

# Politisk Program 2022

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

7

## 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,  
12 enten det er i eksisterende og eller nye fellesskap. Uansett forening, skal barn og  
13 unge være representert i planlegging og gjennomføring av aktiviteter i fellesskap  
14 rettet mot denne målgruppen.

15

## 16 **Frivillighet og kultur**

17

### 18 ***Medlemsdemokrati***

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

24

### 25 ***Utvidelse av ungdomsbegrepet***

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

30

### 31 ***Verdigrunnlag og anerkjennelse***

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

38

## 39 **Den Kulturelle Skolesekken**

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

46

## 47 **Deltakerkostnader**

48 De fleste arrangementer knyttet til nerdekulturen i Norge er i dag drevet av  
49 frivilligheten. Dette er arrangementer av, for og med ungdom, som ofte etterstreber å  
50 ha lave deltakerkostnader. Det er tilbud som jobber for å sikre at alle skal kunne delta  
51 i et sosialt fellesskap uansett økonomisk eller sosial bakgrunn. Man skal tilrettelegge  
52 for at disse skal kunne ha lave deltakerkostnader.

53

## 54 **Støtteordninger**

55

### 56 **Direkte statsbevilgning**

57 Hyperion bør jobbe for å motta direkte bevilgning av statlige midler, for å kunne tilby  
58 den strukturen og kompetansen som er nødvendig for at den frivillige nerdekulturen  
59 skal kunne  
60 vokse og utvikle seg.

61

### 62 **Statlige støtteordninger**

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

69

### 70 **Regionale og lokale støtteordninger**

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

78

### 79 **Grasrotandelen**

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

83

## 84 **Momskompensasjon**

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

89

## 90 **Momsfritak**

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

96

## 97 **Kultur-støtteordninger**

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

104

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

110

111 De nye kulturuttrykkene er likeverdige fritidsaktiviteter, og bør derfor ha egne  
112 støtteordninger.

113

## 114 **Datakultur**

115

### 116 **Dataspillnasjonen Norge**

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

122

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

128

## 129 **E-sport og gaming**

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

135

136 Samtidig som det er viktig å anerkjenne behovene til det profesjonelle aspektet ved  
137 e-sport, bør det hovedsakelig løftes frem som hobby og fritidsinteresse. I likhet med  
138 tradisjonelle fritidsinteresser, er det mange som kun ønsker å delta i e-sport som  
139 fritidsinteresse og ikke er interessert i det profesjonelle. E-sportklubber skal tilby et  
140 inkluderende fritidstilbud.

141

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

147

## 148 **Lootbokser**

149 Lootbokser har de siste årene vært en økende trend i dataspill. Noen kan selges  
150 videre i eller utenfor spillet og kan fungere som pengespill. I tillegg er de ofte ikke så  
151 tydelige på hvordan lootboksene fungerer og sannsynlighetene for de mulige  
152 utfallene. Dette gjør at man kan lures til å kjøpe mer enn man kanskje ville gjort  
153 dersom det hadde vært mer åpenhet. Spesielt barn og unge under 18 er utsatt, og  
154 det er lett å bruke mye penger i håpet om å få en spesiell ting.

155

156 Spill som inneholder lootbokser bør merkes og reguleres. Sannsynligheten for de  
157 forskjellige tingene man kan få fra lootboksen skal være tilgjengelig. Spill rettet mot  
158 barn bør ikke inneholde lootbokser, spesielt dersom innholdet gjør at du får faktiske  
159 fordeler over en spiller som ikke kjøper de. Det er samtidig viktig at det offentlige ser  
160 nyansen i problematikken, slik at reguleringer ikke går på bekostning av  
161 fritidsinteressen.

162

## 163 **Tilgjengelighet**

164

### 165 **Lokaler**

166 Egnede lokaler er en forutsetning for å drive frivillig aktivitet. Offentlige områder som  
167 skoler, biblioteker, samfunns- og kulturhus, idrettsanlegg og friluftsområder må være  
168 rimelige og tilgjengelige for frivilligheten. Alle offentlige lokaler bør være universelt  
169 utformet, slik at personer kan delta på fantastiske fritidsinteresser uavhengig av  
170 funksjonsevne. Utleie av offentlige bygg må skje på like premisser, der all  
171 ungdomskultur bli ivaretatt, uavhengig av interesseområde.

172

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

179

### 180 ***Biblioteker og fritidsklubber***

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

188

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