

Politisk program 2020



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

Hovedprioritering

For å kunne tilby frivilligheten som driver med nerdekultur den strukturen og kompetansen nødvendig for å kunne vokse og utvikle seg, bør Hyperion motta direkte bevilgning av statlige midler for å kunne gjennomføre overgangen til en særforbundsmodell.

Frivillighet

Verdigrunnlag

Barne- og ungdomsfrivilligheten skaper gode, trygge, og inkluderende arenaer der barn og unge kan delta på sine egne premisser, og skaper varige verdier for samfunnet. Frivilligheten gir barn og unge mulighet til å utvikle vennskap, oppleve mestring og innflytelse, delta i demokratiet, og forme sin egen fritid.

Støtteordninger

Det skal være lett å drive med frivillighet i Norge, og det er regjeringen og Stortingets oppgave å legge til rette for dette ved å sikre tilstrekkelig og forutsigbar finansiering av frivillige organisasjoner. Et av de viktigste tiltakene for å styrke den unge frivilligheten er å øke ordninger som gir organisasjonene tilgang på frie midler, slik som nasjonal grunnstøtte, Frifond og momskompensasjon.

Støtteordningene må distribueres på en rettferdig måte, uten overkompliserte krav og stønadsordningen som står til hinder for ungdomsfrivilligheten.

Ungdomskultur er i stadig endring og foregår i større grad enn noen gang på tvers av lande- og fylkesgrenser. Regelverk for støtteordninger bør reflektere strukturen i dagens ungdomskultur, og ta høyde for aktivitet som ikke alltid er regionalt begrenset, foregår på nett, og har deltakere fra ulike landsdeler.

Grasrotandelen skaper unødvendig konkurranse innad i frivilligheten, fordi større og mer synlige organisasjoner har større sjanse for å få støtte. Ordningen bør legges ned eller omstruktureres slik at den gagnar frivillige organisasjoner likt.

Momskompensasjonsordningen gjør det lettere for frivillige organisasjoner å gå til innkjøp av utstyr nødvendig for å skape god aktivitet, og har vært et løft for norsk frivillighet.

Ordningen bør utvides slik at frivillige barne- og ungdomsorganisasjoner kan få full momskompensasjon.

Momsfritak på billettsalg til kulturarrangementer, herunder datatreff og spillfestivaler, har vært et avgjørende tiltak for drift av disse. Den økonomiske belastningen moms på billettsalg utgjør, er svært utfordrende og potensielt ødeleggende for frivilligheten bak arrangementene, og det er viktig at fritaket opprettholdes.

Med gode og forutsigbare rammevilkår og tilstrekkelig med frie midler, sikrer vi en bærekraftig og voksende frivillighet.

Medlemsdemokrati

Et velfungerende medlemsdemokrati er nødvendig for en god ungdomsfrivillighet, og det er derfor viktig med en frivillighetsmodell der alle medlemmer har lik rett til medvirkning og like demokratiske rettigheter. Frivillige ungdomsorganisasjoner bør ha gode nok rammer til å favne om hele målgruppen sin. Ungdomskultur er i stadig utvikling, og for å ivareta moderne ungdom og deres interesser, bør aldersgrensen for ungdom heves fra 26 til 30 år i tråd med EUs definisjon av "young people".

Lokaler

Egnede lokaler er en forutsetning for å drive frivillig aktivitet. Offentlige områder som skoler, biblioteker, samfunns- og kulturhus, idrettsanlegg og friluftsområder må være rimelige og tilgjengelig for frivilligheten. Det skal være lett å få oversikt over hvilke lokaler kommuner har tilgjengelige for frivilligheten og kulturlivet.

Møteplasser for frivilligheten må være tilpasset alle typer ungdomskultur og deres behov. Ved restaurering eller nybygging av offentlige bygg, må det sikres en infrastruktur som legger til rette for ulike former for frivillig aktivitet, også spillfestivaler og dataparty. Utleie av offentlige bygg må skje på like premisser, der all ungdomskultur bli ivaretatt, uavhengig av interesseområde.

Kultur

Verdigrunnlag

Fantasi, lek og spill har egenverdi. De fantastiske fritidsinteressene er en kreativ, engasjerende, mangfoldig og fantasifull kultur med enormt potensiale. Nerdekulturen er en viktig og voksende del av dagens ungdomskultur, og må tas på alvor, utfordres og støttes opp om på lik linje med andre og mer tradisjonelle fritidsinteresser.

Anerkjennelse av nerdekultur

Fantastiske fritidsinteresser er et fullverdig kulturuttrykk, på lik linje med film, litteratur, visuell kunst, scenekunst og musikk, og dette bør reflekteres i offentlige kultursatsninger. Kunstnere og kunstprosjekter som arbeider innenfor fantastiske kulturuttrykk bør få støtte av

det offentlige på lik linje med mer tradisjonelle kunstnere. Det bør sitte personer i kulturrådet med utfyllende kunnskap om de fantastiske fritidsinteressene.

Kulturrådets festivalstøtte bør innrettes på en uttrykksnøytral måte, slik at også dataparty og spillfestivaler kan søke på den.

I dag blir brett- og rollespill ofte plassert på samme budsjettpost som bøker, mens dataspill legges til veletablerte ordninger for film. De nye kulturuttrykkene er likeverdige fritidsaktiviteter, og trenger ikke å høre til under de tradisjonelle kulturuttrykkene som litteratur, bilder, musikk, men bør anerkjennes for sin egenverdi.

Datakultur

Dataspill er den største fritidsinteressen blant ungdom i dag, og må behandles både som en næring og som en kulturform. For å styrke Norge som en dataspillnasjon må man også styrke kulturen rundt spill, ved å fremheve og satse på de felles møteplassene for både konsumenter og produsenter av kulturen, som spillfestivaler, konferanser og LAN.

E-sport er en voksende interesse innenfor datakulturen, både i Norge og resten av verden. I 2016 så over 316 millioner mennesker på E-sport, og flere ønsker å delta i denne interessen profesjonelt. Det bør være et frivillig organisert fellesskap som ivaretar spillernes interesser, forhindre utnyttelse, og styrke det norske E-sportmiljøet.

Lootbokser har de siste årene vært en økende trend i dataspill. Utformingen av lootboxer er forskjellig fra spill til spill, noen er kun kosmetiske, mens andre har innhold som påvirker prestasjoner, og kan selges videre i eller utenfor spillet. Spill som inneholder lootbokser bør merkes og reguleres, samtidig som det er viktig at det offentlige ser nyansen i problematikken, slik at reguleringer ikke går på bekostning av fritidsinteressen. Spill rettet mot yngre barn, bør ikke oppfordre til mikrotransaksjoner.

Opprettelse av et dataspillinstitutt

For å ivareta den norske spillkulturen på en best mulig måte for både forbrukerne og næringen, bør det opprettes et nasjonalt kompetansesenter for dataspill, som et norsk dataspillinstitutt. En naturlig rolle et dataspillinstitutt kan ta på seg vil være oppgavene medietilsynet har i dag om å tilgjengeliggjøre kompetanse og informasjon om dataspilltrendene, både for øvrige statlige organer, foreldre og forbrukere.

For næringen vil et dataspillinstitutt kunne forvalte støtteordningen for produksjon av dataspill som i dag er underlagt Norsk Filminstitutt. Hyperion mener at for at denne kulturformen skal kunne utvikle seg må støtteordningene reflektere næringens behov på et nasjonalt og internasjonalt marked. Med et kompetanseorgan med erfarne ansatte innenfor feltet kan man sikre at støtteordningen blir forvaltet på riktig grunnlag. I tillegg bør støtteordningene for dataspillproduksjon økes.

Tilgjengelighet og deltakelse

Fantastiske biblioteker og fritidsklubber

Det er viktig å anerkjenne viktigheten av nerdekulturen, og tilrettelegge for at den kan vokse slik at alle har mulighet til å delta i fellesskapet, uansett økonomisk situasjon. Interessen ungdom har i datakultur må reflekteres i kulturtilbudene i Norge. Fritidsklubber, biblioteker og lignende offentlige tilbud må tilpasses ungdommens interesse i dataspill og annen nerdekultur både med kompetanse og riktig utstyr.

Fantastiske fritidsinteresser må inkluderes i bibliotekenes utvikling som aktivitetssentre. Bibliotekene bør ha et godt utvalg innen fantastisk litteratur, brett- og rollespill, samt dataspill, og bør integrere disse produktene i sin utlånsordning, både fysisk og digitalt.

Møteplasser for nerdekultur

Alle barn og ungdom bør ha tilgang til møteplasser der de kan utøve sin fritidsinteresse med jevnaldrende og likesinnede, og drive med sin hobby på sine egne premisser. De fleste spillfestivaler og LAN i Norge er i dag drevet av frivilligheten, også de største som The Gathering. Dette er arrangementer av ungdom for ungdom som ofte etterstreber å ha lave deltakerkostnader, og jobber for å sikre at alle skal kunne delta i fantastiske fritidsinteresser uansett økonomisk eller sosial bakgrunn. Det offentlige må anerkjenne viktigheten av disse arrangementene, og legge til rette for at de skal kunne vokse.