

Hyperions politiske program 2026

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 likeverdig 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:

- Møteplasser for frivilligheten må være tilpasset alle typer ungdomskultur og deres behov.
- 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.
- Bibliotek og utlånsentraler må sørge for å ha lik tilgjengelighet for utstyr innenfor de fantastiske fritidsinteresser som for tradisjonelle aktiviteter.
- "Spill og interaktive medier" må legges inn som en kunst- og kulturform innenfor Den kulturelle skolesekken

- 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.
- Reguleringer av digitale medier skal i hovedsak falle på tilbyderne, ikke begrense unges deltakelse.

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:

- Staten må styrke ordninger som gir frivillige organisasjoner tilgang på frie midler.
- Søknads- og rapporteringskriterier må være så enkle og standardiserte som mulig, samt tilgjengelige for offentligheten.
- Støtteordningene skal distribueres på en rettferdig måte og kriteriene for å motta støtte må gjøres mer oppnåelige.
- Gode nasjonale støtteordninger bør finnes på lik linje med stedsspesifikke støtteordninger.
- Lokale støtteordninger må være mer fleksible hva gjelder stedsspesifikk tilhørighet for å ikke begrense tilbudet i området.
- 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.
- Det må opprettes egne øremerkede tilskudd for frivillig organiserte datatreff,



Hyperion

spillarrangementer og lignende.

- 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”.

Datakultur

Dataspill er den største fritidsinteressen blant unge i dag, og må behandles både som en næring og som en kulturform. 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 satses mer på møteplasser for brukere av dataspill.
- Den norske skolen må fortsette å satse og videreutvikle interaktiv undervisning i form av spill og teknologi, og ha et digitalt spillbibliotek skoler 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.
- Ideelle foreninger må vernes eller ekskluderes for lisensiering av dataspillturneringer, arrangement og aktiviteter.
- Aldersgrenser for spill i Norge skal ikke være strengere enn aldersgrensene satt for EU-land.
- Det må opprettes et norsk institutt for dataspill.
- Betalte lootbokser bør reguleres i tråd med pengespillovgivningen, og dermed strengt reguleres.
- Forby salg av virtuell valuta i spill.
- Markedsføring og manipulerende design i dataspill skal reguleres og merkes.
- Bruk av digitale verktøy og sosiale medier bør ikke gå utover barn og unges digitale fritid.

- Handel av lootboksresultater bør reguleres på lik linje med handel av aksjer eller andre investeringer med usikker avkastning

