

Kultur- og kirkedep.

04. APR. 2005

2001/12 - 049

ADR.: HOLTEGATEN 24
N- 0355 OSLO, NORWAY
TEL.: +47 23 19 82 00
FAX: +47 23 19 82 01

Reg.no.: NO 958 872 208 MVA
Bankforbindelse:
2220 05 05313

Juridisk seksjon,
Kultur og Kirkedepartementet
Postboks 8030 dep
0030 Oslo

Oslo, 29. mars 2005

MERKNADER TIL HØRINGSdokUMENT AV 11.02.2005 – PRØVEPROSJEKTER FOR PENGESPILL PÅ INTERNETT OG ANDRE ELEKTRONISKE KANALER

Med utgangspunkt i de vurderinger og tentative konklusjoner som kommer til uttrykk i høringsdokumentet er det vår klare oppfatning at det er behov for ytterligere utdypninger og presiseringer vedrørende såvel de generelle forholdsanalyser som de mer særskilte betraktninger rundt videreføring av prøvetillatelsen for SMS.jackpot (et mobilbasert spill i regi av Norsk Restaurantcasinodrift AS på vegne av ti humanitære og samfunnsnyttige organisasjoner).

Generelle kommentarer

Det vil være nærliggende å anta at det bærende motiv for å i det hele tatt åpne for prøveprosjekter for pengespill i elektroniske kanaler er å innhente spesifikk erfaring med et medium hvis inntreden og utbredelse i nær sagt alle områder i samfunnet – ikke minst når det gjelder kommunikasjon, underholdning og handel – er så fundamental at sammensmeltingen også med pengespill vil være en naturlig konsekvens, all den tid lovverket generelt sett åpner for slike spill. Å særskilt utelukke pengespill fra denne utviklingen må kunne ansees som et kortsiktig og lite hensiktsmessig grep.

Når det nå er foretatt en foreløpig gjennomgang av erfaringene fra de eksisterende prøveprosjektene synes det noe underlig at det i hovedsak fokuseres på eventuell videreføring av prosjektene basert på ytre, og kanskje lite differensierte, vurderinger av de ulike spillene, snarere enn å utrede hvilke justeringer som (eventuelt) må gjøres i forhold til å etablere mer permanente vilkår for en naturlig integrasjon av pengespill i den digitale verden vi lever i.

Med tanke på at pengespill i elektroniske kanaler skal følge det samme overliggende regelverk og de samme generelle retningslinjer som ethvert annet pengespill, burde fokus i vurderingene være på de *forskjellene* det elektroniske mediet representerer i forhold til pengespill i andre, tradisjonelle kanaler – spesielt med tanke på aktuelle problemstillinger som tilgjengelighet, spilleadferd og kontroll. Dette synet reflekteres også i Lotteritilsynets rapport av 1. juni 2004:

På bakgrunn av formålet med lotteri- og pengespellovgjevinga er Lotteritilsynet av den oppfatning at omsynet til konkurransen frå utlandet må vere sekundær i vurderinga av om det skal opnast opp for lotteri og pengespel på Internett m.v. i Norge. Den avgjerande faktoren bør vere om den teknologiske utviklinga gjer det mogleg å tilby trygge lotteri og pengespel på Internett m.v. dei negative sosiale konsekvensar av spel og inntektene til formåla tatt i betraktning.

I den sammenheng er det viktig å merke seg at når pengespill går over i den digitale sfære, så er mediets kanskje viktigste kort *den unike kontrollen* det gir over nettopp spilladferden. Selv om elektroniske fjernspill i en viss grad øker den *potensielle* tilgjengeligheten, så innebærer dette primært et skritt videre hva angår forbrukervennlighet, siden selve spilladferden – og også kartleggingen av denne – i særdeles grad kontrolleres av systemet (langt bedre enn spill i ”tradisjonelle kanaler”).

Pengespill er som kjent og nevnt tillatt i Norge, gitt visse forutsetninger, og har den primære misjon at den genererer inntekter til trengende formål, så som humanitære og samfunnsnyttige organisasjoner. Med dette motivet for øye må man jo konkludere med at det er *ønskelig* at det spilles, og helst slik at det bidrar mest mulig til de aktuelle formål – *innenfor rammene av sunn spilleadferd*. Slike hensyn kan tilfredsstilles ved å sørge for at spillingen fordeles på *flere* som spiller *litt*, kontra *færre* som spiller *mye*. Her er igjen digitalmediets muligheter sentrale, siden de åpner for håndheving av slike og andre styringsmodeller på en måte som tradisjonelle spill ikke har anledning til i dag.

I høringsdokumentet argumenteres det med at ”både SMS.jackpot og Norskespill sine tilbud vil [...] komme i tillegg til det øvrige permanente spilltilbud” og ”Dette anses særlig uheldig i en situasjon hvor den samlede spillomsetningen har vært sterkt økende de senere år”. Vi tillater oss å påpeke at siden det (foruten prøveprosjektene) ikke eksisterer pengespill i elektroniske kanaler i Norge pr i dag, så må denne økningen i spillomsetning nødvendigvis komme fra de tradisjonelle kanalene, som *ikke* har de samme mulighetene for kontroll med spilladferden som de elektroniske fjernspillene. Dette burde derfor åpne for en konklusjon i retning av at å åpne for spill i elektroniske kanaler vil være et viktig verktøy for nettopp å ha kontroll med pengespillmarkedet. Lotteritilsynet konkluderer i sin rapport:

Samla sett er Lotteritilsynet av den oppfatning at det er knytt fleire fordeler enn ulemper til eit permanent tilbod av elektroniske lotteri og pengespel i Norge, føresett at det blir stilt nærare krav til gjennomføringa av slike spel.

SMS.jackpot

Med bakgrunn i betraktningene om elektroniske pengespill generelt fremgår det at avgjørende faktorer for effektene av de enkelte elektroniske pengespill er at de er implementert i henhold til de nødvendige krav og retningslinjer. Den konkrete gjennomføringen av et spesifikt spill er essensiell, og ”pengespill i elektroniske kanaler” kan ikke uten videre skjæres over én kam, spesielt ikke når paletten for forsøksprosjektene er såvidt begrenset. Det oppleves herunder som nødvendig å presisere og nyansere endel aspekter ved SMS.jackpot i forhold til den videre vurderingsprosessen.

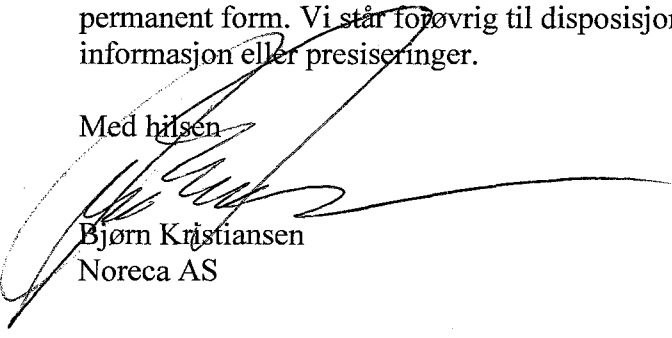
- Spillet er basert på en svært så tradisjonell form for pengespill; forhåndstrukket lotteri. Det innebærer at mobiltelefonen – som i dette tilfellet utgjør den elektroniske kanalen – primært fungerer som *salgs- og distribusjonskanal*, fremfor en

”spillemaskin” *per se*. Det er kun mulig å kjøpe ett og ett lodd, på samme måte som når man kjøper skrapelodd i en kiosk. Hverken innsats eller gevinster kan akkumuleres over grensene for en spilleomgang (et kjøp). Og siden hver spilleomgang (hvert ”lodd”) er forhåndstrukket, så er SMS.jackpot *ikke et interaktivt spill*.

- Sikkerheten og kontrollen med spillerne / spilleadferden er uovertruffen. Selve transaksjonssystemet er unikt i verdenssammenheng og driftet av Telenor og Conax – et selskap som er spesialister innenfor kommunikasjonssikkerhet – og bankinstitusjoner (RiksToto benytter forøvrig det samme systemet til sitt mobilbaserte tilbud). Spillet er ikke basert på belastning av mobilabonnementet og håndhever 18 års aldersgrense gjennom generell forhåndsregistrering i systemene til Telenor / DnB (uavhengig av SMS.jackpot). Gevinstutbetalinger går gjennom det samme systemet og inn på brukerens generelle konti – altså ikke en konto som er dedikert til kun spilling på SMS.jackpot. Hvert spillkjøp må foretas separat som en egen transaksjon. Spillplattformen gir muligheter til å sette spillebegrensninger, sperre individuelle spillere etc. Spillingen loggføres slik at statistiske data om spilladferden kan hentes ut.
- Det har ikke vært registrert problematisk spilleadferd.
- Spillet har gradvis økt omsetningen med over 1300% fra 1. kvartal 2002 til 1. kvartal 2004 (ref Lotteritilsynets rapport). Utbetalingene til de humanitære og samfunnsnyttige formålene har likeledes økt i samme periode. SMS.jackpot genererer inntekter til såvel foreningene som driftsselskapet på den løpende driften. Selv om det sammenlignet med de store, etablerte aktørene i markedet ennå er snakk om beskjedne tall, så er dette naturlig med tanke på at man her har måttet være pionérer innenfor ny teknologi. De initielle investeringene er gjort, og videre drift vil øke tidshorizonten for ytterligere inntektsmuligheter for de involverte parter, ikke minst foreningene.
- Dagens driftsvilkår er fullt akseptable for videre drift. utfordringene har ligget på andre plan – blant annet at markedet for SMS.jackpot er begrenset til den brukermassen som er registrerte / kvalifiserte i Telenors systemer, men også dette skyldes i stor grad den implisitte utfordringen det er å være pionér (et poeng som henger tett sammen med det faktum at dette nettopp er prøveprosjekter innenfor nye kanaler og markedssegmenter). I tillegg har man måttet møte konkurranse fra en rekke uautoriserte og ureglementerte (!), norske, gevinstorienterte mobiltjenester fordi myndighetene ikke har håndhevet regelverket overfor mobiltjenestetilbyderne i tilstrekkelig grad.

Med utgangspunkt i det ovenstående er det vår henstilling at det åpnes for en noe mer differensiert vurdering av de ulike prøveprosjektene og at dette ansees som en anmodning om å få fortsette driften av SMS.jackpot – enten det er i form av utvidet prøvedrift eller i en mer permanent form. Vi står forøvrig til disposisjon dersom det er behov for ytterligere informasjon eller presiseringer.

Med hilsen



Bjørn Kristiansen
Noreca AS