

Hyperion - Norsk Forbund for Fantastiske Fritidsinteresser
Kolstadgata 1, 0652 Oslo



Kulturdepartementet
Postboks 8030 Dep, 0030 Oslo

Deres ref.: 20/3673-

Svar på høring om ny lov om pengespill

Hyperion - Norsk Forbund for Fantastiske Fritidsinteresser (N4F) er en landsdekkende organisasjon som representerer 20 000 barn og unge som driver med fantastiske fritidsinteresser som dataspill, brettspill, rollespill, laiv, cosplay og lignende. Vi har 150 foreninger over hele landet som skaper fritidstilbud for nærmiljøet sitt og for de som driver med disse aktivitetene.

Hyperion viser til høringsbrev sendt ut 29.06.2020 og takker Kulturdepartementet for muligheten til å avgi svar på høringen.

Hyperion mener at departementets forslag til ny lov om pengespill jevnt over er bra. Selve lovforslaget har vi ingen særlige merknader til, men vi har noen kommentarer til høringsnotatet, særlig de spørsmålene om dataspill som departementet har ønsket innspill på.

Regulering av pengespilllignende elementer i dataspill

Spørsmålet om hvordan statlige myndigheter skal behandle pengespilllignende elementer i dataspill er stort og vanskelig. Slike elementer forekommer i forskjellige former, og det er viktig å skille mellom dem. For eksempel er ikke såkalte lootbokser med kosmetiske elementer det samme som rene lotterifunksjoner, og kan derfor ikke reguleres på den samme måten. For Hyperion er det viktigste når det gjelder denne typen mekanismer i dataspill, dersom det skal reguleres gjennom lov, at spill tydelig merkes dersom de inkluderer mikrotransaksjoner, lootbokser eller andre lignende elementer hvor spillere kan kjøpe seg gevinster med ekte penger. Dette er særlig viktig for spill som markedsføres mot et yngre publikum. Vi mener også at slik regulering ikke passer i en lov som tydelig omhandler pengespill, og at dersom man ønsker å regulere slike mekanismer i dataspill gjennom lov hører det hjemme i en egen egnet lov for dette området.

Departementet skriver i høringsnotatet at det ønsker særlig innspill på hvilke pengespilllignende elementer i dataspill som potensielt skal inngå i denne loven. Hyperion mener at dersom pengespilllignende elementer i dataspill skal reguleres etter pengespilloven må det kun gjelde spillmekanismer hvor det er mulig å ta ut utbytte i ekte penger etter et innskudd. Det er en viktig distinksjon mellom mekanismer hvor gevinsten består av virtuelle gjenstander, og mekanismer som er en reell måte å tjene penger på. De aller fleste dataspill som har pengespilllignende elementer i seg faller under sistnevnte kategori. Det er derfor

vanskelig å inkludere dataspill generelt i denne loven, og det bør unngås. I praksis må hvert enkelt spill vurderes for seg selv, siden det er store variasjoner i hvordan denne typen mekanismer fungerer.

Spillutviklers ansvar og verdien av virtuelle gjenstander i dataspill

Høringsnotatet inneholder også gode og interessante drøftinger av verdien av virtuelle gjenstander, og hvilket ansvar spillutviklere har for eventuelt videresalg av virtuelle gjenstander i dataspill. Vi mener at spillutviklere ikke kan pålegges et ansvar gjennom lov for eventuell handel av virtuelle gjenstander som foregår gjennom eksterne kanaler, altså utenfor selve spillet. Utvikler kan naturligvis være ansvarlig dersom slikt videresalg skjer innenfor mekanismer i spillet eller som spillet oppfordrer til. Hyperion representerer forbrukere av dataspill og ikke produsenter, men vi er opptatt av at Norge skal ha et levende dataspillmarked og gode vilkår for produsenter av dataspill. Derfor vil det være uheldig om det på sikt ble innført særnorsk lovgivning på dette feltet, og dersom den i stor grad rammet norske spillutviklere. For internasjonale produsenter vil resultatet potensielt være at man enten unngår det norske markedet, noe som vil være svært uheldig for norske forbrukere, og som kan lede til større grad av import og/eller piratkopiering av produkter.

Vi anbefaler derfor departementet om å unngå særnorsk lovgivning knyttet til dette, og heller jobbe for en felles europeisk innsats. Dersom man likevel ønsker å regulere videresalg av virtuelle gjenstander i norsk lovgivning er det viktig å skille mellom tredjeparter, som stort sett uansett begår brudd på spillets egne vilkår for bruk eller eksisterende lovgivning, og mekanismer som utvikler selv står for.

Det er vanskelig å definere klart hva som utgjør en økonomisk verdi i dataspill. Det enkle svaret er at gjenstander som kan byttes inn i ekte penger eller andre verdier i den virkelige verdenen selvsagt har en økonomisk verdi, men dette er noe mer komplekst siden det i de fleste spill ikke eksisterer noen mekanisme for å gjøre slike bytter utenom svarte markeder hvor tredjeparter står for handelsplattformen. Dette er derfor noe som er svært vanskelig å definere tydelig i en lovtekst, ut over at det må være elementer som kan byttes inn i ekte verdier.

Hyperion har ingen øvrige kommentarer. Vi stiller oss disponible for departementet for øvrige innspill dersom departementet vurderer å lage egen lovgivning for regulering av dataspill. Vi takker igjen for muligheten til å svare på høringen.

På vegne av Hyperion - N4F,

Vincent Mainardi
Styreleder

Simon Skjerven
Generalsekretær