i tillegg til utlånsinstitusjoner. Det er viktig at spill og fantastiske fritidsinteresser inkluderes i denne utviklingen.

Hyperion mener Bibliotekene burde være en aktivitetsarena for spill og fantastiske fritidsinteresser. Bibliotekarer burde få opplæringen de trenger for å fasilitere slike aktiviteter.

2.2.2. 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 og litteraturhus skal kunne skilte med et ordentlig tilbud, og må økes betraktelig.

Hyperion mener biblioteker og litteraturhus i større grad må benytte seg av Norsk Filminstitutt sin innkjøpsordning for å styrke tilbudet av fantastisk kultur.

2.2.3. Innkjøpsordningen for skjønnlitteratur gjør fabelprosa gratis tilgjengelig for unge mennesker. Det er viktig at bibliotekene har et godt utvalg innen fantastisk litteratur, men også innenfor bord- og rollespill. Rollespill bør inngå i de eksisterende innkjøpsordningene. Bordspill koster for mye til at ungdom kan investere i en større samling, men bibliotek og litteraturhus har ressurser til å kunne gi dem tilgang til dette.

Hyperion mener rollespillbøker bør i større grad enn i dag inngå i innkjøpsordningene til bibliotekene og at biblioteker og litteraturhus burde ha større brettspillutvalg.

2.2.4. Bibliotek/litteraturhus bør inngå samarbeid med aktører innen digitale salg og utlån av blant annet spill, filmer, e-bøker og musikk. Man bør etterstrebe å integrere eksisterende digitale distribusjonsplattformer for å by på gode muligheter for å drive utlån, leie og kjøp av digitale medier på en fremtidsrettet og brukervennlig måte.

Hyperion mener biblioteker og litteraturhus bør inngå samarbeid innen digitale salg og utlån av blant annet spill, filmer, e-bøker og musikk.

2.3 Norsk Kulturråd

2.3.1 Prosjekter og kunstnere som jobber med nye, fantastiske kulturuttrykk burde ha like stor sjanse for å få støtte av Norsk Kulturråd som prosjekter og kunstnere som jobber innenfor mer tradisjonelle fagfelt. Det burde finnes mennesker i fagutvalgene, de relevante stipendkomiteene eller i rådet til Kulturfondet som har utfyllende kunnskap om, og et forhold til, de fantastiske fritidsinteressene.

Hyperion mener at Kulturfondet og Statens kunstnerstipend burde ha ansatte som har kompetanse til å vurdere kunstnerisk arbeid knyttet til de fantastiske fritidsinteressene.

2.4 E-sport

2.4.1 E-sport bør anerkjennes som en utviklende og sunn aktivitet på lik linje med idrett og anerkjente konkurransespill, som feks. sjakk og derfor ha tilgang til toppidrettsstipender.

2.4.2 Det bør være et støtteapparat rundt norsk e-sport som kan regulere idrettsaspektene og

næringa som oppstår rundt idretten. En av de viktigste tingene dette apparatet må jobbe med er å ivareta spillernes interesser og hindre utnyttelse.

Hyperion mener at norsk tipping bør åpne for tipping på E-sport, på samme måte som andre sporter og konkurranseidretter, f.eks. sjakk.

3. Læring

3.1 Spill i skolen

3.1.1. Spill er et kraftig læringsverktøy som kombinerer interaktiv læring med moderne teknologi. Dataspill blir tatt i bruk i flere fag på enkelte skoler i Norge, med positive resultater i læringsutbytte og engasjement hos ungdom.

Senter for IKT i utdanningens arbeid med å tilgjengeliggjøre undervisningsopplegg som bruker spill som virkemiddel er et godt tiltak. Dette gjør det mulig for alle lærere, ikke bare de som fra før er spillinteresserte, å kunne bruke spill i undervisningen.

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

Hyperion mener at den norske skolen bør satse på interaktiv undervisning i form av spill, og ha et nettbasert spillbibliotek grunnskoler kan utnytte seg av.

Hyperion mener at den norske skolen bør satse på interaktiv undervisning i form av spill.

Hyperion mener at det skal øremerkes midler til utvikling av pedagogiske rettet dataspill.

3.2 Programmering i skolen

3.2.1. Prosjekter om dataspillutvikling er en god måte for elever å lære programmering, informatikk og realfag. IKT-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.

Hyperion mener tilbudene av IT-fag på videregående skole må styrkes.

Hyperion mener programmering bør være et eget fag i grunnskolen.

3.3 Ny teknologi i skolen

3.3.1 I stedet for å stille seg kritisk til bruk av teknologi som mobiltelefoner og nettbrett, bør skolen heller implementere disse verktøyene for å utvikle nye og innovative læringsmetoder.

Hyperion mener at skolen ikke må sky ny teknologi, men heller se måter å kunne ta den i bruk i utdanningen.

3.4 Digital kultur i kulturskolen

Kulturskolen burde ha opplæring i digital kultur i likhet med andre kulturformer.

Hyperion mener at kulturskoler bør satse på digital kultur.

4. Næring

4.1 Støtte til kulturproduksjon

4.1.1. 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 dette markedet overgår musikkmarkedet og stadig vokser.

Hoveddelen av støtten til dataspill kommer fra Norsk Filminstitutt og liknende. Dataspillindustrien i Norge er moden nok til å ha et eget forvaltningsansvar slik filmindustrien har.

Hyperion mener at det burde finnes en egen uavhengig ordning for støtte til norsk dataspillproduksjon og -lansering, der søknadene blir vurdert av fagpersoner innen feltet, på lik linje med andre fagfelt.

4.2 Kommersielle aktører og frivillighet

4.2.1 Frivillige organisasjoner som driver med kultur havner til stadig i konkurranse med kommersielle aktører. Det offentlige burde i størst mulig grad tilrettelegge for at ungdommen selv kan skape sine egne møteplasser, og at disse er økonomisk tilgjengelige for alle. Kommersielle selskaper har en del ressursmessige konkurransefortrinn fremfor frivillige organisasjoner, og det offentlige burde kompensere for dette ved å tilby gunstigere avtaler og gi mer støttemidler til ikke-kommersielle kulturprosjekter.

Hyperion mener det er viktig at barne- og ungdomsorganisasjoner ikke blir overkjørt av kommersielle aktører.

4.2.2 Det er uheldig at mange kommersielle selskaper som driver med kulturarrangementer benytter seg av frivillig arbeidskraft og får offentlig støtte og fritaksordninger som kunne gått til ideelle aktører og tilsvarende arrangement drevet av og for ungdom.

Hyperion mener at i fordelinga av støttemidler, moms-fritak og tilgang til lokaler skal ideelle aktører basert på frivillighet og frivillig arbeid alltid prioriteres foran kommersielle aktører som bruker frivillig arbeidskraft.

