Skatteministeriet

4. april 2019
J.nr. 2019 - 2436

Til Folketinget – Skatteudvalget

Hermed sendes svar på spørgsmål nr. 322 af 15. marts 2019 (alm. del). Spørgsmålet er stillet efter ønske fra Rune Lund (EL).

Karsten Lauritzen

/ Jeanette Rose Hansen

**Spørgsmål**
Ministeren bedes redegøre for sin holdning til at blokere for loot boxes, sådan som det ifølge artikel i Version 2 er sket i Holland. Der henvises til artiklen på Version2.dk "Gamblingmyndighederne truede Valve: Handel med loot boxes er blokeret i Holland" fra den 21. juni 2018.

**Svar**
Artiklen fra 21. juni 2018 omhandler loot boxes og retstilstanden i Nederlandene.

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 berører det forhold, at spillemyndigheden i Nederlandene, Kansspelautoriteit, har vurderet, at loot boxes i computerspillene Counter-Strike og Dota 2, udbudt af computerspilproducenten Valve, er omfattet af den hollandske spillovgivning.

Efter det oplyste, har Kansspelautoriteit gjort computerspilproducenter, bl.a. Valve, opmærksom på, at loot boxes kan være/er i strid med den hollandske spillovgivning, og at overtrædelser kan resultere i bøder til computerspilproducenterne. Af denne årsag har Valve selv valgt at lukke ned for handel med indholdet af loot boxes for hollandske spillere. Der er således ikke tale om, at de nederlandske myndigheder blokerer for loot boxes.

I henhold til den danske spillovgivning betragtes computerspil, som har loot boxes – ligesom andre former for spil (gambling) – for at være pengespil og er således underlagt et krav om en dansk spiltilladelse, hvis spillet udbydes i Danmark og i) der er en indsats, ii) der er et element af tilfældighed, og iii) gevinsten har en økonomisk værdi. Hvis gevinsten er en virtuel genstand, skal denne kunne omsættes til økonomiske midler.

Hvis et spil eller computerspil er omfattet af spillovgivningen, og spillet eller computerspillet ikke er dækket af en dansk spiltilladelse, har Spillemyndigheden som sidste tiltag mulighed for at anmode fogedretten om at træffe afgørelse om, at teleselskaberne skal blokere den eller de hjemmesider, der udbyder det ulovlige spil/computerspil.

Blokering af hjemmesider har både fordele og ulemper. Fordelen er selvfølgelig, at adgangen til det pågældende spil lukkes. En ulempe er dog, at de spiludbydere, som bevidst udbyder ulovlige spil, vil åbne en ny hjemmeside, som derefter skal blokeres, og processen med blokeringer af hjemmesider tager tid.

Endelig bemærkes, at det i sidste ende vil være op til domstolene at afgøre, hvorvidt betingelserne for at pålægge teleselskaberne at blokere for en hjemmeside er opfyldt.

Når det er sagt, bakker regeringen op om blokering, når der er tale om ulovligt spil, jf. også spilaftalen fra juni 2018, som regeringen har indgået med Socialdemokratiet, Dansk

Folkeparti, Radikale Venstre og Socialistisk Folkeparti. Heraf fremgår, at aftaleparterne bl.a. er 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, skal iværksættes et forskningsprojekt om unges forhold til gaming. Forskningsprojektet om unges forhold til gaming forventes igangsat i løbet af foråret 2019 og afsluttet medio 2020. Når resultatet af forskningsprojektet foreligger, vil der være et oplyst grundlag at vurdere behovet for evt. regulering på.

Jeg finder det desuden glædeligt, at Spillemyndigheden ultimo 2018 har underskrevet en deklaration, som ligeledes er underskrevet af en række andre 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.

Jeg synes dog, at det er interessant, at Valve selv (i hvert fald midlertidigt) har valgt at stoppe med at udbyde loot boxes, og Spillemyndigheden følger udviklingen i den hollandske sag. Umiddelbart tror jeg, at dialog med de store computerspilsproducenter er vejen frem, da ingen vil være interesseret i alternativet i form af fx stram regulering eller forbud mod forskellige computerspil.