

Ungdommens **10 forventninger** til barne- og ungdomskulturmeldingen

Barrierer

Fjerne barrierer for deltakelse og sørge for at alle barn og ungdom får delta i kunst og kultur.

Samarbeid

Styrke samarbeidet mellom barn og unge, og profesjonelle kunst- og kulturaktører, og mellom tilbydere av kulturaktivitet for barn og unge.

Regionale ressursentre

Styrke arenaene og aktørene som allerede jobber med ungdom og gaming, ved å utpeke regionale ressursentre for gaming og e-sport.

Bredde

Barn og unge skal møte et bredt og mangfoldig kulturliv lokalt som de selv er med på å definere

Medvirkning

Styrke barn og unges medbestemmelse i utformingen av kulturtilbudene

Tilskuddsordninger

Styrke tilskuddsordninger for barne- og ungdomskultur, og opprette egne ordninger for etablering av arenaer for gaming.

Unge premisser

Legge til rette for barn og ungdoms interesser som både utøvere, arrangører og publikum i kulturlivet.

Forskning

Styrke forskning og utvikling på feltet som fokuserer på hvordan vi kan styrke positive sider ved dataspillkulturen og redusere de negative.

UKM

Ivareta og styrke UKM og andre nasjonale og regionale møteplasser for kulturinteressert ungdom.

Fritidsklubber og ungdomshus

Ivareta og styrke eksisterende fritidsklubber og ungdomshus, og bidra til å etablere nye
