

Høyringsvar til ny lov om pengespel 2020

KANDU er Noregs største foreining for ungdomar med interesse for data, og har arrangert landets største datatreff for ungdommar kvart år sidan 1992. Foreininga har om lag 7 000 medlemmar.

Einerettmodellen må vidareføyrast

Frivilligheita har i Noreg ein særeigen posisjon i verda. Mykje av det lokale og nasjonale aktivitetstilbodet for born og unge er iallfall delvis finansierte via offentlege medel som Norsk Tipping, og ofte i lokale finansierte av tippemiddel.

Den norske modellen med einerett sikrar eit breitt mangfald av kultur i alle drakter, inkludert digital kultur. Vi støtter høyringsvara frå Landsrådet for Noregs barne- og ungdomsorganisasjonar (LNU) om einerettmodellen.

Tipping og konkurransar innan dataspel

Born og unge har behov for trygge møteplassar kor dei kan treffast og dele glede kring dataspel, både fysisk og digitalt.

Mange dataspel er mynta mot born og unge og utan mekanismar for å stadfeste alder på spelarar. Vi ser med bekymring på at mange av dei spela som er populære å ha betting på, som t.d. fotballspel, har særleg ung spelegarde.

Då mange av spela som er attraktive for betting har mange unge spelarar og ofte blir marknadsført direkte mot unge, meiner vi det er særleg problematisk å opne opp for dette. KANDU meiner at føre var-prinsippet bør ha større tyngde enn kommersiell vinst.

KANDU er tilhengjar av prestasjonsbaserte konkurransar der spelarane sjølv, enten i form av nettbaserte spel eller på fysiske arrangement, kan konkurrere, sjølv med premier i form av utstyr og/eller pengar. Det er skilnad på det å konkurrere versus det å vere ei brikke i andre sin spekulasjon om vinst.

Speleglede, ikkje speleavhengigheit!

Speling skal vera ei glede, ikkje ein last. Som høyringsnotatet nemnar i punkt 5.3 så er det stadig fleire spel som tek i bruk mikrotransaksjonar og lootboksar (mysterieboksar).

Lootboksar er særleg utfordrande då dei ofte har mekanismar som er vanskeleg å skilje frå lotteri. Dette er spelmekanikkar som saman knytter bruk av verkelege pengar saman med virtuelle premier, og spekulasjon om premier.

Vi anerkjenner at den vidstrekke bruken av lootboksar, og verkelege pengar som innsats, er uheldig innan dataspel, spesielt dei som ellers marknadsførast mot born og unge. I høringsnotatet tek Departementet ikkje klart standpunkt om korleis problemstillinga skal handsamast, men gjev Lotteritilsynet myndigheit til å vidare regulere slike spel.

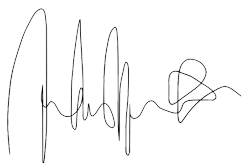
Lootboksar er populære i mange spel, særleg ofte på “freemium” mobil- og nettbrettspel. Desse spela har ung spelarmasse, ofte under 18 år – ei aldersgruppe som særleg skal skjermast. Dette kombinert med lotteriliknande mekanismar i desse, gjer at vi ser det vanskeleg å sjå at ein kan tillate slike produkt i Noreg dersom dei reknast som lotteriliknande, og uansett i spel særleg retta mot born.

Vi tilrår Departementet å jobbe vidare med utforming av klare reglar for lootboksar i samråd med andre nasjonar, slik som PEGI-systemet nyttast for lik handsaming av aldersgrensar på dataspel i Europa.

KANDU meiner at ei regulering av lootboksar og speling i gråsona bør gjerast gjennom internasjonale samarbeid då skilnadar mellom lovgjeving i dei forskjellige landa gjer det vanskelig for spelarar, leverandørar og lovgjevarar å stelle seg til felles spelereglar.

Hovudpunkt

- Einerettsmodellen må vidareførast.
- Born og unge, og deira prestasjonar, skal ikkje vere gjenstand for tipping.
- Noreg bør søkje internasjonalt samarbeid for å lage felles reglar for bruk av lootboksar.



Aleksander Hakestad

styreleiar



Karl Fredrik Haugland

nestleiar og politisk ansvarleg



Andreas-Johann Østerdal Ulvestad

styremedlem og kasserar