



Hyperion

# 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 deltakelse 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 utlånssentraler må sørge for å ha lik tilgjengelighet for utstyr innenfor de fantastiske fritidsinteresser som for tradisjonelle aktiviteter.

- Barne- og ungdomsarrangementer må ha lave deltakeravgifter.
- Krav til medlemskontingent for frivillige organisasjoner for tildeling av statlig støtte burde senkes.
- Innmeldelse i frivillige organisasjoner må være enkelt og krav til innsamling av informasjon fra medlemmer bør forenkles.

## **Støtteordninger**

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

### **Hyperion mener:**

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



**Hyperion**

organiserte datatreff, spillarrangementer og lignende.

## **Datakultur**

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

### **Hyperion mener:**

- Det må opprettes et norsk institutt for dataspill.
- Det må satses mer på møteplasser for brukere og produsenter av dataspill.
- Norsk filminstitutts krav til norsk språk i utviklingen av dataspill er svært begrensende på den norske spillindustriens kreativitet og burde endres.
- Den norske skolen må fortsette å satse og videreutvikle interaktiv undervisning i form av spill og teknologi, og ha et digitalt spillbibliotek grunnskoler kan utnytte seg av.
- E-sport skal i hovedsak være et lavterskel og inkluderende fritidstilbud. E-sport må være en breddeaktivitet på lik linje med tradisjonell idrett, og de kommersielle aktørene skal ikke ha eierskap over kulturformen.
- E-sportsutøvere skal ha gode vilkår og rettigheter.
- Det skal ikke skilles mellom idrettssimulerende dataspill og annen e-sport.
- Betalte lootbokser bør reguleres i tråd med pengespillovgivningen, og dermed strengt reguleres eller forbys.
- Transaksjoner og markedsføring i dataspill skal reguleres og merkes.
- Forby salg av virtuell valuta i spill.
- Ideelle foreninger må vernes eller ekskluderes for lisensiering av dataspillturneringer, arrangement og aktiviteter.