

Hyperions politiske program 2025

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

Hovedprioritet

De fantastiske kulturuttrykkene er likeverdige fritidsaktiviteter, og skal derfor ha likeverdige støtteordninger. Organisasjoner og foreninger innenfor de fantastiske fritidsinteressene må ikke diskrimineres i tildelingen av ordninger, og må behandles uten fordommer og på lik linje med tradisjonelle fritidstilbud og kulturuttrykk. Det skal være enkelt for frivillige organisasjoner, uavhengig av interesseområde, å søke og rapportere på midler for aktivitet.

Tilgjengelighet og deltagelse

Egnede lokaler er en forutsetning for å drive frivillig aktivitet. Offentlige lokaler må være lett tilgjengelige og tilrettelegges for arrangementer uavhengig av aktivitet. Økonomi skal ikke være en barriere for deltagelse i fritidsaktiviteter eller kulturliv. Derfor må det utvikles gode og rimelige møteplasser for barn og unge, samt ordninger for utlån av utstyr uansett behov.

Hyperion mener:

- Offentlige flerbrukshaller skal tilrettelegges for arrangementer innenfor spill og datakultur.
- Offentlige lokaler må være tilgjengelige og rimelige for frivilligheten uavhengig av interesseområde.
- Biblioteker og fritidsklubber må tilrettelegge for ungdommens interesse i dataspill og nerdekultur.
- Møteplasser for frivilligheten må være tilpasset alle typer ungdomskultur og deres behov.
- "Spill og interaktive medier" må legges inn som en kunst- og kulturform innenfor den kulturelle skolesekken.
- Bibliotek og utlånsentraler må sørge for å ha lik tilgjengelighet for utstyr innenfor de fantastiske fritidsinteresser som for tradisjonelle aktiviteter.
- Barne- og ungdomsarrangementer må ha lave deltakeravgifter.

- 38 ● Krav til medlemskontingent for frivillige organisasjoner for tildeling av statlig
39 støtte, burde avskaffes eller senkes.
- 40 ● Innmeldelse i frivillige organisasjoner må være enkelt og krav til innsamling av
41 informasjon fra medlemmer bør forenkles.
- 42

43 **Støtteordninger**

44 Støtteordningene for kultur, kunst og fritidsaktiviteter må være rettferdige og
45 objektive for å ikke ramme skjevt. Støttemidler skal i hovedsak være frie, slik at
46 organisasjoner selv kan prioritere det som er viktig for dem.

47

48 **Hyperion mener:**

- 49 ● Definisjon på tellende medlem for å motta tilskudd til barne- og
50 ungdomsorganisasjoner må heves til under 30 år i tråd med EU sin definisjon
51 av "young people".
- 52 ● Staten må styrke ordninger som gir frivillige organisasjoner tilgang på frie
53 midler.
- 54 ● Søknads- og rapporteringskriterier må være så enkle og standardiserte som
55 mulig.
- 56 ● Støtteordningene skal distribueres på en rettferdig måte og terskelen for å
57 motta støtte må senkes.
- 58 ● Støtteordninger burde i minst mulig grad kreve stedsspesifikk tilhørighet.
- 59 ● Dagens grasrotandel gir enorme fortrinn til tradisjonelle interesser og store
60 organisasjoner. Ordningen må avskaffes eller endres for å sikre en mer
61 rettferdig fordeling av spillemidlene.
- 62 ● Full momskompensasjon for frivillige organisasjoner må opprettholdes, og
63 ordningen må regelstyres.
- 64 ● Momsfritak for billettsalg til kulturarrangementer må opprettholdes.
- 65 ● I fordelingen av støttemidler, momsfritak og tilgang til lokaler skal frivillige
66 aktører alltid prioriteres foran kommersielle aktører som bruker frivillig
67 arbeidskraft.
- 68 ● Kulturrådets festivalstøtte må innrettes på en uttrykksnøytral måte, slik at
69 også datatreff, spillfestivaler og lignende arrangementer kan søke.
- 70 ● Norsk filminstitutt må opprette egne øremerkede tilskudd for frivillig
71 organiserte datatreff, spillarrangementer og lignende.
- 72

73 **Datakultur**

74 Dataspill er den største fritidsinteressen blant unge i dag, og må behandles både
75 som en næring og som en kulturform. For å styrke Norge som en dataspillnasjon må
76 man legge enkle vilkår til grunn for spillutvikling, men også styrke kulturen rundt spill.
77 Med den økende interessen i profesjonell e-sport må man ikke glemme at gaming
78 først og fremst er en hobby og fritidsinteresse. All e-sport er gaming, men ikke all
79 gaming er e-sport. Kommersialiseringen av barn og unges fritid gjennom dataspill
80 må begrenses og reguleres.

81

82 **Hyperion mener:**

- 83 ● Det må opprettes et norsk institutt for dataspill.
- 84 ● Det må satses mer på møteplasser for brukere og produsenter av dataspill.
- 85 ● Norsk filminstitutts krav til norsk språk i utviklingen av dataspill er svært
86 begrensende på den norske spillindustriens kreativitet og burde endres.
- 87 ● Den norske skolen må fortsette å satse og videreutvikle interaktiv
88 undervisning i form av spill og teknologi, og ha et digitalt spillbibliotek
89 grunnskoler kan utnytte seg av.
- 90 ● E-sport skal i hovedsak være et lavterskel og inkluderende fritidstilbud.
- 91 ● E-sportsutøvere skal ha gode vilkår og rettigheter.
- 92 ● Det skal ikke skilles mellom idrettssimulerende dataspill og annen e-sport.
- 93 ● Betalte lootbokser bør reguleres i tråd med pengespillovgivningen, og dermed
94 strengt reguleres eller forbys.
- 95 ● Transaksjoner og markedsføring i dataspill skal reguleres og merkes.
- 96 ● Forby salg av virtuell valuta i spill.
- 97 ● Ideelle foreninger må vernes eller ekskluderes for lisensiering av
98 dataspillturneringer, arrangement og aktiviteter.