



Skatteministeriet

4. marts 2019
J.nr. 2019-1426

Til Folketinget – Skatteudvalget

Hermed sendes svar på spørgsmål nr. 245 af 7. februar 2019 (alm. del). Spørgsmålet er stillet efter ønske fra Jesper Petersen (S).

Karsten Lauritzen

/ Jeanette Rose Hansen



Spørgsmål

I lyset af formuleringerne om beskyttelse af børn og unge i ”Aftale om nye tiltag mod spilafhængighed og justering af spilaftale” fra juni 2018 bedes ministeren kommentere artiklen: ”Forbudt i udlandet: Nu kan populær spil-trend snart blive ulovlig i Danmark” bragt på dr.dk den 6. februar 2019.

Svar

Artiklen omhandler loot boxes og retstilstanden i Belgien.

En loot box er, når man i et computerspil køber en virtuel kasse indeholdende tilfældige genstande. Disse genstande kan eksempelvis være virtuelle guldmønter, der kan bruges i spillet, et særligt kraftfuldt våben eller andre virtuelle genstande, som man typisk skal bruge mange timer på at spille sig til i spillet.

Artiklen omtaler, at Electronic Arts (EA), udbyderen af computerspillet FIFA19, har besluttet at stoppe med at tilbyde køb af FIFA point, som kan bruges i spillet til at købe bl.a. FIFA packs (loot boxes), idet de belgiske myndigheder vurderer, at køb af FIFA point med penge er i strid med belgisk lovgivning. I artiklen bakker bl.a. Center for Ludomani op om det belgiske forbud og ser gerne en ændring af begrebet gevinst i spilleloven, så en gevinst ikke længere skal have en økonomisk værdi. Center for Ludomani ser gerne, at gevinster i form af fx points, skins eller andre virtuelle gevinster, som man normalt skal spille sig til i computerspillet, bliver omfattet af spilleloven, fordi gevinsterne giver spilleren en følelse af at have vundet og måske en følelse af øget social status.

Med spilaftalen fra juni 2018 mellem regeringen, Socialdemokratiet, Dansk Folkeparti, Radikale Venstre og Socialistisk Folkeparti (*Aftale om nye tiltag mod spilafhængighed og justering af spilaftale*) blev aftaleparterne bl.a. enige om, at der skal være øget fokus på udviskningen af grænserne mellem gaming (computerspil) og gambling (pengespil), og at der, som følge af det voksende problem (særligt blandt unge) med bl.a. skinbetting og loot boxes, skulle iværksættes et forskningsprojekt om unges forhold til gaming, herunder omfanget af afhængighed af gaming.

Jeg bakker naturligvis fortsat op om, at der skal være fokus på udviskningen mellem gaming og gambling. Jeg er derfor glad for, at Spillemyndigheden har underskrevet en deklaration ultimo 2018, som er underskrevet af en række hovedsageligt europæiske spillemyndigheder, som bl.a. forpligter underskriverne til et øget samarbejde om netop denne problemstilling. Formålet med samarbejdet er iværksættelse af fælles initiativer, der skal sikre, at børn ikke lokkes ind i pengespil.

Forskningsprojektet om unges forhold til gaming forventes igangsat i løbet af foråret 2019 og forventes afsluttet medio 2020.

Når resultatet af forskningsprojektet foreligger, vil der være et oplyst grundlag at vurdere behovet for evt. regulering på. Jeg vil til den tid vende tilbage til aftaleparterne vedrørende problemstillingen.