



Høring: Politisk program 2022

Ærede medlemsforeninger!

Da er igjen tiden inne for sentralstyret å sende ut våre forslag og utkast til styringsdokumenter for neste år på høring til dere; de fantastiske medlemsforeningene våre. Her er vårt utkast til Politisk program for 2022, som vi veldig gjerne ønsker tilbakemeldinger på for det videre arbeidet med programmet frem mot Landstinget.

Merk dere gjerne at det ferdige forslaget mest sannsynlig vil se litt annerledes ut enn utkastet, men alle de betydelig endringene som foreslås og retningen vi ønsker å gå i er med i utkastet.

Hva er et politisk program?

Hvert år skal Landstinget vedta et politisk program, som gir uttrykk for Hyperions politiske standpunkter og forteller sentrallyddet hvilke politiske saker de skal rette fokus mot i det kommende året. Det er sentralstyrets ansvar å utarbeide et forslag og innstille på programmet.

Arbeidet med programmet skjer gjennom en arbeidsgruppe nedsatt av sentralstyret på årets første styremøte. I 2021 består denne arbeidsgruppen av 2. nestleder Mathias Jørgensen og sentralstyremedlemmer Max Hauge og Sofiya Stray.

Denne høringen er dere foreninger sin sjans til å påvirke hvordan det endelige forslaget ser ut når det blir presentert på Landstinget. Siden dette programmet skal representere forbundets, og dermed foreningenes, standpunkter er det meget hjelpsomt å få deres tilbakemeldinger under arbeidet med programmet.

De viktigste endringene i utkastet for 2022

Det er hovedsakelig tre ting som skiller utkastet for 2022 fra fjorårets program.

Det første er at utkastet for 2022 har gjennomgått en ganske omfattende omstrukturering fra året før. Dette har ikke hatt noen innvirkning på innholdet i punktene, bare hvor i dokumentet og hvilken underoverskrift de er plassert under. De mest merkbare endringene her er en egen underoverskrift for støtteordninger og en egen for datakultur.

Den andre store forskjellen er forslaget til ny hovedprioritering. Her er det formulert en hovedprioritering som retter fokus mot barn og unges deltakelse i det frivillige organisasjonslivet.

Den tredje og siste merkbare endringen er et fornyet standpunkt på e-sport. Mye av punktet om e-sport i programmet for 2021 er bevart, men det er lagt til avsnitt hvor fokuset er på e-sport som fritidsaktivitet og forskjellen mellom e-sport og gaming.

Utover dette er det noen omskrivninger som er gjort, men som ikke er av betydning for innholdet. Det er lett å sammenligne utkastet for 2022 med programmet for 2021 for å få oversikt over alle endringene i detalj.

Ønskede tilbakemeldinger

For det videre arbeidet med programmet ønskes det hovedsakelig tilbakemelding på de tre viktigste endringene nevnt ovenfor: omstruktureringen, hovedprioriteringen og e-sport/gaming.

I tillegg ønsker vi også gjerne tilbakemeldinger på hvordan vi skal bruke begrepene "fantastiske fritidsinteresser" og "nerdekultur"; om vi skal differensiere betydningene og definere dem klarere, eller om de skal/kan brukes om hverandre.

Dersom du har kommentarer, tilbakemeldinger eller spørsmål til denne høringen kan du fylle ut skjema på n4f.no/landstinget.

Vi ser frem til å høre fra dere og måtte dere alle få en veldig fin sommer:)

Mvh

Arbeidsgruppa for politisk program



Utkast til politisk program 2022

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 dette er det viktig med en sterk frivillighet, anerkjennelse av nerdekultur som selvstendig fritidsinteresse og kulturuttrykk, og tilstrekkelig med tilgjengelige møteplasser der barn og unge kan drive med de interessene de ønsker, på sine egne premisser.

Hovedprioritering

Det er et bredt spekter av fritidsinteresser for barn og unge, og disse er kontinuerlig i endring. Det burde være lett å skape et eget organisert fellesskap, rundt egne interesser på sine egne premisser. For at alle skal få muligheten til å utøve interessene sine i et trygt fellesskap burde det bli betydelig lettere for barn og unge selv å drive og delta i organisert frivillighet.

I tillegg til dette kan det være vanskelig for mange unge å bli med i foreninger med få jevnaldrende medlemmer og ansvarspersoner. Det burde derfor være visse betingelser for organisasjoner og foreninger med barn og unge som målgruppe om å inkludere de unge i planleggingen og gjennomføringen av aktivitet.

Frivillighet og kultur

Medlemsdemokrati

Barne- og ungdomsfrivilligheten er en god, trygg, og inkluderende arena som skaper varige verdier for samfunnet. Frivilligheten gir barn og unge mulighet til å utvikle vennskap, oppleve mestring og innflytelse, og delta i demokratiet for forme sin egen fritid. For å bevare dette må frivilligheten forankres i demokratiske prinsipper og institusjoner, som gir medlemmene direkte innflytelse.

Utvidelse av ungdomsbegrepet

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". Frivillige ungdomsorganisasjoner bør ha gode nok rammer til å favne om hele målgruppen sin.

Verdigrunnlag og anerkjennelse

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

41 anerkjennes for sin egenverdi, og trenger ikke å høre til under de tradisjonelle
42 kulturuttrykkene.

43

44 ***Den Kulturelle Skolesekken***

45 Den Kulturelle Skolesekken (DKS) er statens hovedsatsing på kultur i skolen. DKS er
46 mange barns første møte med kunst og kultur. Å introdusere spill som kultur i skolen
47 er med på å heve spill som kulturform, skape flere arenaer for kunstnere innen spill,
48 og gjøre det lettere for spillinteressert ungdom å finne hverandre og skape sosiale
49 fellesskap. Derfor bør "spill og interaktive medier" bli lagt inn som en permanent
50 kunst- og kulturform innenfor DKS.

51

52 **Støtteordninger**

53

54 ***Direkte statsbevilgning***

55 For å kunne tilby frivilligheten som driver med nerdekultur den strukturen og
56 kompetansen nødvendig for å kunne vokse og utvikle seg, bør Hyperion motta
57 direkte bevilgning av statlige midler.

58

59 ***Statlige støtteordninger***

60 Det skal være lett å drive med frivillighet i Norge, og det er regjeringen og Stortingets
61 oppgave å legge til rette for dette ved å sikre tilstrekkelig og forutsigbar finansiering
62 av frivillige organisasjoner. Staten bør øke ordninger som gir frivillige organisasjoner
63 tilgang på frie midler, slik som nasjonal grunnstøtte, Frifond og momskompensasjon.
64 Støtteordningene må distribueres på en rettferdig måte, uten overkompliserte krav
65 som står til hinder for barne- og ungdomsfrivilligheten.

66

67 ***Regionale og lokale støtteordninger***

68 Kommune-, fylkes- og landegrenser er mindre definerende for hvor ungdommer
69 driver aktivitet enn det var før. Mer kommunikasjon foregår på nett, og barn og unge
70 reiser mer for å drive aktivitet. Støtteordninger burde reflektere dette ved å fjerne
71 eller endre betingelser om lokal tilhørighet og lokale medlemmer. Dette vil gjøre
72 støtteordninger lettere tilgjengelig for foreninger som har ikke har stedsspesifikk
73 aktivitet, eller har deltakere fra større geografiske områder. Dette vil igjen gi flere
74 muligheten til å delta, som vil føre til at ungdomsfrivilligheten vokser og utvikler seg.

75

76 ***Grasrotandelen***

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

80

81 ***Momskompensasjon***

82 Momskompensasjonsordningen gjør det lettere for frivillige organisasjoner å gå til
83 innkjøp av utstyr nødvendig for å skape god aktivitet, og har vært et løft for norsk
84 frivillighet. Ordningen bør utvides slik at frivillige barne- og ungdomsorganisasjoner
85 kan få full momskompensasjon.

86

87 **Momsfritak**

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

93

94 **Kultur-støtteordninger**

95 Fantastiske fritidsinteresser er et selvstendig og fullverdig kulturuttrykk, på lik linje
96 med film, litteratur, visuell kunst, scenekunst og musikk. Dette bør reflekteres i
97 offentlige kultursatsninger og det burde sitte personer i Kulturrådet med utfyllende
98 kunnskap om de fantastiske fritidsinteressene. Kunstnere og kunstprosjekter
99 innenfor fantastiske kulturuttrykk bør få støtte av det offentlige på lik linje med de
100 tradisjonelle kunstformene.

101

102 Kulturrådets festivalstøtte bør innrettes på en uttrykksnøytral måte, slik at også
103 dataparty og spillfestivaler kan søke på den. For å følge opp Dataspillstrategien
104 Spillerom, bør NFI opprette egne øremerkede tilskudd for frivillig organiserte
105 datatreff og spillarrangement. På sikt bør det opprettes et eget institutt for dataspill,
106 slik det allerede eksisterer for for eksempel film.

107

108 De nye kulturuttrykkene er likeverdige fritidsaktiviteter, og bør derfor ha egne
109 støtteordninger.

110

111 **Datakultur**

112

113 **Dataspillnasjonen Norge**

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

119

120 Kravet om at dataspill under utvikling må være norskspråklige for å motta støtte,
121 ødelegger for utviklingen av dataspill som bransje i Norge. Dataspill er et stort
122 internasjonalt marked, og derfor bør også støtteordningene for næringen i Norge

123 reflektere dette. Et eget Norsk dataspillinstitutt vil være det ideelle organet for å
124 håndtere slike spørsmål, da det vil ha større kompetanse på feltet enn NFI.

125

126 ***E-sport og gaming***

127 E-sport er en voksende interesse innenfor datakultur, både i Norge og resten av
128 verden. Det har gjort at mange barn og unge ønsker å delta i denne interessen
129 profesjonelt. Det bør etterstrebes at e-sportutøvere får gode vilkår og rettigheter,
130 både for å løfte sporten, men også for å forhindre utnytting av unge spillere. Det
131 norske e-sportmiljøet bør ha et frivillig organisert fellesskap i bunnen.

132

133 Samtidig som det er viktig å anerkjenne behovene til det profesjonelle aspektet ved
134 e-sport, bør det hovedsakelig løftes frem som hobby og fritidsinteresse. I likhet med
135 idrett, er det mange som kun ønsker å delta i e-sport som fritidsinteresse og ikke er
136 interessert i det profesjonelle. Derfor må man sørge for at e-sportklubber skal tilby et
137 inkluderende fritidstilbud.

138

139 Det er også viktig å huske at konkurranseaspektet ved e-sport ikke er for alle, og at
140 mange kun vil ha et tilbud om mer lavterskel gaming. Man må sørge for at de som
141 ønsker å drive med gaming kun som fritidsinteresse og for gøy, også har midler og
142 mulighet til det innenfor organiserte og egenorganiserte rammer. All e-sport er
143 gaming, men ikke all gaming er e-sport.

144

145 ***Lootbokser***

146 Lootbokser har de siste årene vært en økende trend i dataspill. Noen kan selges
147 videre i eller utenfor spillet og kan fungere som pengespill. Spill som inneholder
148 lootbokser bør merkes og reguleres, samtidig som det er viktig at det offentlige ser
149 nyansen i problematikken, slik at reguleringer ikke går på bekostning av
150 fritidsinteressen. Spill rettet mot yngre barn, bør ikke oppfordre til
151 mikrotransaksjoner.

152

153 **Tilgjengelighet og deltakelse**

154

155 ***Lokaler***

156 Egnede lokaler er en forutsetning for å drive frivillig aktivitet. Offentlige områder som
157 skoler, biblioteker, samfunns- og kulturhus, idrettsanlegg og friluftsområder må være
158 rimelige og tilgjengelige for frivilligheten. Utleie av offentlige bygg må skje på like
159 premisser, der all ungdomskultur bli ivaretatt, uavhengig av interesseområde.

160

161 Møteplasser for frivilligheten må være tilpasset alle typer ungdomskultur og deres
162 behov. Ved restaurering eller nybygging av offentlige bygg, må det sikres
163 infrastrukturer som legger til rette for ulike former for frivillig aktivitet, også

164 spillfestivaler, cons og dataparty. I tillegg bør det bli lettere for frivillige
165 organisasjoner å få tilgang til lagerplass, da dette gjør det lettere å opprettholde
166 aktivitet.

167

168 ***Biblioteker og fritidsklubber***

169 Det er viktig å anerkjenne viktigheten av nerdekulturen, og tilrettelegge for at den kan
170 vokse, slik at alle har mulighet til å delta i fellesskapet, uansett økonomisk situasjon.
171 Derfor bør det opprettes utleieordninger for utleie av datamaskiner og lignende
172 utstyr, slik at flere kan delta på f.eks. LAN og e-sportøvelser. Fritidsklubber,
173 biblioteker og lignende offentlige tilbud må tilpasses ungdommens interesse i
174 dataspill og annen nerdekultur, både med kompetanse og riktig utstyr.

175

176 Nerdeinteresser må inkluderes i bibliotekenes utvikling som aktivitetssentre.
177 Bibliotekene bør ha et godt utvalg innen tegneserier, brett- og rollespill,
178 rollespillbøker og dataspill. Disse produktene bør integreres i bibliotekene sin
179 utlånsordning, både fysisk og digitalt.

180

181 ***Møteplasser for nerdekultur***

182 Alle barn og unge bør ha tilgang til møteplasser der de kan utøve sin fritidsinteresse
183 med jevnaldrende og likesinnede, og drive med sin hobby på sine egne premisser.
184 Møteplasser for nerdekultur er en stor ressurs for å skape vennskap, og bør støttes
185 opp om på lik linje med idrett og andre fritidsinteresser.

186

187 De fleste nerdearrangementer i Norge er i dag drevet av frivilligheten. Dette er
188 arrangementer av ungdom, for ungdom, som ofte etterstreber å ha lave
189 deltakerkostnader. Det er tilbud som jobber for å sikre at alle skal kunne delta i et
190 sosialt fellesskap uansett økonomisk eller sosial bakgrunn. Man skal tilrettelegge for
191 at disse skal kunne ha lave deltakerkostnader.

192

193 ***Spillkultur som fritidstilbud***

194 Det er stort potensiale i oppbygging av nerdete fritidsinteresser som fritidstilbud for
195 barn og unge. Mange av våre medlemsforeninger driver med faste, jevnlige,
196 organiserte aktiviteter som gir mulighet for tilhørighet over tid. De bør derfor
197 behandles på lik linje med andre fritidstilbud. Et eventuelt fritidskort skal kunne
198 brukes på medlemskap og aktivitet i frivillige organisasjoner som driver
199 aktivitetsbasert rekruttering.

200

201

202

203

204

205

206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227