

Debattnotat til lunsjseminar om spillpolitikk

31. mars kl. 11.30-12.30 er det klart for lunsjseminar om spillpolitikk. Her ønsker vi å få innspill fra medlemmene som skal tas med videre inn i arbeidet med spillpolitisk plattform. Videre følger en kort problembeskrivelse og de konkrete områdene vi ønsker innspill på.

Målsettinger

I plattformene har Actis nedfelte visjoner for både alkohol- og narkotikapolitikken. Tilsvarende visjon finnes ikke for spillpolitikken. *Vi ber medlemmene komme med forslag til en visjon for spillpolitikken, som kan innlemmes i spillpolitisk plattform.*

Actis sin visjon for alkoholpolitikken: Et samfunn uten sosiale og helsemessige problemer som følge av bruk av alkohol, der det skal være lett å ta alkoholfrie valg.

Actis sin visjon for narkotikapolitikken: Et samfunn der færrest mulig bruker narkotika, med færrest mulig skader av narkotika og der hvert enkelt menneske skal kunne leve et narkotikafritt liv. Vi ønsker et samfunn som forebygger best mulig, som følger opp den enkelte og som setter inn tilstrekkelig ressurser på å hjelpe alle som lider på grunn av narkotikabruk, både brukere og pårørende.

Vern av enerettsmodellen

Politikerne har over mange år vist vilje og evne til å ta i bruk kraftige virkemidler for å verne sårbare spillere. Regjeringen har iverksatt en rekke tiltak for å sikre enerettsmodellen og gjøre den bedre rustet for fremtiden. Styrking av betalingsformidlingsforbudet og reklameforbud er blant tiltakene som er innført. DNS-blokkering er på trappene. I februar fikk vi også ny pengespillov, som samler tre lover i én, styrker Lotteritilsynets sanksjonsmuligheter og gir opplysningsplikt til selskap eller personer under gransking. Dette styrker helheten og rettsikkerheten i spillpolitikken.

Allikevel er enerettsmodellen under stadig angrep fra utenlandske selskaper som ønsker innpass på det norske markedet. Selskapene finner nye og kreative metoder for å omgå betalingsforbudet. Reklameforbudet brytes kontinuerlig av enkelte aktører og utfordres også rettslig. Ny teknologi gjør reklame tilgjengelig på nye plattformer og kanaler.

Vi ønsker forslag fra medlemmene til hvordan vi best kan sikre enerettsmodellens overlevelse. Hvilke tiltak kan settes i verk som ikke allerede finnes? Hvordan kan vi på en enda bedre måte stenge ute utenlandske spillerselskaper? Hvordan kan vi bruke ny teknologi for å styrke vernet av norske spillere?

Lootbokser

De siste årene er grenseoppgangen mellom pengespill og dataspill er blitt mer utydelig. Et fenomen som har bidratt til dette er de såkalte lootboksene i dataspill. Lootbokser kan defineres som et innhold med tilfeldige belønninger som kjøpes av spillerne med ekte eller virtuelle verdier. Innholdet i lootboksene er ukjent til boksen er åpnet. Likheten med pengespill er derfor stor.

De som har størst sannsynlighet for å kjøpe lootbokser er personer født i Norge, yngre, menn, omsorgsansvar for hjemmeboende barn, lavere utdanning, er utenfor arbeidslivet og personer som allerede har et etablert pengespillproblem.

Den siste befolkningsundersøkelsen viser at nesten 10 prosent av befolkningen har kjøpt lootbokser i løpet av det siste halve året. De som er moderate eller risikospillere av pengespill har en langt større sannsynlighet for å kjøpe lootbokser enn spillere som ikke er i risikozonen. Samtidig har de med pengespillproblemer mer enn 200 prosent større risiko for å rapportere problemer med lootbokser enn dem uten pengespillproblemer.

Flere land har lovregulert lootbokser. I 2017 valgte det belgiske lotteritilsynet å definere salget av lootbokser i spill som gambling. Det resulterte i at utgivere av spill risikerer fengselsstraff på opptil fem år og en bot på opptil 800 000 euro. Endringen førte til at EA, selskapet bak blant annet Fifa, gjorde endringer slik at belgiere ikke lenger kan kjøpe poeng i spillet, noe som igjen brukes til å kjøpe lootbokser. Dette viser at det er en vilje fra spillerselskapene til å tilpasse seg nasjonale lover.

I 2018 kom lotteritilsynet i Nederland frem til at flere lootbokser var i strid med landets lovgivning, noe som førte til at spillsekskapene fikk en frist til å gjøre endringer. De ble også oppfordret til å fjerne lokkende musikk og lys lootboksene, og det ble innført restriksjoner på hvor ofte spillere kan åpne lootbokser. Flere land jobber med utredninger knyttet til regulering av lootbokser, blant annet Storbritannia, Tyskland og Sverige.

Kulturdepartementet valgte å ikke regulere/forby lootbokser i pengespilloven, fordi virtuelle verdier fra lootbokser ikke nødvendigvis gir en økonomisk gevinst i den virkelige verden. Lootbokser oppfyller dermed ikke definisjonen av pengespill, og kan heller ikke reguleres i pengespilloven, ifølge departementet. Lootbokser skiller seg også på mange måter fra lotterier som i dag er regulert i lotteriloven, fordi de finner sted i en virtuell verden der både innskudd og gevinst kan bestå av virtuell valuta.

Vi ønsker innspill fra medlemmene på hvordan man best kan regulere lootbokser. Skal det stilles spesifikke krav om utforming, aldersgrense el. til spillene?