

# Politisk Program 2023

Hyperion er en landsomfattende organisasjon for barn og unge 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. For at alle skal få muligheten til å utøve interessene sine i et trygt fellesskap, er det viktig at det er enkelt for barn og unge selv å delta i organisert frivillighet, enten det er i eksisterende og eller nye fellesskap. Uansett forening, skal barn og unge være representert i planlegging og gjennomføring av aktiviteter i fellesskap rettet mot denne målgruppen.

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

## ***Den Kulturelle Skolesekken***

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

## ***Deltakerkostnader***

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

## **Støtteordninger**

### ***Direkte statsbevilgning***

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

### ***Statlige 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. Staten bør øke ordninger som gir frivillige organisasjoner tilgang på frie midler, slik som nasjonal grunnstøtte, Frifond og momskompensasjon. Støtteordningene må distribueres på en rettferdig måte, uten overkompliserte krav som står til hinder for barne- og ungdomsfrivilligheten.

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

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

### ***Grasrotandelen***

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.

### **Momskompensasjon**

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**

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. Det er derfor viktig at fritaket opprettholdes.

### **Kultur-støtteordninger**

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

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

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

## **Datakultur**

### **Dataspillnasjonen Norge**

Dataspill er den største fritidsinteressen blant unge 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, cons og datatreff.

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

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

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

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

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

## ***Lootbokser***

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

Spill som inneholder lootbokser bør merkes og reguleres. Det skal tydeliggjøres for brukeren hvor sannsynlig det er å motta de enkelte gevinstene lootboksen kan inneholde. Spill rettet mot barn bør ikke inneholde lootbokser, spesielt dersom innholdet gjør at du får faktiske fordeler over en spiller som ikke kjøper de. Det er samtidig viktig at det offentlige ser nyansen i problematikken, slik at reguleringer ikke går på bekostning av fritidsinteressen.

## **Tilgjengelighet**

### ***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 tilgjengelige for frivilligheten. Alle offentlige lokaler bør være universelt utformet, slik at personer kan delta på fantastiske fritidsinteresser uavhengig av funksjonsevne. Utleie av offentlige bygg må skje på like premisser, der all ungdomskultur bli ivaretatt, uavhengig av interesseområde.

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

### ***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, og funksjonsevne. Derfor bør det opprettes utleieordninger for utleie av datamaskiner og lignende utstyr, slik at flere kan delta på f.eks. LAN og e-sportøvelser. Fritidsklubber, biblioteker og lignende offentlige tilbud må tilpasses ungdommens interesse i dataspill og annen nerdekultur, både med kompetanse og riktig utstyr.

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