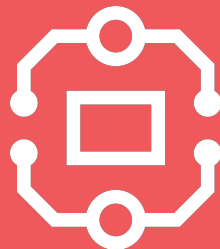


POLITISK PROGRAM 2017-2018



KANDU

POLITISK PROGRAM

HOVEDPRIORITERING: DIGITALT KULTURLØFT

Det er behov for et digitalt kulturløft! Staten må sørge for at unge som ønsker å drive med datainteresser skal kunne møte et fellesskap som driver med det samme og få rom til å utvikle seg, være det som digital tegner, programmerer eller gamer. Dersom digital kultur som konsept anerkjennes som kultur, vil det være innlysende at man må dyrke unge digitale talenter. KANDU krever mener derfor at det må satses på den digitale kulturen i Norge.

Det må bygges infrastruktur, opprettes digitale kulturskoler og skapes møteplasser hvor unge mennesker med digitale hobbyer kan møtes og utvikle seg.

KANDU MENER

KANDU samler over 7.000 datainteressert ungdom i en landsomfattende organisasjon. Våre medlemmer er en viktig samfunnsgruppe og står for både fremtidens IT-håp, fremtidens innovasjonsskapere og fremtidens utfordrere til det etablerte.

- 1. Digital kultur har rett på anerkjennelse som tradisjonell kultur.** Hvilket medium en kunstner bruker, og hvor et kunstverk blir lansert har ingenting å si om kvaliteten eller den anerkjennelsen det har krav på. KANDU mener at kreative bidrag lansert på datatreff har rett til lik anerkjennelse som maleri lansert på kunstutstillinger. I tråd med dette krever vi at datatreff anerkjennes som en arena for utøving av samfunnsaktuell digital kultur.
- 2. Spill er kultur.** Samfunnet må anerkjenne at verden har beveget seg videre fra tiden uten datamaskiner. Ungdom nå til dags har varierte interesser, og dataspill er en av de få interessene som omtrent alle ungdommer på en eller annen måte har interesse for. Spilling krever hånd-øye-koordinasjon, sosiale ferdigheter, øvelse og innovasjon. Vi krever at dataspill anerkjennes som en viktig karakterbyggende ferdighet for ungdom, og at arena som dyrker disse interessene anerkjennes som kulturarenaer.
- 3. Ytringsfrihet er en selvfølge, også digitalt.** Et av fundamentene for Norge er ytringsfrihet for alle. Tiden har dog gått forbi det stadiet hvor ytringsfrihet likestilles med trykking av det skrevne ord. Vi lever i en digital tidsalder hvor det er stadig viktigere å forsvare ytringsfrihet for alle, i alle medier. Vi krever at det offentlige anerkjenner ulike former for ytring, også utenfor de tradisjonelle fremføringsmetodene som kronikker, artikler og leserinnlegg i aviser. For at ytringsfriheten på nett kan være reell, kan det ikke finnes systematiske hindre, som for eksempel sensur av informasjon og holdninger som samfunnet som helhet ikke støtter oppom. En sann debatt kan heller ikke skje dersom det offentlige eller private aktører kan overvåke informasjonsstrømmer på Internett. KANDU mener at både sensur og systematisk og vidtdekkende overvåkning ikke hører hjemme i et moderne og fritt samfunn.

- 4. Rammevilkårene må styrkes.** Datatreff er en viktig arena for ungdoms utfoldelse av interesser. Det arrangeres årlig datatreff over hele landet, fra store til små. Felles for disse er at ungdom arrangerer for ungdom, og man skaper et sted med god takhøyde – ungdomsaktivitet på egne premisser. Vi krever at det offentlige anerkjenner den viktige arenaen datatreff er, og legger til rette for likebehandling på nasjonalt, regionalt og kommunalt nivå. Særskilt skal datatreff få tilretteleggelse for lett bruk av offentlige lokaler, herunder idrettshaller, og at støtteordninger skal åpnes opp for datatreff. Det skal tas høyde for at datatreff arrangeres av dataungdom for dataungdom. Informasjon og rettleiding skal være lett tilgjengelig.
- 5. Digital kultur er ungdomskultur.** KANDU mener at dataspill og datakultur er viktig for ungdommers utfoldelse i dagens samfunn. KANDU skal forsvare dette standpunktet og bidra til en nyansert debatt knytta til avhengighet og vold i dataspill.
- 6. Spill sammen.** Datainteressene er ofte sett på som asosiale aktiviteter som foregår på barnerommet. Vi tror dette til en viss grad stemmer, men vi vet også at det ikke er så vanskelig å gjøre noe med. Folk som spiller dataspill eller gjør andre datarelaterte ting ønsker som alle andre ungdommer å gjøre hobbyene sine med venner. Vi tror det har blitt slik fordi det er vanskelig for ungdom som driver med disse hobbyene å få tilgang på lokaler og steder å spille sammen. Vi ser at LAN er en aktivitet i stor vekst, og der det finnes strømmer datainteressert ungdom til de fysiske treffpunktene for hobbyene sine. Derfor må datakulturens tilgang på haller, klasserom, ungdomsklubber og offentlig støtte settes på dagsorden.

