

KANDUs innspill til kulturmeldingen

Norges interesseorganisasjon for datainteressert ungdom

Da den forrige kulturmeldingen ble vedtatt kunne ingen se for seg hvordan den digitale kulturen i 2018 skulle være. Når selv statsministeren gamer under stortingsmøtene viser det at digitale hobbyer har gått fra å være marginale fenomener til å bli mainstream.

Vi mener at Norge trenger et digitalt kulturløft. Vi må satse på den gleden og initiativet som finnes i ungdom som utforsker ny teknologi til å leke og organisere seg rundt, og bygge sosiale felleskap rundt disse nye kulturuttrykkene.

Kulturrådets festivalstøtte må utvides til å også dekke datatreff og andre typer festivaler med digitalt fokus.

De viktigste arenaene i Norge for digital utfoldelse er datafestivalene (LAN-party, dataparty, datatreff). I disse miljøene utfordres ungdom til å skape, konkurrere, designe og produsere innenfor de digitale disiplinene. Datatreffene i Norge er i dag nesten utelukkende finansiert av deltakeravgift, momskompensasjon og frifondsinntekter. Sammenlignet med andre kulturarrangement er det samlede støttenivået lavt.

Datafestivalene trenger muligheten til å vokse og å være konkurransedyktige aktører, uten at deltakeravgiftene skal gjøre arrangementene utilgjengelige for vanlige familier. **Vi ber om at Kulturrådets festivalstøtte innrettes på en mer uttrykksnøytral måte, for å bedre favne om de nye kulturformene som oppstår i fremtiden.**

Frifond må styrkes.

Når datatreffene er over går ungdom, både i byene og distriktene, tilbake til et svakt og ustrukturert tilbud hjemme. Kun i de aller største byene finnes det tilbud, hovedsakelig kommersielle, som kan forlenge skaperlysten og som nytter seg av de viktige sosiale aspektene disse interessene gir.

For å sørge for at ungdom fortsatt kan organisere egen aktivitet på en trygg og forutsigbar måte, ber vi om at Frifond styrkes. Det er nettopp den uttrykksnøytrale innretningen til Frifond som har gitt organisasjoner som KANDU, Hyperion og The Gathering som driver med nye kulturformer mulighet til å oppstå.

Vi mener også det er fornuftig at man stimulerer til at unge organiserer seg i demokratiske organisasjoner for å forvalte egne interesser og aktiviteter, og at Frifond er best egnet til dette.

Det må skapes fysiske møteplasser for digital kultur

Mangelen på fysiske møteplasser er stor, spesielt i byene. Vi vet at ungdommer ønsker å dyrke sine interesser sammen, ikke alene, og vi ber derfor om at det gjøres et arbeid for å sikre barn og unge tilgang til lokaler. Vi vet at behovet for dette er stort på tvers av mange av kultursektorer og organisasjoner.

Konkret ber vi om at nye kultur- og flerbruksbygg bygges med tanke på bruk til dataaktivitet. Slik infrastruktur vil det uansett være behov for ved en videre satsning på digital eksamensavvikling. **Vi ber også om en satsning på fritidsklubber og at de eksisterende lokalene gis tilgang til friske midler og kompetanse for å tilby utstyr som kan nyttes til de digitale hobbyene.**

Digital kulturskole

Kulturskolene i Norge er en fantastisk ordning, men tilbudet er lokalt gitt og har stor variasjon. **Vi ber om at det tilrettelegges for digital kultur - animasjon, programmering, tegning, musikkproduksjon og spill - innenfor rammen av dagens kulturskole.** For å sitere Norsk Kulturskoleråd:

Kulturskolen bør gjenspeile mangfoldet gjennom et bredt sammensatt tilbud i opplæringa, både når det gjelder undervisning, formidling og skapende virksomhet.

Vi mener det er naturlig at de digitale disiplinene også får plass i kulturskolen, slik at unge kan få en arena til å dyrke disse interessene under god faglig veiledning.

Nasjonalt dataspillsenter

Dataspill som kulturprodukt trenger å bli tatt på alvor for å kunne vokse. Spillbransjen er stor, variert og krever en rekke forskjellige tiltak for å kunne realisere sitt potensiale. Det viktigste tiltaket man kan gjøre er å overføre ansvaret for spill ut fra Norsk Filminstitutt og over til et eget forvaltningsorgan som har spillnæringen som hovedfokus.

Vi ber om at det opprettes et eget nasjonalt spillcenter som kan være statens ekspertorgan på dataspill og forvalter av utviklingsstøtte til dataspill. Som vår samtids største fritidsaktivitet har dataspill potensiale både som næring, kunst og læringsverktøy. Det krever både en egen forvaltning og et fagmiljø rundt spillutvikling og spill som kulturform. Det er nødvendig med et eget senter for å realisere dette.

Fredrik Vaaheim
Generalsekretær i KANDU