



Hyperions politiske program 2027

Hovedprioritet

Fantastiske fritidsinteresser er fullverdige fritidsaktiviteter, enten de foregår på skjerm, rundt et bord, i kostyme, på en scene eller på andre arenaer. Barn og unges interesser skal ha samme verdi og legitimitet uavhengig av hvordan de uttrykkes eller gjennomføres. Denne bredden av interesser, uttrykksformer og behov skal gjenspeiles i støttemidler til disse fritidsaktiviteter.

Tilgjengelighet og deltagelse

Egnede lokaler, nødvendig utstyr og lave kostnader er viktige forutsetninger for frivillig aktivitet. Barn og unge skal kunne delta i fritidsaktiviteter uavhengig av økonomi og hvilken interesse de har. Offentlige møteplasser og tilbud må derfor også fungere for aktiviteter som ikke passer inn i tradisjonelle rammer for idrett og kultur.

Hyperion mener:

- Møteplasser for frivilligheten må være tilpasset all ungdomskultur og deres behov.
- Barne- og ungdomsarrangementer skal ha lave deltakeravgifter.
- Innmeldelse i frivillige organisasjoner må være enkelt og krav til innsamling av informasjon fra medlemmer bør forenkles.
- Bibliotek, utlånssentraler og fritidsklubber må aktivt sikre likeverdig tilgang til utstyr og tilrettelegging for fantastiske fritidsinteresser.
- Offentlige flerbrukshaller skal tilrettelegges for arrangementer innenfor spill og datakultur.
- Offentlige lokaler må være tilgjengelige og rimelige for frivilligheten uavhengig av interesseområde.
- Ideelle foreninger skal kunne arrangere turneringer, arrangementer og aktiviteter uten unødvendige barrierer, lisensiering og gebyrer.

Støtteordninger

Frivillige organisasjoner er forskjellige og har ulike behov for å skape aktivitet. Støtteordningene må derfor favne bredden av frivilligheten og ikke være utformet slik at enkelte typer aktiviteter eller organisasjoner faller utenfor. Det skal være enkelt å søke om støtte, og organisasjonene må ha frihet til å bruke midlene der de selv mener de gjør mest nytte.



Hyperion mener:

- Brede støtteordninger som gir frivillige organisasjoner tilgang til frie midler, og sikrer likeverdig støtte til både tradisjonelle og digitale aktiviteter må styrkes og videreutvikles.
- Søknads- og rapporteringskriterier må være så enkle og standardiserte som mulig.
- Søknads- og rapporteringskrav i lokale støtteordninger må tilpasses målgruppen ordningen retter seg mot.
- Dagens grasrotandel favner skjevt og treffer ikke bredden av fritidsinteresser, og bør endres, eventuelt avskaffes. Målet med en slik ordning bør være å tilrettelegge samt fremme hele mangfoldet av fritidsinteresser.
- Regelstyringen av full momskompensasjon for frivillige organisasjoner må følges opp.
- Momsfritak for billettsalg til kulturarrangementer må opprettholdes.
- I fordelingen av støttemidler, momsfritak og tilgang til lokaler skal frivillige aktører alltid prioriteres foran kommersielle aktører.
- 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 og andre digitale fritidsinteresser er en stor del av barn og unges fritid, og må anerkjennes som både kulturuttrykk og sosiale aktiviteter. For mange er digitale arenaer viktige steder for fellesskap, kreativitet og deltakelse, på samme måte som andre møteplasser og etablerte fritidsinteresser. Barn og unge skal kunne velge mellom digitale, fysiske og kombinerte fritidsinteresser uten at én uttrykksform vurderes som mer riktig enn en annen.

Hyperion mener:

- Det må satses mer på frivillige møteplasser for brukere av dataspill, også fysiske møteplasser.
- Den norske skolen må satse videre på interaktiv undervisning med spill og teknologi, og utvikle et digitalt spillbibliotek for skolene.
- Datakultur, inkludert dataspill og lignende aktiviteter, skal være et lavterskel og inkluderende fritidstilbud og en åpen og tilgjengelig kulturform.
- Aldersgrenser og innholdsregulering av spill og digitale tjenester bør ikke gå utover unge sin ytringsfrihet, kreativitet eller deltakelse.



- 72 • Det må opprettes et norsk institutt for dataspill.
- 73 • Betalte lootbokser og handel med lootboksresultater må reguleres
- 74 strengt, på lik linje med pengespill, da de innebærer økonomisk risiko og kan
- 75 bidra til avhengighet og andre negative konsekvenser, særlig for barn og unge.
- 76 • Skin-betting skal reguleres på lik linje med annet pengespill
- 77 • Forby salg av virtuell valuta i spill.
- 78 • Markedsføring og manipulerende design i dataspill og digitale tjenester, bør
- 79 begrenses samt merkes for å beskytte barn og unge, for å bidra til en trygg
- 80 digital hverdag.
- 81 • Skjermbruk på skolen må ikke gå på bekostning av unges fritidsinteresser.
- 82 • Digitale fritidsaktiviteter skal anerkjennes som en viktig sosial og kulturell
- 83 arena for barn og unge.
- 84 • Reguleringer av digitale medier skal i hovedsak falle på tilbyderne, og skal ikke
- 85 begrense unges deltakelse.
- 86 • Myndighetene skal vektlegge selve innholdet i digitale tjenester mer enn andre
- 87 faktorer i sine reguleringer og kommunikasjon.
- 88 • "Spill og interaktive medier" må anerkjennes som en kunst- og kulturform.
- 89