

5.2 Politisk Program 2022

Ærede landsting,

Hvert år skal Landstinget vedta et politisk program som uttrykker forbundets politiske standpunkter for det kommende året. Det er dette programmet sentrale tillitsvalgte ser til når de skal i møte med det politiske Norge og resten av organisasjonslivet. Det er sentralstyrets å forberede et forslag til politisk program til Landstinget.

Forslaget har både vært ute på høring blant foreningene og blitt diskutert på årets andre representantskap.

De viktigste endringene i innstillingen for 2022

Forslaget til Politisk program 2022 er i stor grad veldig likt programmet for 2021. Det er hovedsakelig tre ting som skiller forslaget fra årets program.

Det første er at forslaget for 2022 har gjennomgått en omfattende omstrukturering fra året før. Dette gjelder hovedsakelig opprettelse av nye underoverskrifter, at noen punkter har blitt plassert under en annen underoverskrift og at noen punkter er blitt slått sammen. Dette har ikke hatt noen betydelig innvirkning på innholdet i punktene. De mest merkbare endringene her er en egen underoverskrift for støtteordninger og en egen for datakultur. Dette mener sentralstyret gjør programmet mer oversiktlig og logisk strukturert.

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. Dette mener sentralstyret er viktig for å sikre fremtiden til Hyperion, men også norsk frivillighet som helhet. I tillegg gjør det at Hyperion skiller seg ut blant frivillige organisasjoner med denne hovedprioriteringen.

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.

[Endringsforslag kan sendes inn på landstinget.no.](https://landstinget.no)

Med vennlig hilsen
Sentralstyret i Hyperion

Forslag til vedtak for politisk program 2022:

Landstinget vedtar forslaget til politisk program for 2022 med eventuelle endringer.

1 Politisk Program 2022

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

8 Hovedprioritering

9 Det er et bredt spekter av fritidsinteresser for barn og unge, og disse er kontinuerlig i
10 endring. For at alle skal få muligheten til å utøve interessene sine i et trygt fellesskap,
11 er det viktig at det er enkelt for barn og unge selv å delta i organisert frivillighet, enten
12 det er i eksisterende og eller nye fellesskap. Uansett forening, skal barn og unge
13 være representert i planlegging og gjennomføring av aktiviteter i fellesskap rettet
14 mot denne målgruppen.
15

16 Frivillighet og kultur

17 *Medlemsdemokrati*

18 Barne - og ungdomsfrivilligheten er en god, trygg, og inkluderende arena som skaper
19 varige verdier for samfunnet. Frivilligheten gir barn og unge mulighet til å utvikle
20 vennskap, oppleve mestring og innflytelse, og delta i demokratiet for forme sin egen
21 fritid. For å bevare dette må frivilligheten forankres i demokratiske prinsipper og
22 institusjoner, som gir medlemmene direkte innflytelse.
23

24 *Utvidelse av ungdomsbegrepet*

25 Ungdomskultur er i stadig utvikling, og for å ivareta moderne ungdom og deres
26 interesser, bør aldersgrensen for ungdom heves fra 26 til 30 år, i tråd med EUs
27 definisjon av "young people". Frivillige ungdomsorganisasjoner bør ha gode nok
28 rammer til å favne om hele målgruppen sin.
29

30 *Verdigrunnlag og anerkjennelse*

31 Fantasi, lek og spill har egenverdi. De fantastiske fritidsinteressene er en kreativ,
32 engasjerende, og mangfoldig kultur med enormt potensiale. Nerdekulturen er en
33 viktig og voksende del av dagens ungdomskultur, og må tas på alvor, utfordres og
34 støttes på lik linje med andre og mer tradisjonelle fritidsinteresser. De bør
35 anerkjennes for sin egenverdi, og trenger ikke å høre til under de tradisjonelle
36 kulturuttrykkene.
37
38
39
40

41 **Den Kulturelle Skolesekken**

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

48

49 **Fritidskortet**

50 Det er stort potensiale i oppbygging av nerdete fritidsinteresser som fritidstilbud for
51 barn og unge. Mange fantastiske foreninger driver med faste, jevnlige, organiserte
52 aktiviteter som gir mulighet for tilhørighet over tid. De bør derfor behandles på lik
53 linje med andre fritidstilbud. Et eventuelt fritidskort skal kunne brukes på
54 medlemskap og aktivitet i frivillige organisasjoner som driver aktivitetsbasert
55 rekruttering. Fritidskortet bør kunne brukes på all frivillig organisert aktivitet, ikke
56 bare aktivitet som skjer med en viss hyppighet.

57

58 **Deltakerkostnader**

59 De fleste arrangementer knyttet til nerdekulturen i Norge er i dag drevet av
60 frivilligheten. Dette er arrangementer av ungdom, for ungdom, som ofte etterstreber
61 å ha lave deltakerkostnader. Det er tilbud som jobber for å sikre at alle skal kunne
62 delta i et sosialt fellesskap uansett økonomisk eller sosial bakgrunn. Man skal
63 tilrettelegge for at disse skal kunne ha lave deltakerkostnader.

64

65 **Støtteordninger**

66

67 **Direkte statsbevilgning**

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

71

72 **Statlige støtteordninger**

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

79

80

81

82 Regionale og lokale støtteordninger

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

90

91 Grasrotandelen

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

95

96 Momskompensasjon

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

101

102 Momsfritak

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

108

109 Kultur-støtteordninger

110 Fantastiske fritidsinteresser er et selvstendig og fullverdig kulturuttrykk, på lik linje
111 med film, litteratur, visuell kunst, scenekunst og musikk. Dette bør reflekteres i
112 offentlige kultursatsninger og det burde sitte personer i Kulturrådet med utfyllende
113 kunnskap om de fantastiske fritidsinteressene. Kunstnere og kunstprosjekter
114 innenfor fantastiske kulturuttrykk bør få støtte av det offentlige på lik linje med de
115 tradisjonelle kunstformene.

116

117 Kulturrådets festivalstøtte bør innrettes på en uttrykksnøytral måte, slik at også
118 dataparty og spillfestivaler kan søke på den. For å følge opp Dataspillstrategien
119 Spillerom, bør NFI opprette egne øremerkede tilskudd for frivillig organiserte
120 datatreff og spillarrangement. På sikt bør det opprettes et eget institutt for dataspill,
121 slik som det for eksempel for film eksisterer det Norske Filminstitutt (NFI)

122

123 De nye kulturuttrykkene er likeverdige fritidsaktiviteter, og bør derfor ha egne
124 støtteordninger.

125

126 **Datakultur**

127

128 ***Dataspillnasjonen Norge***

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

134

135 Kravet om at dataspill under utvikling må være norskspråklige for å motta støtte,
136 ødelegger for utviklingen av dataspill som bransje i Norge. Dataspill er et stort
137 internasjonalt marked, og derfor bør også støtteordningene for næringen i Norge
138 reflektere dette. Et eget Norsk Dataspillinstitutt vil være det ideelle organet for å
139 håndtere slike spørsmål, da det vil ha større kompetanse på feltet enn NFI.

140

141 ***E-sport og gaming***

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

147

148 Samtidig som det er viktig å anerkjenne behovene til det profesjonelle aspektet ved
149 e-sport, bør det hovedsakelig løftes frem som hobby og fritidsinteresse. I likhet med
150 idrett, er det mange som kun ønsker å delta i e-sport som fritidsinteresse og ikke er
151 interessert i det profesjonelle. E-sportklubber skal tilby et inkluderende fritidstilbud.

152

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

158

159 ***Lootbokser***

160 Lootbokser har de siste årene vært en økende trend i dataspill. Noen kan selges
161 videre i eller utenfor spillet og kan fungere som pengespill. Spill som inneholder
162 lootbokser bør merkes og reguleres, samtidig som det er viktig at det offentlige ser
163 nyansen i problematikken, slik at reguleringer ikke går på bekostning av

164 fritidsinteressen. Spill rettet mot yngre barn, bør ikke oppfordre til
165 mikrotransaksjoner.

166

167 **Tilgjengelighet**

168

169 **Lokaler**

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

174

175 Møteplasser for frivilligheten må være tilpasset alle typer ungdomskultur og deres
176 behov. Ved restaurering eller nybygging av offentlige bygg, må det sikres
177 infrastrukturer som legger til rette for ulike former for frivillig aktivitet, også
178 spillfestivaler, cons og dataparty. I tillegg bør det bli lettere for frivillige
179 organisasjoner å få tilgang til lagerplass, da dette gjør det lettere å opprettholde
180 aktivitet.

181

182 **Biblioteker og fritidsklubber**

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

189

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

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204