

1 Politisk program 2019

3 Hovedprioriteringer

5 **Fantastisk kultur i offentlige rom/bygg**

6 All kultur må få likere innpass i offentlige bygg. Dette involverer at offentlige bygg
7 ikke diskriminerer basert på kulturuttrykk og åpner for utleie til foreninger for
8 fantastiske fritidsinteresser. Flerbrukshaller må bygges tilrettelagt for datatreff, cons
9 og spillfestivaler, for å passe behovene for slike større samlinger. Fritidsklubber og
10 biblioteker må ta inn fantastiske bøker, digitale spill, rolle- og bordspill, samt lære
11 bort koding, slik at fantastisk kultur blir tilgjengelig for alle.

13 **Styrk spillkulturen**

14 I dag spiller nesten alle en eller annen form for spill, enten det er bordspill, rollespill,
15 laiv eller dataspill. For at spill skal være en trygg arena for barn og unge må
16 spillkulturen løftes. Spill må få den oppmerksomheten i samfunnet som samsvarer
17 med hvor stor og utbredt kultur dette er, spillkulturen må få plass i den kulturelle
18 skolesekken og alle må få likere mulighet til å delta på tross av økonomiske rammer.

20 **1. Frivillighet**

21 Frivilligheten trenger et rettferdig system for driftstilskudd, fordi frie driftsmidler tillater
22 organisasjoner å effektivt distribuere midler der de trengs. Nedgangen i driftsstøtte må
23 stanses, og prosessen må på sikt reverseres. Det er svært uheldig at regelverk,
24 kontrollrutiner og støttebeløp endres til stadighet. Frivillige organisasjoner må få tilstrekkelig
25 momskompensasjon. Nye kulturuttrykk som digital kultur er likeverdige med de tradisjonelle
26 uttrykkene. Historisk sett har man i momsspørsmål erfart at kulturformene ikke er likestilt.

27 Grasrotandelen gagner i stor grad de største og mest synlige organisasjonene, og skaper
28 unødvendig konkurranse mellom frivillige organisasjoner. Ordningen bør legges ned og
29 midlene omprioriteres.

30 Et velfungerende medlemsdemokrati er nødvendig for en god ungdomsfrivillighet, og det er
31 derfor viktig med en frivillighetsmodell der alle medlemmer har lik rett til medvirkning og like
32 demokratiske rettigheter. Frivillige ungdomsorganisasjoner bør ha gode nok rammer til å
33 favne om hele alderssegmentet sitt, inkludert de som er over 26 år. Som
34 ungdomsorganisasjon har Hyperion et særlig ansvar for å likestille og inkludere barn og
35 unge uavhengig av kjønn, alder, legning, funksjonsevne, etnisitet og geografisk plassering.
36 Derfor er det viktig å bygge en god organisasjonsstruktur som bidrar til inkludering og
37 trygghet for alle. Hatprat kan være et problem i nettbaserte miljøer. For at dette ikke skal
38 hindre engasjement blant unge, ønsker Hyperion en god og inkluderende internettkultur.
39 Fordommer og diskriminering må forebygges og håndteres der de oppstår.

40
41 Ungdomskulturen i Norge er ikke lenger bundet til tradisjonelle grenser, med mer reising og

42 kommunikasjon over nett. Regelverk for støtteordninger bør reflektere dagens struktur i
43 ungdomskulturen, og burde ikke hindres eller hemmes av regionale grenser.

44

45 Kommunale lokaler som skolebygg, samfunnshus, kulturhus, idrettsanlegg og
46 friluftsområder må være tilgjengelig for alle deler av ungdomsfrivilligheten. Ukjente og nye
47 kulturformer blir diskriminert og møtt med stor skepsis, i motsetning til tradisjonelle aktører.
48 På tross av at flere kommuner har vedtatt at frivilligheten skal ha tilgang følges ikke dette
49 opp av skoler og andre utleiere. For at alle skal kunne delta, uavhengig av økonomi, må man
50 sikre lave deltakerkostnader og tilgjengelige arrangementer i nærområdene.

51

52 **Hyperion mener:**

- 53 • *Alle offentlige flerbrukshaller i større grad bør tilrettelegges for arrangementer innenfor*
54 *spill- og datakultur, som spillfestivaler og datatreff.*
- 55 • *Offentlige bygg som kan brukes av frivilligheten bør kunne leies ut, og ved minimal*
56 *kostnad.*
- 57 • *Frivillige organisasjoner må få full kompensasjon for sine MVA-utgifter.*
- 58 • *Grasrotandelen skaper en skjevfordeling av midler til ressurssterke organisasjoner og*
59 *den bør derfor legges ned.*
- 60 • *Støtteordninger for frie driftsmidler må ivaretas og på sikt styrkes.*
- 61 • *Offentlige organer må etterstrebe stabile regelverk, kontrollrutiner og støttebeløp.*
- 62 • *Frivilligheten bør få større frihet og reguleres mindre.*
- 63 • *Støtteordninger for ungdomskultur bør eksistere i alle regioner, og i større grad ikke*
64 *være begrenset av regionale grenser.*
- 65 • *Demokratiopplæringen i skolen bør styrkes for at ungdom kan utøve demokrati i den*
66 *frivillige sektoren, særlig om ungdomsorganisasjoner.*
- 67 • *Norge bør øke ungdomsaldersgrensen fra 26 til 30 år.*
- 68 • *Barne- og ungdomsarrangementer bør ha lave deltakeravgifter, slik at økonomi ikke er*
69 *en begrensning for de som ønsker å delta.*
- 70 • *Fordommer og diskriminering ang. kjønn, etnisitet, funksjonsevne o.l. må motarbeides*
71 *slik at de fantastiske fritidsinteressene tilgjengeliggjøres for flest mulig.*

72

73 **2. Kultur**

74 Spill er et fullverdig kulturuttrykk på lik linje med film, litteratur, visuell kunst, scenekunst og
75 musikk. Spill som premissleverandør for ungdomskulturen må tas på alvor, utfordres og
76 støttes opp om på lik linje med andre kulturformer. I dag blir bordspill ofte plassert på
77 samme budsjettpost som bøker, mens dataspill legges til veletablerte ordninger for film. Nye
78 kulturuttrykk, og særlig de som hører til ungdomskulturen, blir ofte møtt med ufortjent
79 skepsis. Spillkulturen er en kreativ, engasjerende, fantasifull kultur med stort potensial. Det

80 er viktig å ta problemspilling på alvor, men det typiske spillmønsteret er uproblematisk.
81 Debatten om problemspilling må være fordomsfri og basert på forskning.

82 Det er viktig at spill og fantastiske fritidsinteresser inkluderes i bibliotekenes utvikling som
83 aktivitetssentre. Bibliotekene bør ha et godt utvalg innen fantastisk litteratur, brett- og
84 rollespill, samt digitale spill. Midlene til dette er nå for lave, og bør økes betraktelig.
85 Bibliotekene bør integrere disse produktene i sin utlånsordning, både fysisk og digitalt.

86
87 Kunstnere og kunstprosjekter som arbeider innenfor fantastiske kulturuttrykk bør få støtte
88 av Norsk kulturråd på lik linje med mer tradisjonelle kunstnere. Det bør sitte personer i
89 kulturrådet med utfyllende kunnskap om de fantastiske fritidsinteressene.

90
91 E-sport bør anerkjennes som en fritidsaktivitet på lik linje med tradisjonell idrett, og bør
92 derfor ha tilgang til toppidrettsstipender. Det bør eksistere et støtteapparat rundt norsk e-
93 sport som kan regulere næringen, ivareta spillernes interesser, og hindre utnyttelse og
94 kommersialisering av sporten.

95 De siste årene har det blitt en trend at flere spill inneholder lootboxes, som enten påvirker
96 spillopplevelsen eller der innholdet kan selges videre, slik at lootboxes kan bli brukt som
97 pengespill. Hyperion er mot denne utviklingen og ønsker at slike spill blir regulert og merket.

98

99 **Hyperion mener:**

- 100 ● *Alle biblioteker og litteraturhus bør drive utlån av blant annet spill, filmer, e-bøker og*
101 *musikk.*
- 102 ● *Rollespillbøker bør i større grad enn i dag inngå i innkjøpsordningene til bibliotekene,*
103 *og at biblioteker og litteraturhus burde ha større brettspillutvalg.*
- 104 ● *Forskning og mediedekning som omhandler spill bør i større grad ta opp spillers positive*
105 *og kulturelle aspekter.*
- 106 ● *Problemspilling må tas alvorlig, men må skilles fra pengespill-feltet i sin helhet.*
- 107 ● *De fantastiske kulturuttrykkene, herunder bordspill og dataspill, må anerkjennes som*
108 *særegne, og i offentligheten ikke settes på samme budsjettpost som bøker og film.*
- 109 ● *Dersom norsk tipping åpner for tipping på E-sport, så må overskuddsmidlene gå til å*
110 *bygge opp interessefeltet og utfordringene E-sporten møter.*
- 111 ● *Kulturfondet og Statens kunstnerstipend bør ha ansatte som har kompetanse til å*
112 *vurdere kunstnerisk arbeid knyttet til de fantastiske fritidsinteressene.*
- 113 ● *Spill med lootboxes bør reguleres og markeres, og innholdet i lootboxes bør ikke kunne*
114 *selges videre, da det oppfordrer til pengespill.*
- 115 ● *Lootboxes bør ikke påvirke spillopplevelsen på andre måter enn visuelle endringer.*
- 116 ● *Nye kulturuttrykk må møtes med åpenhet, uten fordommer, og med like forutsetninger*
117 *som de etablerte.*

119 3. Fra læring til næring

120 Både digitale og analoge spill er et verktøy som kan styrke blant annet selvstendig tenkning,
121 problemløsning og improvisasjon, som kombinerer læring og teknologi. Senter for IKTs arbeid
122 med utvikling av spill i undervisning og å tilgjengeliggjøre disse, er et godt tiltak. Dette gjør
123 det mulig for alle lærere å bruke spill i undervisningen.

124 Prosjekter om dataspillutvikling er en god måte for elever å lære programmering, informatikk
125 og realfag. IKT-fagene i videregående skole bør i større grad rettes mer direkte mot
126 programmering og spillutvikling. I stedet for å stille seg kritisk til bruk av teknologi som
127 mobiltelefoner og nettbrett, bør skolen heller implementere disse verktøyene.

128 Fordelingen av støtte til kulturproduksjon, som for eksempel dataspill, musikk, film og bøker
129 må være rettferdig og objektiv. I dag blir dataspill systematisk nedprioritert som kategori,
130 selv om dette markedet overgår musikkmarkedet, og stadig vokser. Hoveddelen av støtten til
131 dataspill kommer fra Norsk Filminstitutt og lignende organer. Dataspillindustrien i Norge er
132 moden nok til å ha et eget forvaltningsansvar.

133 Frivillige organisasjoner som driver med kultur havner raskt i konkurranse med kommersielle
134 aktører, som har en del ressursmessige konkurransefortrinn. Det offentlige burde
135 kompensere for dette ved å tilby gunstigere avtaler og gi mer støttemidler til ikke-
136 kommersielle kulturprosjekter. Mange kommersielle selskaper som benytter seg av frivillig
137 arbeidskraft, mottar offentlig støtte og fritaksordninger, som heller bør gå til idéelle aktører
138 drevet av og for ungdom. Det offentlige bør i størst mulig grad tilrettelegge for at
139 ungdommen selv kan skape sine egne møteplasser, og at disse er økonomisk tilgjengelig for
140 alle.

141

142 **Hyperion mener**

- 143 ● *Den norske skolen bør satse på interaktiv undervisning i form av spill og teknologi, og*
144 *ha et nettbasert spillbibliotek grunnskoler kan utnytte seg av.*
- 145 ● *I fordelinga av støttemidler, moms-fritak og tilgang til lokaler skal frivillige aktører alltid*
146 *prioriteres foran kommersielle aktører som bruker frivillig arbeidskraft.*
- 147 ● *IT-fag i videregående skole må styrkes, inneholde større valgfrihet, og bør omfatte flere*
148 *deler av digitale kulturformer.*
- 149 ● *Programmering bør være et eget fag i grunnskolen.*
- 150 ● *Digitale kulturformer bør bli en del av kulturskolen og Den kulturelle skolesekken.*
- 151 ● *Det bør finnes en egen uavhengig ordning for støtte til norsk dataspillproduksjon og -*
152 *lansering, der søknadene blir vurdert av fagpersoner innen feltet.*
- 153 ● *Det bør øremerkes midler til utvikling av pedagogiske rettede dataspill.*