

Spelmarknadens utveckling

i Sverige och internationellt 2014



Innehåll

Utvecklingen på den svenska spelmarknaden.....	8	Norge.....	28	Bitcoin och andra digitala betalningsmedel.....	38
Preliminär sammanställning av omsättningen	11	Den senaste utvecklingen.....	28	Svenskars spelvanor.....	38
Marknadsandelar 2014	12	Åland.....	29	Metod	38
De statskontrollerade bolagen... 13		Den senaste utvecklingen.....	29	Enkätfrågor.....	39
AB Svenska Spel.....	13	Belgien.....	29	Undersökningens resultat.....	39
Casino Cosmopol.....	14	Den senaste utvecklingen.....	29	Sammanfattning.....	42
Lotterier och vadhållning.....	14	Bulgarien	29	Källor	43
Internetpoker	14	Den senaste utvecklingen.....	29	Myndigheter/aktörer.....	43
Värdeautomater (Vegas).....	15	Frankrike	29	Nyhetsbrev m.m	43
ATG	16	Den senaste utvecklingen.....	29	Bilaga 1	45
Folkrorelsernas lotterier	17	Italien	30	Forskningsöversikt:	
Bingospel över länsgränserna	17	Kroatien.....	30	Ett antal nya områden inom spelforskningen	45
Privata aktörer	18	Den senaste utvecklingen.....	30	Ökad användning av "big data" eller stordata	45
Restaurangkasinon	18	Litauen.....	30	Spel på mobiltelefon och surfplatta ökar	46
Förströrelsespel.....	18	Den senaste utvecklingen.....	31	Ökat fokus på "lyckliga spelare" och spelande som en sysselsättning för gemene man	46
Varuspel.....	19	Nederländerna	31	Handel med finansiella instrument ökar som spelform	47
Penningautomater.....	19	Den senaste utvecklingen.....	31	Ökad användning av program för självavstängning.....	48
Spelansvar och spelberoendefrågor	21	Portugal.....	31	Ökad användning av mindfulness vid behandling av spelberoende	49
Forskningsöversikt:		Den senaste utvecklingen.....	31	Slutsatser	50
Ett antal nya områden inom spelforskningen	21	Schweiz.....	31	Referenser	51
Utveckling av illegalt spel	22	Den senaste utvecklingen.....	32	Bilaga 2	54
Spelautomater och andra liknande utrustningar	22	Spanien.....	32	Bitcoin och andra digitala betalningsmedel.....	54
Poker	22	Storbritannien.....	32	Digitala valutor och kryptovalutor	54
Kedjebrevsspel	23	Den senaste utvecklingen.....	32	Bilaga 3	59
Främjandeförbudet	23	Sportens integritet.....	32	Statliga bolags överskott.....	59
Vissa arrangemangs förenlighet med lotterilagen	23	Tyskland	33	Prelimnärt statistik 2014.....	60
Samverkan	23	Den senaste utvecklingen.....	33	Bilaga 4	62
Uppföljning av Lotteriinspektionens polisanmälningar	23	Ungern.....	33	Rättslig utveckling under 2014... 62	
Vad blev då resultatet?	24	Den senaste utvecklingen.....	34	Främjandeförbudet.....	62
Utbildning och information	24	Australien	34	Illegalt automatspel	62
Trender och förändringar i omvärlden	25	Singapore	34	Uppgjorda matcher	63
Världen	25	Den senaste utvecklingen.....	34	Poker	63
Europa	25	Offshorebolag	35	Övrigt	63
Norden	26	Fördjupning	36	Ny lagstiftning	64
Redovisning av länder	27	Penningtvätt och finansiering av terrorism.....	36	EU-rätt.....	64
Danmark	27	Omfattning.....	36		
Den senaste utvecklingen.....	27	Regelverkets uppbyggnad och omfattning	36		
Finland	28	Kundkännedom	37		
Den senaste utvecklingen.....	28	Direktivets påverkan på spelmarknaden.....	37		
		Direktivets påverkan på Lotteriinspektionen.....	38		

Det är vår förhoppning att denna rapport ger en ökad förståelse av hur spelmarknaden ser ut i dagsläget och vad som kan komma att ske i framtiden inom området.

Förord

Behovet av kunskap om hur omvärlden förändras är av stor betydelse för vår förmåga att blicka framåt och fatta bra beslut.

Detta arbete pågår kontinuerligt. Kunskap om hur marknader världen över är reglerade eller kommer att regleras ger oss stort mervärde när vi analyserar hur vår egen reglering kan förbättras.

Som vi konstaterat tidigare är kan det ta lång tid från det att ett land tillkännager att någon form av omreglering på spelmarknaden är på gång tills att en ny lagstiftning är på plats. Vi har under många år följt Storbritanniens arbete med en reviderad spellagstiftning, innebärande ett krav på licens och skyldighet att betala skatt för det spel som erbjuds personer som befinner sig i Storbritannien (Point of Consumption). I slutet av året trädde denna lagstiftning så i kraft.

Denna rapport om spelmarknadens utveckling är den åttonde i ordningen. Liksom tidigare rapporter kan inte heller denna sammanställning innehålla analyser eller bedömningar som täcker alla områden på spelmarknaden. Vi har dock gjort ett försök att få med mycket information i en relativt kort sammanställning.

Det är vår förhoppning att denna rapport ger en ökad förståelse av hur spelmarknaden ser ut i dagsläget och vad som kan komma att ske i framtiden inom området. Rapporten har sammanställts av undertecknad och handläggaren Joel Kitti-Junros. Dr Mark Griffiths, professor i spelstudier på Nottingham Trent University, är författare till avsnittet om Forskningsöversikt: Ett antal nya områden inom spelforskningen. Tina Thakor Ranking, konsult på 1710 Gaming Ltd, är författare till avsnittet om Bitcoin och andra digitala valutor.



Maria Wennerberg Sedigh
Senior Adviser





Uppdrag


I regleringsbrevet för 2014 fick vi i uppdrag av regeringen att redovisa hur spelmarknaden har utvecklats i Sverige och världen, inklusive den rättsliga utvecklingen inom området. Den här rapporten är resultatet av det uppdraget. Liknande rapporter har lämnats för åren 2007-2013.

Redovisningen är en sammanfattning av de viktigaste trender som vi har noterat inom spelområdet. Den ska dock inte ses som någon heltäckande genomgång av spelmarknaden i världen.

I bilaga 3 återfinns statistik och i bilaga 4 en detaljerad redovisning av den rättsliga utvecklingen i Sverige och i Europa 2014. Underlag till rapporten har hämtats från vårt deltagande i konferenser och seminarier, rapporter och tidsskrifter om spel samt från nyhetsbrev.

De länder som vi redovisar i avsnittet Trender och förändringar i omvärlden är de som vi fått uppgifter från. En källförteckning finns sist i rapporten.





Även om finanskrisen mellan 2008 - 2010 innebar en bromsad tillväxt även på spelområdet tycks konsumtionen av spel vara relativt okänslig för konjunkturer.

Sammanfattning

Även 2014 kännetecknas utvecklingen av spelmarknaden av aktörernas strävan att öka tillgängligheten till spel i olika miljöer, framför allt i mobila plattformar. Nya spelapplikationer utvecklas kontinuerligt.

Internetkasino är ett spelområde med fortsatt attraktionskraft. Beräkningar visar att närmare 100 000 konsumenter spelar på internetkasino i Sverige.

Länder i Europa fortsätter att öppna sina marknader för nya aktörer men Norge och Finland behåller sina monopol. Den norska regeringen har dock tillsatt

en utredning för att ta reda på vilka konsekvenser ett eventuellt licenssystem skulle medföra.

Det är fortsatt så att de länder som inför licenser även tar ställning för att de som inte får licens för spel i landet ska utestängas genom blockering av IP-adresser, förbud mot betalningsförmedling eller genom en kombination av dessa åtgärder.

Vi har i tidigare spelmarknadsrapporter berättat att anordnare av spel på internet i framtiden behöver en licens från myndigheten Gambling Commission



i Storbritannien om spelordnaren vill vända sig till brittiska konsumenter eller vill marknadsföra sitt spel i landet. Detta gäller oavsett i vilket land lotteriet är baserat. Denna licens i Storbritannien behövs alltså utöver eventuella tillstånd i andra länder. Den nya ordningen trädde ikraft den 1 december. Reglerna innebär också att skatt ska tas ut i Storbritannien om spelaren finns där och detta även om spelbolaget inte bedriver verksamhet i Storbritannien.

Nivån på skattesatsen är en viktig fråga när ett land öppnar marknaden för nya aktörer. Det är svårt att göra en korrekt avvägning mellan en skattesats som tilltalar aktörerna å ena sidan och en skattenivå som är lönsam för staten å andra sidan. En annan viktig fråga är var den tekniska utrustningen ska vara placerad. Fler och fler länder som öppnar sina marknader för nya aktörer kräver inte längre att den tekniska utrustningen måste vara placerad i landet.

Inom spelvärlden diskuteras sedan många år tillbaka hur man säkerställer idrottens integritet och förebygger uppgjorda matcher, s.k. matchfixning. Frågan har varit än mer aktuell i år då Europarådets konvention med rekommendationer inom området har antagits. Europarådets konvention har utarbetats för att stärka det internationella samarbetet mot uppgjorda matcher. De länder som skriver under konventionen förbinder sig att bl.a. anpassa sin lagstiftning, skapa ett rapporteringssystem och se till att landets idrottsorganisationer arbetar för att förebygga problemet med uppgjorda matcher. Sverige har ännu inte skrivit under konventionen.

EU-kommissionen meddelade i juli en rekommendation om principer för att skydda konsumenter och spelare i samband med internetspeltjänster och för att förhindra att underåriga spelar internetspel om pengar. Syftet är att skydda hälsan och att minimera eventuella ekonomiska skador som kan uppstå till följd av tvångsmässigt eller omåttligt spelande.

I två separata förfaranden har EU-kommissionen uppmanat Sverige att se till att de svenska reglerna om ensamrätt att tillhandahålla internetpoker och sportvadhållning på internet är förenliga med EU-lagstiftningen. Regeringen har svarat men EU-kommissionen har ansett att reaktionen på uppmaningen inte varit tillfredsställande och har därför fattat beslut om att dra Sverige inför EU-domstolen. I ett pressmeddelande i oktober meddelade regeringen att avsikten är att påskynda det arbete som bedrivits sedan en längre tid i syfte att utarbeta ett licenssystem som ska kunna införas i Sverige.

EU-kommissionen har också i en formell underrättelse anført att Sverige inte uppfyller sina förpliktelser genom att bestämmelserna i kasinolagen innebär begränsningar i etableringsrätten för driften av fysiska

kasinon samt genom att bestämmelserna i lotterilagen innebär restriktioner för tillhandahållandet av internetkasinon. Sverige har i sitt svar till EU-kommissionen vidhållit att begränsningarna i de svenska kasino- och lotterilagarna uppfyller kraven på att vara icke-diskriminerande, är motiverade av tvingande skäl som avser allmänintresset, att de bidrar till förverkligandet av lagarnas syften och att de inte går utöver vad som är nödvändigt för att uppnå dessa syften.

Konsumtionen av spel är relativt ökänslig för konjunkturen. Den reglerade svenska spelmarknadens nettoomsättning uppgick till 16,5 miljarder kronor 2014 (17,3 miljarder kronor 2013). Bruttoomsättningen uppgick till 44,9 miljarder kronor 2014 (46,8 miljarder 2013). Omsättningen för 2014 är preliminär eftersom alla aktörer ännu inte rapporterat in sina siffror till oss.

Den omfattande marknadsföringen av utlandsbase- rade spelbolag i svenska medier har fortsatt även 2014. Vi har under året vitesförelagt flera svenska bolag i syfte att upprätthålla förbudet mot att främja lotterier som saknar tillstånd i enlighet med lotterilagen. Den tillämpade sanktionen i form av förbuds föreläggande förenade med vite har blivit särskilt aktuell till följd av Högsta domstolens dom den 21 december 2012 (NJA 2012 s. 1073). Domstolen fann att den straffrättsliga sanktionen i 54 § lotterilagen inte är förenlig med EU-rätten. Vi kan därmed återigen konstatera att rättsutvecklingen har medfört att det idag finns betydande svårigheter att upprätthålla främjandeförbudet eftersom det varken finns effektiva straffrättsliga eller förvaltningsrättsliga sanktioner.

Illegala spelautomater förekommer alltjämt på den svenska marknaden. Vi gör regelmässigt polisanmälningar mot denna typ av verksamhet. Några andra befogenheter har vi inte. Vårt arbete med att bidra till ett minskat utbud av olaglig spel- och lotteriverksamhet har under senare år alltmer inriktats på samverkan med andra rättsvärdande myndigheter.



Under året har vi arbetat med ett regeringsuppdrag gällande en fördjupad studie om spelregleringen i olika länder och dess effekter.

Utvecklingen på den svenska spelmarknaden

Konsumtionen av spel är relativt okänslig för konjunkturer. Vissa spelformer har minskat i omsättning såsom värdeautomatspel. Andra har ökat som exempelvis vadhållning på sport.

De spelordnare som saknar tillstånd i Sverige men som erbjuder spel på den svenska marknaden på internet har ökat sin omsättning på bl.a. sportspel och internetkasino. Det finns i dagsläget ingen spelordnare med svenskt tillstånd för internetkasinon. AB Svenska Spel (Svenska Spel) har haft en ekonomiskt negativ utveckling under 2014, medan AB Trav och Galopp (ATG) redovisar en liten omsättningsökning. Svenska Postkodföreningens lotteri, Postkodlotteriet, behåller sin dominerande ställning på marknaden för folkrörelselotterier. Marknaden för restaurangkasinon går fortfarande nedåt. Den spelform som haft den största negativa omsättningsutvecklingen är Svenska Spels värdeautomat Vegas.

Under året har vi arbetat med ett regeringsuppdrag gällande en fördjupad studie om spelregleringen i olika länder och dess effekter. De länder som vi fick i uppdrag att särskilt belysa var Danmark, Finland, Storbritannien, Italien och Frankrike. Regeringen önskade få en helhetsbild av ländernas spelmarknad såväl före som efter respektive lands omreglering.

I uppdraget ingick bl.a. att visa vilka effekter som uppstått till följd av omregleringen med fokus på utvecklingen avseende illegala aktörer, förändringen av marknadsandelar för samtliga spelformer, utvecklingen av landets marknadsföring på spelområdet, utvecklingen av farliga spel samt omregleringens påverkan på landets skatteintäkter.

En förutsättning för att vi ska kunna bedriva en tillsyn som effektivt bidrar till att uppfylla spelpolitikens mål om en sund och säker spelmarknad är att det råder en viss samsyn mellan aktörer och myndigheter om hur lagar och regler ska uppfattas. Rättsutvecklingen på spelområdet har dock medfört att samsynen i vissa delar brister.

För att upprätthålla förbudet mot att främja lotterier som saknar tillstånd i enlighet med lotterilagen (1994:1000) krävs sanktionsmöjligheter. Den straffrättsliga sanktionen blev genom Högsta domstolens dom den 21 december 2012 (NJA 2012 s. 1073) i praktiken verkningslös. Domstolen konstaterade att de straffrättsliga sanktionerna för brott mot främjandeförbudet i lotterilagen strider mot EU-rättens diskrimineringsförbud. Vad som återstår för oss är att tillgripa förvaltningsrättsliga åtgärder. Detta har resulterat i att vi under året vitesförelagt flera svenska bolag i syfte att





upprätthålla förbudet mot att främja lotterier som saknar tillstånd i enlighet med lotterilagen. Bland annat har Ticnet AB och Nyheter24 AB, förelagts vid vite att upphöra med annonsering som länkar till utländska spelbolag (se bilaga 4, avsnitt 17.1 Rättslig utveckling under 2014).

Styrelsen för Spelbranschens Etiska Råds (SPER) har under året fallit en reklamfilm sänd i TV, från spelbolaget ATG. SPER ansåg att filmen stred mot rådets riktlinjer för marknadsföring. Anledningen var att en sekvens i filmen kan uppfattas som missvisande kring bipolär sjukdom och därmed riskerar att förstärka fördomar. ATG har meddelat att de avser att följa rekommendationen.

Illegala spelautomater fortsätter att förekomma på den svenska marknaden. Vi ingriper regelmässigt mot denna typ av verksamhet genom kontroller och polisanmälningar. Ytterligare åtgärder begränsas av de befogenheter vi har.

Vi har en väl fungerande samverkan med ett flertal polismyndigheter och åklagarkamrar. Vi har kunnat se att den osäkerhet som tidigare varit kring rättsläget gällande internetuppkopplade spelautomater har minskat. Detta har lett till att fler polismyndigheter och

åklagarkamrar har varit mer drivande gällande arbetet mot illegalt automatspel under året. Vi ser positivt på denna utveckling men nya spelautomatskoncept och en allt mer aggressiv framtoning från de illegala aktörerna på marknaden gör att det fortsatt är ett högprioriterat område.

Under året anordnade vi ett seminarium rörande motverkande av penningtvätt. Bland annat berättade en representant från Finansdepartementet om arbetet med det fjärde EU-direktivet om penningtvätt och terrorfinansiering. Tina Thakor Ranking, konsult från 1710 Gaming Ltd, pratade om penningtvätt och terrorfinansiering inom spelmarknaden.

Vi har också genomfört en informationssatsning i syfte att ge skolor runt om i Sverige ett verktyg där unga kan fördjupa sig i frågor som berör spel om pengar. Genom initiativet kommer en stor mängd lärare, elever och föräldrar att få möjlighet att lära sig och diskutera frågan. Verktöget finns på www.prataomspel.se.



Bruttoomsättningen på den reglerade svenska spelmarknaden uppskattades 2014 till 44,9 miljarder kronor. Det är en minskning med cirka två miljarder kronor.



Preliminär sammanställning av omsättningen

Nedan redovisas de reglerade bolagens brutto- och nettoomsättning i löpande priser.

Nettoomsättning visar hur mycket pengar som är kvar efter utbetalda vinster. Den visar alltså vinsten för spelbolagen innan kostnaderna belastar resultatet. Man kan också se nettoomsättningen som den förlust spelarna gör när de spelar. Med bruttoomsättning menas den ackumulerade summan pengar spelarna satsat på spel. Bruttoomsättningen är m.a.o. summan av nettoomsättningen och de utbetalda vinsterna. På grund av skillnaderna i variabler som återbetalningsprocent och spelfrekvens är variationen mellan spelformerna större vid studerande av bruttoomsättning än av nettoomsättning. Nettoomsättning är därför ett mer produktneutralt mått på omfattningen av spelandet.

År 2014 uppskattades bruttoomsättningen på den reglerade svenska spelmarknaden till 44,9 miljarder kronor. Det är en minskning med ca två miljarder kronor. Nettoomsättningen uppskattades till 16,5 miljarder kronor 2014. Nettoomsättningen har minskat under året med ca 780 miljoner kronor. Omsättningsstatistiken för ATG, Svenska Spel och de omsättningsmässigt största rikslotterierna baseras på kvartalsrapporter från 2014. Omsättningen för övriga spelanordnare har prognostiserats med hjälp av historisk data. Utöver de reglerade spelanordnarna förekommer även ett omfattande spel på spelsajter som saknar tillstånd i Sverige. Även spel på illegala spelautomater förekommer, men för dessa saknar vi tillräckligt tillförlitliga uppgifter för att kunna uppskatta storleken.

Svenska Spel, exklusive Casino Cosmopol AB (Casino Cosmopol), har redovisat en omsättningsminskning med ca 780 miljoner kronor under 2014 jämfört med 2013. Däremot redovisar Svenska Spel en ökad omsättning via spel på internet. Nätspelen ökade sin omsättning med ca 55 miljoner kronor jämfört med 2013. Vid studerande av nettoomsättningen så har alla Svenska Spels spelformer minskat sin omsättning jämfört med 2013. Störst minskning redovisar värdeautomater som minskade med ca 490 miljoner kronor.

Svenska Spels utveckling tror vi beror på en kombination av en konkurrensutsatt marknad och introduktionen av deras spelkort. Värdeautomater kan utöver ovan nämnda faktorer även ha påverkats av den instegstrappa som vi introducerat.

Casino Cosmopols nettoomsättning uppgick till 1 159 miljoner kronor under 2014. Detta är en omsättningsminskning med åtta miljoner kronor. Casino Cosmopol kan därmed anses redovisa en stagnerad omsättningsutveckling under 2014.

ATG har ökat sin omsättning jämfört med 2013, vilket gör att deras negativa trend sedan 2011 har upphört. Nettoomsättningen blev ca 3,7 miljarder kronor 2014, vilket är en ökning med ca en procent jämfört med 2013. Omsättningsökningen beror bl.a. på flera V75 omgångar och ett nytt koncept för V86. Trots denna utveckling visar ban- och ombudsspelet fortsatt negativ omsättningsutveckling. Banspelet minskade sin omsättning med ca 29 procent medan ombudsspelet minskade sin omsättning med ca en procent. Internetspelet ökade sin omsättning med ca 6 procent.

Folkrörelsernas sammanlagda spel- och lotteriverksamhet uppskattas till ca 3,7 miljarder kronor. Detta är en omsättningsminskning med ca 20 miljoner kronor. Därmed är denna del av marknaden i princip oförändrad jämfört med föregående år. Den största ökningen stod Postkodlotteriet för, med en omsättningsökning på ca en procent jämfört med 2013. Bland dem som redovisade ett negativt resultat på sina produkter återfinns bl.a. IOGT-NTO, Ideella Spel och SAP/SSU.

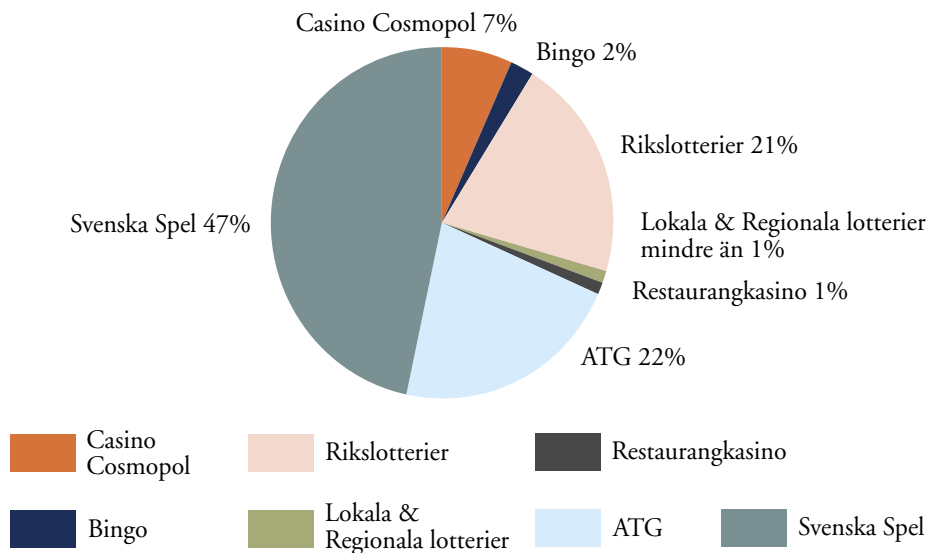
De privata företagen med tillstånd i Sverige har de senaste åren haft en nedåtgående omsättningsutveckling. Denna utveckling tror vi fortsätter under 2014. Deras omsättning uppskattas till 190 miljoner kronor 2014.

I genomsnitt spenderar de svenska hushållen ca 2,43 procent av sin disponibla inkomst på spel, vilket motsvarar 5 783 kronor per person över 18 år. Efter avdrag för vinster blir den genomsnittliga förlusten på spel 2 118 kronor per person över 18 år. Utöver detta tillkommer spel på utländsk operatör som erbjuder spel via internet till svenska konsumenter.

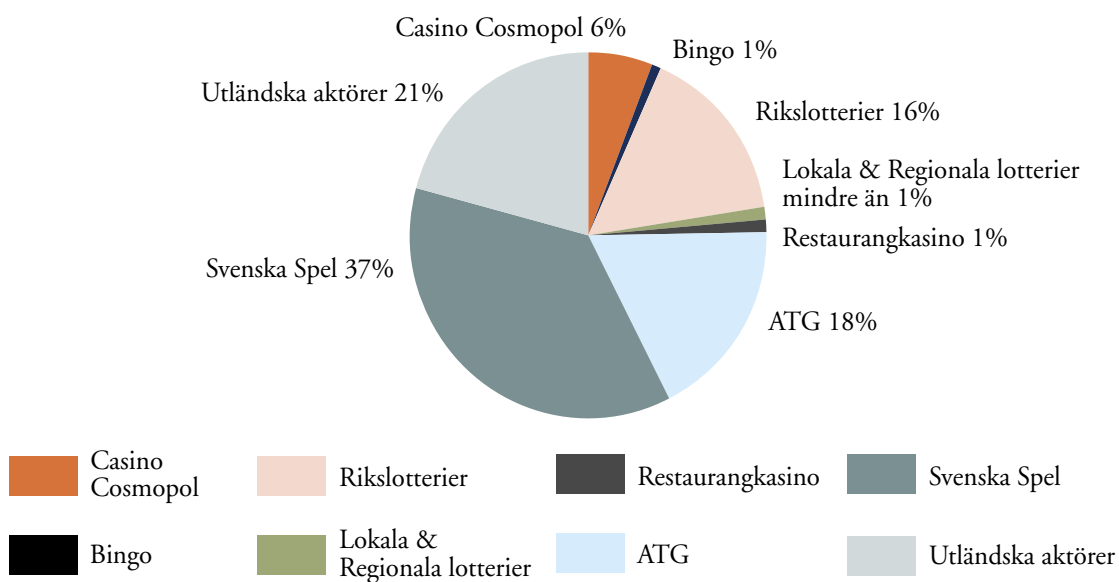


Marknadsandelar 2014

Den reglerade spelmarknaden



Spelmarknaden inkl. utländska aktörer



Svenska Spel är fortfarande det dominerande bolaget på den svenska spelmarknaden. Däremot fortsätter bolagets marknadsandel att minska på den reglerade marknaden.

De statskontrollerade bolagen

AB Svenska Spel

Svenska Spel är fortfarande det dominerande bolaget på den svenska spelmarknaden. Däremot fortsätter bolagets marknadsandel att minska på den reglerade marknaden. Bolagets marknadsandel exklusive Casino Cosmopol, beräknat på omsättning efter utbetalda vinster, har under de senaste fem åren minskat från 44 procent till 37 procent. Svenska Spel inklusive Casino Cosmopol hade en marknadsandel på 43 procent under 2014.

Spelkortet är ett kundkort som man använder i samband med registrering av ett spel. Spelkort kan innehas av en fysisk person som är folkbokförd, har en adress i Sverige och är minst 18 år. Under sommaren införde Svenska Spel krav på spelkort för alla spelformer förutom fysiska skraplotter och spel hos Casino Cosmopol. Detta beslut är en del av bolagets arbete med spelansvar och de bakomliggande anledningarna

är bl.a. att förebygga problematiskt spelande, stärka ålderskontrollen samt förebygga brott. En annan konsekvens är att kunderna aldrig går miste om sina vinster om de skulle förlora spelkvittot. Med spelkortet bevakas vinster i alla spel och betalas ut efter 90 dagar, om kunden själv inte hämtat ut vinsten innan. Genom denna förändring är både fysiskt och internetbaserat spel registreringspliktigt.

Under Melodifestivalen framkom det i svensk media uppgifter om misstänkt röstfusk. Enligt pressen ska det bl.a. ha förekommit datoriserade uppringningsprogram som automatiskt ringer och röstar på bidrag. I februari meddelade Svenska Spel att de stoppat all vadhållning på Melodifestivalen och samtidigt, för att visa hur allvarligt vi såg på den misstänkta händelsen, meddelades bolaget en anvisning om att de inte fick öppna för spel igen så länge de inte kunde säkerställa att manipulation inte förekom vid röstningen.



Under året skärpte regeringen villkoren i Svenska Spels tillstånd avseende bl.a. sociala skyddshänsyn och det framgår nu bl.a. att 18-årsgräns gäller för bolagens produkter, att marknadsföringen till konsumenterna ska vara särskilt måttfull och inte påträngande eller uppsökande, att särskild försiktighet ska beaktas vid marknadsföringen av jackpotter och att numret till Stödlinjen ska anges i samband med marknadsföringen (med undantag för marknadsföring i radio). I tillståndet framgår även att vi ska fastställa de särskilda villkor, inklusive villkor för marknadsföringen, som kan behövas för att verksamheten ska bedrivas på ett från allmän synpunkt lämpligt sätt. Under hösten meddelade vi Svenska Spels villkor för bolagets marknadsföring i särskilda villkorsbeslut.

Casino Cosmopol

Arbetet mot penningtvätt och finansiering av terrorism är fortsatt ett av huvudområdena i tillsynen av Casino Cosmopol. Enligt lagen (2009:62) om åtgärder mot penningtvätt och finansiering av terrorism är verksamhet för kasinospel enligt kasinolagen en verksamhet som har att följa penningtvättslagens bestämmelser. Casino Cosmopol är således den enda spelaktör i Sverige som enligt lagkrav aktivt ska motverka att verksamheten utnyttjas för penningtvätt.

Tillsynen under året av Casino Cosmopols arbete mot penningtvätt visade att Casino Cosmopol arbetar med åtgärder mot penningtvätt och finansiering av terrorism på ett tillfredsställande sätt. Kasinona genomför regelbundna och konsekventa åtgärder för att möta regelverkets krav. Casino Cosmopols arbete med att på olika sätt lära känna gästerna bidrar till en hög kundkänedom. Därigenom skapas en bild av kasinogästernas spel- och transaktionsmönster vilket gör det möjligt att upptäcka förändringar i spelarnas beteenden och på så vis fånga upp misstänkta transaktioner. Informationen utgör en bra grund för anmälningar till Finanspolisen då detta bedöms vara nödvändigt.

Enligt regeringens tillstånd enligt kasinolagen, ska vi godkänna spelreglementen och den spelutrustning som får användas på Casino Cosmopol. För att utveckla kontrollen av spelutrustning genomfördes en tillsynsaktivitet som syftade till att granska Casino Cosmopols hantering av spelkort, tärningar, roulett-kulor och rouletthjul. Aktiviteten visade att Casino Cosmopols manualer för internkontroll tolkas olika på kasinona. Kontrollen resulterade främst i anmärkning på hanteringen av spelkort. Förbättrade rutiner rörande spelutrustning bidrar till att säkerställa att Casino Cosmopols gäster erbjuds säkra och trygga spel.

Teknisk tillsyn av spelautomater genomförs årligen. Denna tillsyn syftar till att kontrollera att faktiska kontrollsiffror och inställningar stämmer överens med testprotokoll och uppställda villkor.

Granskningen av spelautomater har utvecklats från att ha varit en kontroll av endast en handfull parametrar till att idag omfatta många delar av de tekniska villkor som finns för spelautomater.

Oasis Stud Poker och Face Down Black Jack är två nya kortspel som vi har godkänt under året. Oasis Stud Poker kommer att ersätta Caribbean Stud Poker då det kortspelet har avtagit i attraktionskraft varför Casino Cosmopol har beslutat att inte längre erbjuda spelet på kasinona. Face Down Black Jack är en variant av Black Jack, ett av de populäraste spelen på Casino Cosmopols kasinon. De nya kortspelen syftar till att upprätthålla ett varierat och attraktivt spelutbud på kasinona.

För att säkerställa att Casino Cosmopols gäster har tillgång till information om alla spel på kasinona, även då det introduceras nya spel, beslutade vi om ett nytt villkor rörande informationsskyddighet. Villkoret innebär att det för varje speltyp ska finnas tillgänglig information som på ett lättförståeligt sätt beskriver spelregler, nyckelbegrepp och insatsmöjligheter. Informationen ska finnas tillgänglig på Casino Cosmopols hemsida och på respektive kasino.

Lotterier och vadhållning

Under året lanserade Svenska Spel en ny skraplott som de kallar för Trissammans. Det är en tvådelad trisslott där kunden delar den eventuella vinsten med en annan person. Har kunden skrapat fram 100 kr i vinst, är varje del värd 50 kr. För lotten Trissammans delas även högvinsterna i form av Månadsklöver och TV-trissvinst.

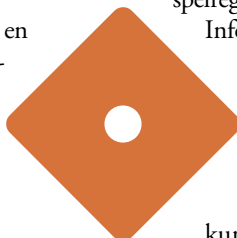
Vi har deltagit i samverkansmöten avseende uppgjorda matcher som hållits under ledning av Riksidrottsförbundet. Vi har också på vår hemsida upprättat en möjlighet att tipsa om eventuella uppgjorda matcher. Vi vidarebefordrar i vår tur dessa tips till Svenska Spel för att de ska titta på avvikelser i spelmönster, odds etc. Detta för att Svenska Spel ska kunna få en uppfattning om det kan röra sig om uppgjorda matcher. I vissa fall vidarebefordrar vi även tips till åklagare och polis för vidare utredning.

Internetpoker

Svenska Spels internetpoker visar fortsatt negativ tillväxt gällande omsättning och antal aktiva kunder.

En ny funktion som erbjuds av Svenska Spel är en webbaserad pokerklient, vilket är en klient som finns tillgänglig utan krav på nedladdning. Detta är en enklare variant av den nedladdningsbara pokerklienten. Denna enklare pokerklient har ett begränsat utbud av spel och erbjuder ingen möjlighet till turneringsspel. Denna variant av pokerklienten är populär bland kunderna och visar stadigt växande siffror.

År 2013 övertog Boss Media driften av pokerklienten. Detta bolag har sedan blivit uppköpta av GTECH som ingår i en internationell koncern, vilket inneburit



att den verksamhet som tidigare skötts via Boss Media i Växjö blivit utstationerad till Gibraltar, Indien och Italien. Det är således GTECH som ansvarar för driften av pokerklienten och driftsättning av nya releaser. Vad denna förändring innebär för Svenska Spels internetpoker är ännu inte klarlagt.

Vi har under året genomfört en kartläggning av de spelansvarsverktyg som Svenska Spel erbjuder för internetpokern. Dessa verktyg är tvingande för kunden att använda och innefattar gränser för hur länge man spelar och hur mycket pengar man spelar för. Kunden kan även använda sig av det valfria alternativet, avstängning. Fokus för vår kartläggning var att undersöka effektiviteten i dessa spelansvarsverktyg genom att se över hur pokerspelarna sätter maxgränser vad gäller tid och pengar.

Resultatet visade att de budgetgränser som satts var orimliga. Den genomsnittliga dagsgränsen var ca 1,4 miljoner kronor och de flesta kunder hade satt en gräns på över 5 000 kronor per dag.

Den genomsnittliga veckobudgeten var ca 2,3 miljoner kronor och de flesta kunder hade satt en gräns på över 10 000 kronor per vecka. Den genomsnittliga månadsgränsen var ca 5,7 miljoner kronor och de flesta kunder hade satt en gräns på över 30 000 kronor per månad. Inte heller de gränser som satts gällande tid ser ut att vara rimliga. De flesta kunder låg på en sessionsgräns samt dagsgräns på över 20 timmar.

Kundernas uppsatta veckogräns uppgår i genomsnitt till drygt 100 timmar. Den enda satta tidsgränsen som framstår som rimlig är den som avser månad. De flesta kunder har där angett mellan 1–100 timmar. Den slutsats som kan dras mot bakgrund av resultatet är att effektiviteten i dessa spelansvarsverktyg kan ifrågasättas.

Värdeautomater (Vegas)

En värdeautomat är enligt lotterilagen en spelautomat som betalar ut vinster i form av ett värdebevis, spelpolletter eller liknande. Möjligheten att vinna beror på slumpen. Värdeautomaterna finns dels i restaurangmiljöer med alkoholtillstånd, dels i bingohallar. De grundläggande förutsättningarna för tillstånd till värdeautomatspel är att det finns ett giltigt serverings- eller bingotillstånd och att spelplatsen är lämplig ur ett socialt ansvarsperspektiv. Antalet tillåtna värdeautomater ska dessutom relateras till verksamhetens övriga omsättning.

Vegas ackumulerade omsättning har minskat under året. Anledningen till minskningen beror på olika faktorer. Spelformen har haft en minskad efterfrågan sedan 2012. Däremot har efterfrågan minskat i en högre takt under 2014, vilket kan förklaras av framför allt

två faktorer. Den första är den instegstrappa som har införts, vilket inneburit att vissa spelplatser inte kunnat ha värdeautomater eller ha lika många automater som tidigare. Den andra faktorn som varit viktig för Vegas utveckling är Svenska Spels spelkort. Spelkortet har funnits sedan sommaren 2013 och har successivt blivit obligatoriskt för i princip allt spel hos Svenska Spel. Från och med juni 2014 har spelkortet blivit obligatoriskt för spel på värdeautomater, vilket påverkat spelets omsättningsutveckling negativt.

Under året har två tillsynsaktiviteter genomförts för att kontrollera hur Svenska Spel har säkerställt riktigheten i uppgifterna om den restaurangomsättning som lämnas i samband med ansökan om tillstånd till värdeautomater för 2014.

Aktivitet 1, kontroll av underlag för beräkning av rätt antal automater

I aktiviteten begärdes in underlagen till de lämnade uppgifterna avseende omsättningen. Dessa granskades för att se om intäkterna i underlagen stämde överens med de uppgifter som angavs på blanketten. Aktiviteten omfattade 126 spelplatser och resulterade i 11 procent med anmärkning då det vid beräkning visade sig att den omsättning som redovisats på särskild blankett inte stämde överens med vad som framgick av de begärda underlagen.

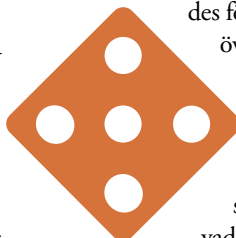
Aktivitet 2, kontroll av typ av underlag för uppgift om omsättning

I den andra aktiviteten som omfattade 1000 spelplatser begärdes samma underlag in för att kontrollera vilken typ av redovisning Svenska Spel kräver från affärspartnern för att säkerställa att restaurangomsättningen som uppges på blanketten är riktig.

I 42 procent av redovisningarna kunde det inte säkerställas till vilken rörelse underlaget hörde. Det vill säga namnet på underlaget stämde inte överens med uppgivet namn på ansökan om tillstånd. Det kan, i dessa fall, inte säkerställas att rätt spelplats redovisats eller att flera restauranger inte samredovisar sin omsättning i samma bokföring.

För att vi ska kunna göra en korrekt prövning av ansökan och därmed säkerställa att tillstånd medges till rätt antal värdeautomater utifrån gällande villkor, krävs att de uppgifter som Svenska Spel lämnar i blanketten är tillförlitliga.

Vi har meddelat resultatet av båda aktiviteterna till Svenska Spel med en begäran att bolaget på ett bättre sätt än idag bör säkerställa att uppgifterna som restauranger lämnar är korrekta och hänförliga till restaurangverksamheten för den plats där tillståndet söks.



ATG arrangerade en ny typ av evenemang, Citytravet.

ATG

År 2013 genomförde ATG en förändring som innebär att ett flertal av de mindre banorna inte längre har en företrädare från ATG på plats på banan.

Under 2014 fortsatte dessa förändringar och operatörstjänsten togs fr.o.m. april helt bort från banorna och placerades istället hos ATG i Hästsportens Hus. Operatören i Hästsportens Hus har under tävlingsdagen direktkontakt med måldomaren på respektive bana.

År 2014 fick ATG tillstånd att anordna spel på virtuella hästar. Det är ett helt nytt koncept för bolaget som dock ännu inte erbjuds spelarna.

I februari hade man premiär för det nya konceptet Onsdag Xpress för V86. Solvalla arrangerar som tidigare V86 på onsdagarna med den skillnaden att tävlingen varje vecka körs gemensamt med någon annan storbana där loppet saxas och delar V86-tävlingen mellan två banor.

I slutet på sommaren arrangerade ATG en ny typ av evenemang som man kallade Citytravet. Detta var ett evenemang som till skillnad från vanliga travtävlingar utspelade sig mitt i stadskärnan i Göteborg istället för på en travbana. En annan väsentlig skillnad från vanliga travlopp var att loppet var sprintdueller mellan två hästar. Citytrav som sådant har tidigare arrangerats, dock utan möjlighet till vadhållning.

Under året har det skett oddsförändringar omgående efter loppstart. ATG har därför under ett par tävlingar tidigare lagt tiden för spelstoppet. Testen genomfördes på två olika banor där syftet bl.a. var att se hur det togs emot av spelarna.

ATG har marknadsfört bolaget på ett nytt sätt, genom hästen Vinnie, där budskapet har varit att framhäva både bolaget, sporten, hästarna och de årliga bidrag som går till hästnäringen.

Det även förekommit ett antal incidenter. En av de mest uppmärksammade incidenterna skedde i samband med en tävling i Östersund. Inför ett av loppet inkom platsspel från en internationell partner på ca 19 miljoner kronor. Det berodde på ett feltryck av den internationella partnern vid inmatningen av valutakursen. Den verkliga insatsen var 30 dollar. Det innebar att oddsen påverkades och därmed vinstutbetalningarna. Händelsen föranledde att vi startade en utredning med fokus på det internationella spelet och bl.a. anlätte en extern konsult med kunskap om vadhållning internationellt. Mot bakgrund av granskningen har vi sammanfattat utredarens synpunkter i en skrivelse till ATG med krav på åtgärder. Kraven består bl.a. i upprättande av riskbedömningar för den internationella såväl som den nationella spelverksamheten. ATG ska också visa vilka åtgärder bolaget vidtar för att hantera de risker som bedöms vara prioriterade. Vidare ska ATG upprätta arbetsbeskrivningar för viktiga funktioner och se över hanteringen av valutakonvertering.

Under året skärpte regeringen villkoren i ATG:s tillstånd avseende bl.a. sociala skyddshänsyn. Det framgår nu bl.a. att 18-årsgräns gäller för bolagens produkter, att marknadsföringen till konsumenter ska vara särskilt måttfull och inte påträngande eller uppsökande, att särskild försiktighet ska beaktas vid marknadsföringen av jackpotter och att numret till Stöddlinjen ska anges i samband med marknadsföringen (med undantag för marknadsföring i radio). I regeringstillstånden framgår även att vi ska fastställa de särskilda villkor, inklusive villkor för marknadsföringen, som kan behövas för att verksamheten ska bedrivas på ett från allmän synpunkt lämpligt sätt. Under hösten meddelade vi ATG villkor för marknadsföringen i särskilda villkorsbeslut.





Folkrörelsernas lotterier

Vi upplever att konkurrensen på rikslotteriområdet hårdnat ytterligare under året. Alla större tillståndshavare erbjuder breda produktportföljer med liknande lotterikoncept i form av traditionella skraplotter, prenumerationslotterier och nätspel i form av spel, lotterier och bingo.

Flera av de satsningar som gjordes av aktörerna under 2013 i form av att integrera sitt varumärke med olika tv-format har avvecklats. Satsningarna gav inte de effekter på anordnarnas lotterier som man förutspått och kalkylerat med.

Ytterligare ett tecken på en hårdnande konkurrens mellan folkrörelsernas lotterier ser vi i att det under året fortsatt har skett förvärv av servicebolag och koncept mellan befintliga aktörer. Nordic Lottery AB har under året förvärvat Ideella Spel, som varit serviceföretag åt Synskadades Riksförbunds prenumerationslotterier Månadslotten och Månadslotten Plus, Spelparken AB och Motorförarnas Helykterhetsförbunds lotterikoncept "En chans på tusen".

En ny aktör, Idrottsalliansen, har fått tillstånd till tre olika skraplotter på nätet; Klubbskrapet, Raketen och Superstjärnan. Sveriges Bingoföreningars Central Organisation (SBFO) har utökat sin produktportfölj med bingospel på nätet. Svenska Postkodföreningen har utökat sitt produktutbud med prenumerationslotteriet Svenska Medaljlotteriet där förmånstagarna har anknytning till idrotten.

Vi avslag under året tre ansökningar; Sveriges Ideella Landsbygdorganisations ansökan om tillstånd till skraplotten Landlotten, Svenska Hästsportföreningens ansökan om tillstånd till skraplotten Ture och IOGT-NTO:s ansökan om tillstånd till emv-lotteriet Arton.se.

Det arbete som inleddes förra året med att effektivisera och kvalitetssäkra tillståndsgivningen och tillsynsarbetet har fortsatt. Fokus utöver den grundläggande prövningen av sökanden har legat på att säkerställa att

anordnaren upprättar och dokumenterar rutiner för hur viktiga moment i lotterikonceptet hanteras. Detta innebär att vi i tillsynen kan följa upp rutinerna kring de viktiga momenten på ett effektivare och bättre sätt.

Likaså har arbetet med att säkerställa att lotterilagens krav följs, i det fall det finns ett serviceföretag med i anordnandet av lotterier, har fortsatt under året. Vid tillståndsprövningen läggs ännu större vikt vid granskning av de avtal som upprättas mellan tillståndshavare och serviceföretag.

Utöver den löpande tillsynen har vi under året även gjort tematillsyn vad gäller spårbarhet i spelsystem vid anordnade av emv-lotterier hos SAP/SSU, fördelning av överskott hos Svenska Postkodföreningen och Folkspel samt kartläggning av hur vissa aktörer arbetar med säkerhetsgranskningar och kartläggning över vilka betalningslösningar som respektive anordnare erbjuder vid anordnande av emv-lotterier.

Som en följd av ett ökat antal kundärenden och frågor kring metoderna vid försäljning av lotter och prenumerationer under tidigare år har en tematillsyn genomförts gällande användande av telemarketing och direktmarknadsföring hos de fyra största rikslotterianordnarna, IOGT-NTO, SAP/SSU, Folkspel och Svenska Postkodföreningen.

Under året har en varning meddelats Svenska Postkodföreningen med anledning av att tillståndshavaren inte inväntat vårt besked, i enlighet med utfärdade villkor, innan man valde att göra förändringar i anordnandet av tillståndsgivet lotteri.

Bingospel över länsgränserna

Antalet bingostillstånd över länsgränserna låg på samma nivå som senaste åren, dvs. 14 stycken. Inga tematillsynsaktiviteter har anordnats utöver den ordinarie bastillsynen.



Lotteriinspektionen anser att varje anordnare bör ha rutiner för kontroll av spelutrustning och överväger därför att utfärda allmänna råd som stöd för anordnarna.

Privata aktörer

Restaurangkasinon

Till restaurangkasino räknas spelformerna roulett-, tärnings- och kortspel. Åldersgränserna är 18 år.

Restaurangkasinospelet fortsätter att minska i Sverige. Detta trots att konkurrerande produkter som Vegas minskat sin omsättning.

Idag finns det 47 aktörer som har tillstånd att anordna restaurangkasinospel. Aktörerna har ca 572 spelbord på omkring 464 platser. Det populäraste spelet är fortfarande Black Jack.

Sveriges kommuner är remissinstanser när det gäller utfärdandet av tillstånd till restaurangkasinon. Majoriteten av kommunerna har inget att anmärka i samband med tillståndsgivning. I de fall kommunerna har några synpunkter beror det oftast på att restaurangen inte har något serveringstillstånd eller att en tillsynsutredning pågår.

Vi har genom enkäter till samtliga anordnare undersökt i vilken utsträckning och på vilka sätt det utförs kontroller av spelutrustning, kontrollräkning av resultat och spelmarker samt kontroller i samband med nyanställning. Resultatet visar på stora skillnader i om och hur anordnarna utför kontroller. Vi menar att varje anordnare bör ha rutiner för åtminstone kontroll av spelutrustning och överväger att utfärda allmänna råd som stöd för anordnarna.

Förströelsespel

Förströelsespel är mekaniska eller elektroniska spelautomater som inte ger vinst, eller bara ger vinst i form av frispel. Exempel på förströelsespel är flipperspel, konsolspel och liknande. Även s.k. LAN-datorer faller in under kategorin förströelsespel. Under året fanns det 126 stycken tillstånd till förströelsespel, sammanlagt finns 1 530 stycken förströelsespel utställda.





Mellan åren 2013 och 2014 har antalet ansökningar ökat från 53 till 90. Detta beror bl.a. på att en stor hamburgerkedja ansökt och beviljats tillstånd till förströelsespel på 47 av sina restauranger. Det blev uppmärksammat i media vilket lett till ett ökat intresse på sociala medier med en del frågor till oss från allmänheten som följd.

Under året har Tekniska museet anmält till oss att de ska anordna en utställning där förströelsespel ingår.

Varuspel


Ett varuspel är en spelautomat som betalar ut vinst i form av varor. Den vanligaste formen av varuspel är en kran, där man med en gripklo ska fånga en vara. I praktiken kan endast tivolin få tillstånd till varuspel. Åldergränsen på spelen är 18 år. 2014 fanns det sex stycken tillstånd till varuspel, sammanlagt finns 155 stycken varuspel utställda i Sverige.

Under året har vi beviljat fyra tillstånd, ett av dessa har återkallats då innehavaren inte skickat in de handlingar som krävs för att kunna genomföra tillsyn.

Penningautomater

Tillstånd till penningautomater ges endast till utställare ombord på fartyg som går i linjetrafik mellan Sverige och Finland. Varje fartyg får ha högst 75 automater. I oktober 2013 fanns det 1 954 penningautomater, fördelat på 27 tillstånd. Vid kontroller som genomförts under året har det framkommit att det finns problem med underårigt spelande ombord på fartygen.





Det är viktigt att arbetet koncentreras till de sektorer på marknaden där det finns störst risk för kriminalitet och sociala skadeverkningar.



Spelansvar och spelberoendefrågor

I september påbörjade Folkhälsomyndigheten den fjärde och sista datainsamlingen i Swelogs befolkningsstudie. Swelogs, *Swedish longitudinal gambling study*, är en av världens största långsiktiga befolkningsstudier som pågår mellan 2008 och 2015.

Studien undersöker relationen mellan spel om pengar och hälsa och genomförs för att stärka kunskapen om spelvanor och hälsa i Sverige. Antalet personer som har ett problemspelande utgörs över tid av ca två procent av Sveriges befolkning då många problemspelare går in och ur problemspelande. Inom ramen för studien genomförs också fördjupningsstudier vilka syftar till att identifiera risk- och skyddsfaktorer för spelproblem.

Reklam för spel om pengar har ökat stadigt det senaste decenniet, såväl i Sverige som i många andra länder. Den samlade kunskapen om reklamens effekter på spelandet och spelproblemen är dock begränsad. I en publicerad rapport under året inventeras den internationella forskningen om spelreklam och en granskning görs av de trettiotal empiriska studier som gjorts angående spelreklam. En av rapportens slutsatser är att det är mycket svårt att ge absoluta mått på i vilken mån spelreklam bidrar till spelproblemen i samhället. De metodiska utmaningarna är stora särskilt avseende urskiljningen av påverkansfaktorer för omfattningen av spelproblem. Rapporten belyser dock att det däremot är möjligt att bedriva forskning om vilken typ av reklam som är särskilt olämplig ur ett spelproblemperspektiv och vilka grupper bland befolkningen som är särskilt utsatta för negativ reklampåverkan.¹

I Norge presenterades under våren 2014 utfallet från den

befolkningsstudie som genomfördes under 2013 om penga- och dataspelsproblem i Norge. Totalt deltog drygt 10 000 personer i åldrarna 16–74 år. Problem kopplade till spel om pengar visade sig vara lägre än genomsnittet från tidigare internationella befolkningsstudier och även lägre än det som framkommit i de tidigare sex norska befolkningsstudier som genomförts. Dock har olika psykosomatiska symptom kopplat till spel om pengar stigit generellt oaktat vilken typ av spelare man är.²

Det är viktigt att koncentrera arbetet till de sektorer på marknaden där det finns störst risk för kriminalitet och sociala skadeverkningar. Genom vår funktion SKRIM, socialt skydd och riskminimering, utvecklas detta arbete strategiskt och långsiktigt. Det sker främst genom kontinuerligt inhämtande av kunskap kring spelberoende och skyddsändamål genom att nätverka och samverka med andra myndigheter och organisationer. Denna kunskap blir en naturlig del i tillståndsgivning och en viktig parameter i tillsynen.

Intressanta seminarier och konferenser under året har bl.a. varit EASG, European Association for the Study of Gambling, en spelansvarskonferens som hålls vartannat år och som ger en mängd seminarier kring forskning om spelare och spelberoende. Konferensen attraherar främst forskare men även myndigheter, spelaktörer, hjälporganisationer m.fl. Barns och kvinnors spelande var ett par av de ämnen som var framträdande vid konferensen. Andra exempel på intressanta konferenser är en spelansvarskonferens i Oslo anordnat av vår norska motsvarighet, Lotteri- och stiftelseilsynet, en branschdag om spel och spelberoende anordnad

av Spillemyndigheden i Danmark samt Svenska Spels Forskningsdag 2014.

En förstudie har genomförts för att undersöka förutsättningarna för administration av ett självavstängningssystem för de spelare som spelar på internet hos de tillståndsgivna aktörerna i Sverige. Motivet är att spelare som inte längre vill spela och de spelare som inte tidigare spelat men proaktivt väljer bort möjligheten att spela, på ett enkelt sätt ska kunna stänga av sig från spel hos alla aktörer vid ett tillfälle i stället för att behöva vända sig till var och en av aktörerna.

Riskanalysverktyget GAM-GaRD används i tillståndsprövningen av nya spelformer samt ibland som ett verktyg i tillsynen av befintliga spelformer. Vi utvecklar också användningen av kompletterande variabler, riskfaktorer, där vi i enskilda aktiviteter gjort kartläggningar av faktiska förhållanden och utifrån utfall bedömer om eventuell regelgivning kan vara aktuell. En kartläggning har genomförts av de spelansvarsverktyg som Svenska Spel erbjuder för poker. Dessa verktyg är tvingande för kunden att använda och innefattar uppsatta gränser för spenderad tid och pengar. Kunden kan även använda sig av det valfria alternativet avstängning. Fokus var att undersöka effektiviteten i dessa spelansvarsverktyg genom att se över hur pokerspelarna sätter maxgränser vad gäller tid och pengar (se avsnitt 3.1.3 Internetpoker).

Forskningsöversikt: Ett antal nya områden inom spelforskningen

Vi har bett dr Mark Griffith, professor i spelstudier och en av spelföretag ofta anlita konsult, skriva en forskningsöversikt inom spelområdet, se bilaga 1.

¹ Binde, Per. (2014), *Gambling Advertising: A Critical Research Review*. London: The Responsible Gambling Trust.

² *Umfang av penge- og dataspillproblemer i Norge 2013*, Ståle Pallesen, Daniel Hanss, Rune Aune MEntzoni, Helge Molde og Arne Magnus Morken, Universitetet i Bergen, Institutt for samfunnspsykologi, mai 2014.



Vi genomför regelbundet tillsyn för att upptäcka misstänkt olagligt spel.

Utveckling av illegalt spel

Enligt vårt regleringsbrev ska vi verka för att motverka förekomsten av illegalt spel. Detta arbete har främst inriktats mot illegala spelautomater, illegalt pokerspel och lotterier som inte anordnats i enlighet med lotterilagens bestämmelser.

Det är de illegala spelautomaterna som bedömts medföra störst risk för ekonomiska och sociala skadeverkningar, dels för den enskilde, dels för samhället.

Vi saknar befogenheter och möjligheter att närmare utreda misstänkta brott på spel- och lotteriområdet. Den vanligaste åtgärden i dessa fall är därför att vi vidarebefordrar de uppgifter vi har till aktuell polismyndighet. När det gäller förvaltningsrättsliga ingripanden har vi befogenhet att meddela förbud och förelägganden förenade med vite, vilket också sker i vissa fall.

Spelautomater och andra liknande utrustningar

Illegala spelautomater förekommer på den svenska marknaden i stor omfattning och geografiskt över hela Sverige. Vi ingriper regelmässigt mot denna typ av verksamhet genom kontroller och polisanmälningar.

Utställarna av illegala spelautomater utgörs i stort av fyra olika företag eller företagsgrupper som är verksamma över hela Sverige. Spelautomaterna som placeras ut av utställarna sägs ofta vara terminaler eller datorer för användning av internet men det innebär att man kan

delta i ett inte tillståndsgivet lotteri som de facto anordnas på den plats där spelautomaten placeras ut.

Vi har under året inriktat vår verksamhet på informationsinhämtning avseende utställare av illegala spelautomater samt informations- och utbildningsinsatser till polis och åklagare avseende hur man med framgång arbetar mot denna typ av brottslig verksamhet.

Arbetet under året har resulterat i att vi konstaterat att många av de ärenden som leder till åtal gällande illegala spelautomater också leder till fällande domar. I de domar som meddelats har man i större utsträckning än tidigare tagit fasta på själva anordnandet av lotteriet snarare än att fokusera på vilken typ av lotteri det rör sig om. Det är en utveckling som vi ser som positiv.

För att på ett mer effektivt sätt motverka förekomsten av illegala spelautomater kan vi konstatera att de rättsvårdande myndigheternas åtgärder bör fokusera ytterligare på de fyra stora utställarna.

Poker

Lotterilagens krav på tillstånd till kortspel kvarstår och, i de fall vi får kännedom om misstänkt olagligt pokerspel, vidarebefordras uppgifterna till berörd polismyndighet för vidare åtgärd.

Vi har under året bedrivit utredningar med anledning av misstanke om brott mot lotterilagen vid anordnande av pokerturneringar samt bistått polis med



information gällande denna verksamhet. Utslaget av de utredningar som vi har bedrivit kan ännu inte fastslås då dessa inte är avslutade.

Arbetet mot illegala pokerklubbar och illegalt kortspel är för oss ett prioriterat område och kommer att vara så också kommande år.

Kedjebrevsspel

Vi har under året haft ett flertal utredningar kring s.k. kedjebrevsspel eller pyramidspel som resulterat i polisanmälningar för misstänkt brott mot lotterilagen. Utredningarna som vi bedrivit har initierats som en följd av ett ökat antal tips och frågeställningar kring dessa företeelser.

De verksamheter som vi misstänkt utgör ett kedjebrevsspel har ofta marknadsförts som en möjlighet till direkthandel eller marknadsföring via nätverk. Vid en närmare granskning har många verksamheter istället visat sig utgöra en verksamhet där vinstmöjligheten till större del beror på hur många personer som värvas till nätverket snarare än på hur många varor som säljs.

Kedjebrevsspel, som även omfattar pyramidspel, är i lagens mening lotterier. Kedjebrevsspel, pyramidspel och liknande företeelser kan dock inte få tillstånd enligt lotterilagen.

Främjandeförbudet

Under året som gått har vi kunnat se en ökning av antalet ärenden kopplade till det främjandeförbud som följer av 38 § lotterilagen. Enligt bestämmelsen är det inte tillåtet att i yrkesmässig verksamhet eller i förvärvssyfte främja deltagande i ett inom landet anordnat lotteri som saknar tillstånd eller främja deltagande i ett utom landet anordnat lotteri.

Detta förbud har ifrågasatts och flera rättsliga frågeställningar har konkretiserats på ett sätt som gör att det i framtiden blir svårt för åklagarna att vinna framgång i processer som involverar brott mot lotterilagens främjandeförbud.

Vi fortsätter att följa utvecklingen på området och ingriper i de fall där det anses möjligt. Mot bakgrund av Högsta domstolens avgörande (NJA 2012 s. 1073) och tidigare domar av Högsta förvaltningsdomstolen kan vi konstatera att rättsutvecklingen har medfört att det idag finns betydande svårigheter att upprätthålla främjandeförbudet då det varken finns effektiva straff- eller förvaltningsrättsliga sanktioner.

Vissa arrangemangs förenlighet med lotterilagen

Vi har, liksom föregående år, tagit emot en stor mängd förfrågningar avseende arrangemang som innehåller lotteriliknande spel- eller tävlingskoncept. Dessa arrangemang har som regel till syfte att marknadsföra ett företag eller dess produkter och tjänster. Det rör sig om s.k. marknadsförings- eller stimulanslotterier.

Var gränsen mellan lotteri och tävling går är inte alltid självklar. Det är därför svårt att ibland avgöra huruvida ett arrangemang kan anordnas utan att strida mot lotterilagen.

Mot bakgrund av det antal förfrågningar och olika förslag till arrangemang som kommer till vår kännedom, kan vi konstatera att intresset och kreativiteten då det gäller marknadsföringslotterier är stort och att det sannolikt förekommer en mängd arrangemang som utgör tillståndspliktiga lotterier som anordnas i strid med lotterilagens bestämmelser. Inte minst gäller detta företeelser på internet och i synnerhet i sociala medier som exempelvis Facebook. Vi ingriper regelmässigt mot den här typen av arrangemang genom att upplysa anordnarna om lotterilagens bestämmelser.

Samverkan

Vårt arbete med att bidra till ett minskat utbud av illegalt spel- och lotteriverksamhet har under senare år alltmer inriktats på samverkan med andra rättsvårdande myndigheter. Vi ser mycket positivt på denna utveckling och har under året deltagit i flera olika tillfälliga samverkansinsatser mot misstänkt olaglig spel- och lotteriverksamhet.

Vi för en kontinuerlig dialog med bl.a. åklagarkammarna, Ekobrottsmyndigheten, Skatteverket samt polisen för att gemensamt kunna minska utbudet av den illegala spelmarknaden i Sverige. De samtal som förs hoppas vi ska utmynna i att man under former av myndighetsgemensam samverkan ska kunna ingripa mot de stora aktörerna på den illegala spelmarknaden i Sverige.

Uppföljning av Lotteriinspektionens polisanmälningar

Vi genomför regelbundet tillsyn för att upptäcka misstänkt olagligt spel, dvs. spel och lotterier som anordnas utan tillstånd. Tillsynen utförs i de flesta fall anonymt av våra arvoderade kontrollanter. I många fall leder tillsynsresultatet till att vi gör en polisanmälan. Det är dock inte alltid som vi får någon återkoppling om vad polisanmälningarna har lett till för åtgärd hos polis, åklagare och domstol. Under hösten 2013 begärde vi därför särskilt in uppgifter från polis, åklagare och domstolar om resultatet av de polisanmälningar som vi hade gjort under perioden 2010 till 2012. Resultatet av den slutgiltiga rapporten, Uppföljning av Lotteriinspektionens polisanmälningar 2010 till 2012, kom endast att omfatta illegala spelautomater. För att få så rättvisande resultat som möjligt avseende antalet illegala spelautomater bestämde vi att s.k. dubbelanmälningar skulle plockas bort. En dubbelanmälan innebär att en och samma spelplats polisanmälts två eller flera gånger under ett och samma år. Efter dessa justeringar kom rapporten att omfatta 327 stycken polisanmälningar avseende 1 016 illegala spelautomater.



Vad blev då resultatet?

Resultatet av uppföljningen visade att 15 procent av våra polisanmälningar 2010 till 2012 medfört att åtal har väckts. Samtidigt hade polis- och åklagarmyndigheter beslutat att lägga ned förundersökning av en stor andel av polisanmälningarna gjorda under samma period, nämligen 63 procent. Av de nedlagda förundersökningarna hade polismyndigheter lagt ner 78 procent, 163 stycken förundersökningar och åklagarkammare 22 procent, 45 stycken förundersökningar.

Av våra polisanmälningar var förundersökningarna pågående i 17 procent under den period som uppföljningen genomfördes. Resultatet har också visat att 3 procent av de gjorda polisanmälningarna inte kunde återfinnas hos den polismyndighet till vilken anmälan ställts.

I uppföljningen ingick även att närmare granska de motiveringar som har lämnats till nedläggningsbesluten. Det visade sig att dessa var av skiftande art och karaktär, allt från att brott hade preskriberats till att det inte fanns anledning anta att brott som hör under allmänt åtal hade förövats. I vissa fall hade nedläggningsbesluten motiverats enbart med orden "Utan åtgärd", vilket vi ansåg var en otillräcklig motivering. Vi upprättade en bilaga till rapporten vilken omfattade de beslut från polismyndighet eller åklagarmyndighet som vi särskilt ansåg utgjorde nedläggningsbeslut som saknade tillräcklig motivering.

Under 2010 genomförde vi en undersökning om antal fällande domar åren 2004 till 2009. Undersökningen genomfördes med hjälp av uppgifter från Brottsförbyggande rådet (BRÅ). Resultatet presenterades i vår årliga rapport om spelmarknadens utveckling 2010. Resultatet av undersökningen medförde att vi kunde göra två generella antaganden. Nämligen följande:

- Det kan antas att nästan samtliga förundersökningar som hade lett till åtal var föranledda av polisanmälningar gjorda av oss.
- Processtiden från det att polisanmälan upprättats till dess att åtal väcktes omfattade en tid om 12 månader.

Det material som BRÅ lämnade uppgifter på utgick från uppgifter om de totalt 872 polisanmälningar som vi hade gjort under åren 2003 till 2008. Anmälningarna avsåg misstanke om brott mot lotterilagen och misstanke om brott mot lagen (1982:636) om anordnande av visst automatspel (automatspelslagen) och misstanke om grovt brott mot lotterilagen alternativt dobbleri eller grovt dobbleri enligt brottsbalken (BrB) 16 kap 14-14 a §§. Enligt uppgifterna från BRÅ meddelades 267 fällande domar under åren 2004 till 2009.

Nämnas bör att BRÅ i vissa fall inte har redogjort för antalet fällande domar för vart och ett av de begärda åren. I de fall uppgifterna kan medföra att den dömde eller andra uppgifter kan komma att röjas, har man

istället lagt ihop antalet domar över två eller flera år. Trots detta kunde, enligt vår mening, slutsatsen dras att ca 20–30 procent av våra polisanmälningar kunde förväntas leda till straffrättslig påföljd.

Vår uppföljning från 2013–2014 skiljer sig väsentligt från den ovan nämnda undersökningen när det gäller inriktning och metod. Rapport Uppföljning av Lotteriinspektionens polisanmälningar 2010–2012 baseras på en uppföljning av vart och ett av de ärenden som polisanmälts de aktuella åren. Uppföljningen avser dessutom att i första hand utreda vilka åtgärder som har vidtagits hos respektive polis- och åklagarmyndighet. Resultaten av 2014 års uppföljning och den tidigare uppföljningen från 2010 bör därför läsas mot bakgrund av det material och de förutsättningar samt det syfte som legat till grund för respektive uppföljning. Försiktighet ska iakttas i fråga om direkta jämförelser mellan uppföljningarna och deras resultat.

Utbildning och information

I arbetet med att bidra till ett minskat utbud av illegal spelverksamhet på spelautomater har vi löpande och efter förfrågan, erbjudit utbildning i lotterilagen och automatspelslagen. Vi samverkar även med de polis- och åklagarkamrar som önskar få stöd eller information om polisanmälda ärenden, utlåtande angående spelautomater eller som deltagande på plats i samband med eventuella tillslag mot otillåten spelverksamhet. Under sommaren gjorde vi även ett särskilt utskick med erbjudande om kostnadsfri utbildning. Utskicket hänvisade till rapporten som upprättats i samband med uppföljning av våra polisanmälningar 2010–2012 och riktades till samtliga polismyndigheter och åklagarkamrar.

Även om samverkansinsatser, utbildningar och polisanmälningar faktiskt har medfört att åtal har väckts och att fällande domar meddelats, anser vi att det är beklagligt att en så stor andel av våra anmälningar läggs ned. Detta särskilt mot bakgrund av att anmälningarna görs av den myndighet som har ett regeringsuppdrag att bevaka och kontrollera att lagstiftningen på spel- och lotteriområdet följs. Vi har små, eller inga möjligheter att på egen hand närmare utreda eller beivra brott. Det är därför viktigt att de myndigheter som äger det rättsvårdande uppdraget öppnar upp för samverkan och tar beslut i förundersökningsprocessen som baseras på motiveringar av skälig grund och inte mot bakgrund av avsaknad av kunskap om lotterilagens bestämmelser och vårt uppdrag.

Vi har under året inlett samtal med Riksåklagaren och Rikspolisstyrelsen angående vidare samverkan i syfte att minska utbudet av illegala spelautomater på den svenska spelmarknaden.



Vi har deltagit vid ett antal olika konferenser och har haft ett stort informationsutbyte med andra länder.

Trender och förändringar i omvärlden

Världen

Trenden med samarbete mellan spelmyndigheter över hela världen är fortsatt stark. Liksom de senaste åren är spel i sociala medier och idrottens integritet/uppgjorda matcher ämnen som diskuteras på olika konferenser runt om i världen. Ett ämne som också har blivit mer och mer aktuellt de senaste åren är handeln på nätet med bitcoins (se bilaga 2, Bitcoin och andra digitala betalningsmedel).

De flesta är överens om att arbetet mot uppgjorda matcher är viktigt och att det inte kan hanteras enbart av idrotten själv. Det krävs samarbete mellan berörda organisationer för att komma till rätta med problemet.

2014 års IAGR-konferens (International Association of Gambling Regulators) i Philadelphia var den

fjärde av sitt slag. Konferensen samlade ca 250 myndighetsföreträdare från hela världen. Ett brett utbud av föredrag tog upp ämnen som spel i sociala medier, idrottens integritet, användningen av bitcoins m.m. Vid IAGR:s årsmöte utsågs Lotteriinspektionens generaldirektör Håkan Hallstedt, till ny styrelseledamot.

Europa

Den rådande tendensen i Europa är fortsatt att spelbolagen ansöker om tillstånd/licens i varje land där de vill erbjuda spel.

Spelmarknaden blir alltmer global, vilket gör det komplicerat och ekonomiskt olönsamt för spelbolagen att placera sin tekniska utrustning i varje land där de erbjuder spel. Fler och fler länder som öppnar sina marknader för nya aktörer kräver inte längre att den tekniska utrustningen måste

vara placerad i landet. I många länder avstår man från att kräva att den tekniska utrustningen ska vara placerad i landet i de fall då de föreligger ett avtal mellan spelmyndigheten i det land där anordnaren har en licens och spelmyndigheten i det land där anordnaren har sitt fasta driftsställe.

I Europa öppnar staterna, helt eller delvis, sina marknader för nya spelanordnare. Norge och Finland har de senaste åren däremot stärkt sina monopol. Den norska regeringen har dock tillsatt en utredning för att ta reda på vilka konsekvenser ett eventuellt licenssystem skulle medföra. Trenden är vidare att de länder som inför licenser också tar ställning för att de som inte får licens för spel i landet ska utestängas genom blockering av IP-adresser, betalningsförmedlingsförbud eller genom en kombination av dessa.



Nivån på skattesatsen är en viktig fråga när ett land öppnar marknaden för nya aktörer. Det är svårt att göra en korrekt avvägning mellan en skattesats som tilltalar aktörerna å ena sidan och en skattesats som är lönsam för staten å andra sidan. Vilka och hur många spelformer som ska tillåtas är en annan faktor som är viktigt när man omreglerar.

Vi har i tidigare spelmarknadsrapporter berättat om att anordnare av spel på internet i framtiden behöver en licens från myndigheten Gambling Commission i Storbritannien om spelanordnaren vill vända sig till brittiska konsumenter eller vill marknadsföra sitt spel i landet. Detta gäller oavsett i vilket land lotteriet är baserat. Denna licens i Storbritannien behövs alltså utöver eventuella tillstånd i andra länder. Denna nya ordning trädde ikraft den 1 december. Reglerna innebär också att skatt ska tas ut i Storbritannien om spelaren finns där och detta även om spelbolaget inte bedriver verksamhet i Storbritannien.

Sedan några år tillbaka står ämnet idrottens integritet högt på den europeiska agendan. Frågan är än mer aktuell i år då Europarådets konvention med rekommendationer inom området har antagits. Europarådets konvention har utarbetats för att stärka det internationella samarbetet mot uppgjorda matcher. De länder som skrivit under förbinder sig att bl.a. anpassa sin lagstiftning, skapa ett rapporteringssystem och se till att landets idrottsorganisationer arbetar för att förebygga problemet med uppgjorda matcher. Sverige har ännu inte skrivit under konventionen.

EU-kommissionens grönbok som behandlar frågor kring internetspel och reglering av dessa tjänster i EU:s medlemsstater har legat till grund för en handlingsplan för att underlätta samarbete mellan europeiska nationer. Denna handlingsplan kan sammanfattas

i tre delar: gemensamt konsumentskydd, ansvarsfull spelreklam och förebyggande insatser samt bekämpning av uppgjorda matcher och penningtvätt.

Konsumentskyddet fokuserar framför allt på skydd för minderåriga och övriga utsatta grupper, som exempelvis personer som drabbats av spelberoende. Detta vill EU-kommissionen göra genom att stimulera effektiva metoder för behandling och förebyggande insatser. Man vill även stimulera utvecklingen av bättre verktyg för ålderskontroll och en ökad medvetenhet hos föräldrar om olika risker som är förknippade med spel.

EU-kommissionen har även som mål att förhindra och bekämpa bedrägerier och penningtvätt i samband med internetspel. EU-kommissionen menar att detta kommer att kräva ett gemensamt samarbete mellan EU-länderna, samt med branschen, eftersom dessa problem är gränsöverskridande. Ett omfattande samarbete kommer även att krävas för att förhindra uppgjorda matcher. Detta vill EU-kommissionen uppnå genom snabbare informationsutbyte mellan berörda parter, på nationell och internationell nivå.

EU-kommissionen tillsatte den 5 december 2012 en expertgrupp för speltjänster. Expertgruppen har bl.a. gett EU-kommissionen råd i samband med genomförandet av handlingsplanen. I expertgruppen representeras Sverige av Carin Kappe, kansliråd på Finansdepartementet, och Johan Röhr, chefsjurist på Lotteriinspektionen. Den 14 juli 2014 antogs EU-kommissionens rekommendationer om principer för att skydda konsumenter och spelare i samband med internetpeltjänster och för att förhindra att underåriga spelar internetspel om pengar. Vi har under året deltagit vid ett antal olika konferenser och har haft ett omfattande informationsutbyte med andra länder.

Det årliga GREF-mötet (Gaming Regulators European Forum) för spelmyndigheter i Europa hölls i Dublin, Irland, i slutet av maj. Vid mötet diskuterades ämnen som bl.a. motverkande av penningtvätt, självavstängning från spel, problem med uppgjorda matcher och spelrelaterad marknadsföring. Håkan Hallstedt, generaldirektör för Lotteriinspektionen var ordförande i GREF t.o.m. juni 2014. På mötet i Dublin utsågs en ny ordförande, Jason Lane, Chief Executive, Jersey Gambling Commission. Maria Wennerberg Sedigh, Senior Adviser på Lotteriinspektionen utsågs till ny styrelsemedlem.

Det finns tre arbetsgrupper inom GREF. Dessa behandlar frågor om spelansvar, information och statistik samt spel på internet och tekniska frågor. Arbetsgrupperna träffas i anslutning till varje GREF-möte för att diskutera och utbyta erfarenheter inom sina områden. De flesta grupper träffas ytterligare någon eller några gånger per år vid sidan av GREF-mötet. Vid GREF-konferensen lämnar de flesta deltagande länder också en redogörelse för utvecklingen i landet under det gångna året. Nästa GREF-möte hålls den 5-8 maj 2015 i Vilnius, Litauen.

Norden

Det årligen återkommande mötet mellan de nordiska spelmyndigheterna hölls denna gång i Reykjavik, Island. Fokus låg bl.a. på frågan om motverkande av penningtvätt och det beslutades att en nordisk kontaktgrupp rörande dessa frågor skulle tillsättas.



Vill man få kunskap om världen kan man inte sitta i en garderob.

Philip Dormer Stanhope

Redovisning av länder

Danmark

Den danska spelmarknaden är uppdelad i två delar. En del av marknaden är liberaliserad, en del av marknaden består av monopol.

Spelmarknaden ser ut på följande sätt:

- 31 spelanordnare har tillstånd att tillhandahålla vadhållning (15) och/eller internetkasinon (29).
- Tre spelanordnare har begränsade intäktslicenser för vadhållning och sju spelanordnare har begränsade intäktslicenser för internetkasinon – en begränsad intäktslicens är giltig i ett år och bygger på tillståndshavarens bruttointäkter, som inte får överstiga 135 000 euro.
- Lotto, internetbingo samt vadhållning på häst- och hundkapplöpning tillhandahålls av det statliga bolaget Danske Spil.
- Sju fysiska kasinon.
- Ca 80 licenser för anordnande av pokerturneringar.
- Ca 25 000 spelautomater placerade på 3 200 spelplatser.
- Ca 2 000 ansökningar avseende välgörenhetslotterier bereddes under 2012.

Spillemyndigheten har tidigare varit en del av Skatteministeriet. Den 1 januari 2013 blev den en oberoende myndighet som lyder under Skatteministeriet.

Myndigheten är ansvarig för att skydda spelarna och förhindra spelberoende. Detta görs genom att strikt

reglera marknaden. Myndighetens huvuduppgifter är att bereda underlag åt Skatteministeriet, besluta om tillstånd, utöva tillsyn över spelmarknaden samt internationellt arbete.

Skatteministeriet ansvarar bl.a. för frågor om skatt på vinster.

Den senaste utvecklingen

Under året har Spillemyndigheten arbetat med sitt uppdrag att säkerställa en väl fungerande reglering. Såväl nationella som internationella samarbeten har varit viktiga inslag för att säkra att den danska marknaden är attraktiv för spelanordnarna. Spillemyndigheten uppskattar att den olagliga spelmarknaden i Danmark är av en modest storlek.

År 2013 påbörjades ett arbete med att se över den nuvarande tillsynen av fysiska kasinon. Detta arbete fortsatte också under 2014.

En referensgrupp har tillsatts med uppdrag att komma med förslag till hur regleringen av välgörenhetslotterier kan moderniseras. En ny reglering på området beräknas införas inom kort.

Spillemyndigheten har också fokuserat på ett aktivt deltagande i EU-kommissionens expertgrupp avseende EU:s handlingsplan rörande internetspel och bidragit till arbetet om ett nytt fjärde penningtvättsdirektiv. Myndigheten deltar också, tillsammans med Skatteministeriet och andra ministerier, i förhandlingarna rörande en konvention mot uppgjorda matcher.



Finland

För att garantera rättsligt skydd för de som är involverade i spelverksamhet, förhindra brott samt förebygga sociala problem förknippade med spel är spelmarknaden strikt reglerad i Finland.

De tre bolag som har tillstånd att bedriva spelverksamhet är:

- Veikkaus Oy, det nationella lotteriet, har licens för vadhållning och lotterier.
- Raha-automaattiyhdistys (RAY), har licens för bl.a. automatspel, kasino och internetpoker.
- Fintoto Oy har licens för vadhållning på hästar.

Dessa bolag är antingen statsägda eller statskontrollerade. Utöver dessa bolag kan tillstånd att anordna lotterier ges till en registrerad förening, stiftelse eller annan sådan organisation som har ett ideellt syfte. Inkomsterna från ett sådant lotteri får endast användas till välgörande ändamål. Tillstånd till den här typen av lotterier ges av Polisstyrelsen eller den lokala polisen.

Överskottet från spel går till idrott, vetenskap, konst- och ungdomsarbete, hälsa och social välfärd samt till att främja hästuppfödning och hästsport.

Den senaste utvecklingen

EU-kommissionen har kommit fram till slutsatsen att den finska lagstiftningen avseende ensamrätter för att erbjuda spel är förenligt med EU-lagstiftningen och att lagstiftningen tillämpas på ett konsekvent och systematiskt sätt.

Den reviderade finska lagstiftningen innebär bl.a. införandet av ett lagstadgat monopol samt skärpta regler för driften av spel och främjande av speltjänster. De ansvariga myndigheterna har försetts med verktyg för att kunna bedriva en effektiv tillsyn.

2010 trädde nya regler rörande marknadsföring ikraft. Den finska lagstiftningen skiljer mellan gröna (mindre farliga) och röda (farliga) spel. Aktörerna ska tillämpa en restriktiv marknadsföring för de röda spelen men ansvarig myndighet anser inte att spelbolagen till fullo följer denna regel. Myndigheten arbetar med att ta fram riktlinjer i frågan.

I april 2014 publicerades en tvärsnittsbefolkningsstudie rörande närstående till personer med spelproblem.

Under 2013 utredde en arbetsgrupp, tillsatt av Inrikesministeriet och Socialministeriet, nödvändiga ändringar i lagstiftningen för att ansvarig myndighet ska kunna använda ett spelansvarsverktyg för negativa effekter av spelande. Arbetsgruppen har lämnat sitt förslag till regeringen och kommit fram till att det inte krävs någon ändring i lagstiftningen om myndigheten bestämmer sig för att använda sig av ett spelansvarsverktyg. Myndigheten bereder nu frågan.

Norge

Den reglerade norska spelmarknaden består i huvudsak av två statskontrollerade bolag, Norsk Tipping och Norsk Rikstoto, som erbjuder nummerspel, spel på spelautomater, spel på lotterier samt sport- och hästvadhållning.

Det finns också en privat del på den norska marknaden som består av spel på traditionella lotterier och bingo. Dessa spel drivs av privata aktörer på uppdrag av ideella organisationer. Dessutom finns det lotterier som drivs av ideella organisationer.

Norsk Tippings marknadsandel är 70 procent av den totala reglerade marknaden.

Målet med den norska spellagstiftningen är följande:

- Se till att spel bedrivs under ordnade former och på ett tillfredsställande sätt och lyder under offentlig kontroll.
- Förebygga negativa konsekvenser av spelande.
- Se till att vinsten från spelande går till allmänna ändamål.

Den norska Lotteri- og stiftsetilsynet bildades 2001 och är en myndighet som lyder under Kulturdepartementet. Beslut som fattas av myndigheten, i enlighet med bestämmelserna i lotterilagen, kan överklagas till en oberoende lotterinämnd. Myndigheten ansvarar för tillståndsgivning, tillsyn och information. Den ansvarar också för uppföljning av handlingsplaner för att motverka spelberoende och uppgjorda matcher. Myndigheten föreslår också nya regler och lagstiftning.

Den senaste utvecklingen

Under året har Norsk Tipping lanserat spel på internetkasinon. I Norge har man infört en övre gräns för hur mycket man får spela för. Det finns också villkor som innebär förbud mot erbjudande av bonusar. Man erbjuder också spelarna ett spelansvarsverktyg.

Under året har också den norska regeringen tagit emot en formell underrättelse från Efta. Underrättelsen ifrågasatte bl.a. villkoren för att erhålla ett lotteritillstånd samt andra frågor som rör utbudet av spel i Norge. I mars svarade regeringen på denna underrättelse. Det pågår för närvarande en dialog mellan den norska regeringen och Efta i frågan.

I Norge kommer pokerturneringar att tillåtas fr.o.m. 2015.

År 2013 tillsatte Kulturministeriet en utredning som har till uppgift att se över hur tekniken påverkar spelregleringen. Utredningen har lämnat förslag till hur den norska modellen kan bevaras. Den norska regeringen har också tillsatt en utredning för att ta reda på vilka konsekvenser ett eventuellt licenssystem skulle medföra.



På uppdrag av Lotteri- och stiftelseinsynen genomförde forskare från Universitetet i Bergen en stor undersökning om spel och spelproblem i Norge. Resultatet visar att 7,8 procent är lågriskspelare, 2,4 procent måttliga riskspelare och 0,6 procent problemspelare (bygger på Canadian Problem Gambling Index). Myndigheten planerar att beställa en ny undersökning om ca två år för att kunna se om införandet av internetkasinon påverkat spelproblemen.



Åland

Den åländska spelmarknaden kan delas in i två sektorer:

- Lotterier/spelformer som Ålands Penningautomatförening (Paf) har tillstånd att driva. Paf är en offentligrättslig förening vars mål är att samla medel för allmännyttiga ändamål genom att erbjuda penningsspel för allmänheten.
- Lotterier som drivs av ideella föreningar.

Paf har en licens utfärdad av Ålands länsstyrelse (Ministeriet för offentlig förvaltning/Inrikesministeriet) som tillåter dem att anordna lotterier på Åland, ombord på fartyg till sjöss mellan Sverige och Finland och spel på internet. De spelformer som Paf tillhandahåller är bl.a. kasinospel, bingo, lotterier, spelautomater och förströelsespel. De internetspel som Paf tillhandahåller är bl.a. vadhållning, lotterier, kasinospel, poker och bingo.

Den senaste utvecklingen

Det finns inte någon självständig spelmyndighet på Åland. Hösten 2013 påbörjades ett arbete med en ny lagstiftning på spelområdet. I samband med att lagstiftningen träder i kraft kommer också en oberoende spelmyndighet att inrättas.



Belgien

Belgiens spelreglering har gällt sedan 2011. Marknaden omfattar:

- 9 kasinon.
- 179 spelhallar.
- Ca 8 476 platser med serveringstillstånd.
- Ca 199 leverantörer av spel.
- 535 spelbutiker.
- 2 109 tidningskiosker som säljer spelprodukter.
- Mediaspel (telefon och mediafrågesporter) och internetspel.

Den belgiska spelmyndigheten bildades i maj 1999. Den har tre huvuduppgifter, nämligen att bistå med underlag till regering och parlament, tillståndsgivning och utövande av tillsyn. Den nuvarande spelregleringen har gällt sedan 2011.

34 spelanordnare samt det statliga lotteriet har tillstånd att anordna spel i Belgien. Det är bara de spelanordnare som har en fysisk licens för kasinon, spelhallar eller vadhållning som har möjlighet att ansöka om, och beviljas, en licens för internetspel.

I Belgien arbetar man mycket aktivt med att stänga ute de aktörer som inte har en belgisk licens genom IP-blockering. Den nuvarande spelregleringen har gett den belgiska spelmyndigheten betydligt större befogenheter. Både spelare och spelanordnare kan ställas till svars.

Den senaste utvecklingen

Antalet avstängda från spel uppgår till 230 000 vilket motsvarar drygt 2 procent av befolkningen. Denna siffra inkluderar alla kategorier som finns avseende avstängning, såsom frivilligt avstängda, avstängda av tredje part, avstängda genom domstolsbeslut samt de som inte får spela p.g.a. sin profession.



Bulgarien

Sedan den 1 juli 2012 har spel på internet varit reglerat i Bulgarien. Lagen innebär att privata spelanordnare kan tilldelas licenser till internetkasinospel. IP-blockering har införts. Det är bara de aktörer som har licens avseende fysiskt spel som har möjlighet att ansöka om en internetlicens. Sju spelanordnare har för närvarande internetlicenser.

Den senaste utvecklingen

Bulgarien lider av stora budgetunderskott, minskade statsintäkter, minskad turism och en stigande arbetslöshet. Från och med januari 2014 sänktes skatten på internetspel för att locka fler spelanordnare till marknaden. Skattesatsen är 17 procent av nettoomsättningen.



Frankrike

I Frankrike liberaliserades delar av spelmarknaden 2010. Det innebär att marknaden för internetpoker, sportvadhållning och hästvadhållning på internet öppnades för privata spelanordnare. Många spelanordnare har haft synpunkter på den franska regleringen. De har synpunkter på att fysisk häst- och sportvadhållning fortfarande bedrivs i monopolform. De har också synpunkter på skattesystemet och att antalet lagliga spelformer är för få. Ett stort antal bolag med internetlicenser har, bl.a. mot bakgrund av detta, lagt ner sin verksamhet i Frankrike.

Den senaste utvecklingen

Trots långvariga synpunkter från spelanordnare har de olika regeringarna inte gjort mycket för att ändra lagstiftningen. De har inte gjort några större skatteförändringar och endast små justeringar avseende antalet lagliga spelformer har gjorts.



Italien

Den italienska spelmarknaden liberaliserades 2006. Den har därefter blivit en av de mest exploaterade spelmarknaderna i världen. Spelmarknaden är nu Italiens tredje största marknad men under senare år har många experter förutspått att marknaden är på väg att bli mättad och att tillväxten inte kommer att fortsätta på samma sätt framöver. De spelformer som ökar är kasinospel och vadhållning på sport. Vadhållning på hästar och skraplotter visar en negativ trend.

Kroatien

Den reglerade spelmarknaden i Kroatien består av:

- Lotterier och nummerspel.
- Kasinospel.
- Vadslagning på sport och andra evenemang.
- Spelautomater.

Det statliga bolaget Hrvatska Lutrija d.o.o. (Croatian Lottery Ltd.) har ensamrätt att bedriva alla spel men efter myndighetsbeslut kan även andra bolag med säte i Kroatien erbjuda spel. För närvarande finns det 14 spelanordnare som erbjuder spel på kasinon, 42 som erbjuder spel på spelautomater och 7 som erbjuder vadhållning.

Finansdepartementet ansvarar för licensiering och tillsyn samt kontroll av spelmarknaden.

Den senaste utvecklingen

Finansministeriet arbetar med att ta fram en ny spelreglering där socialt ansvarstagande utgör en av de viktigaste delarna. Bland annat införs maxgränser för insatser och möjligheter till självavstängning. Vidare föreslås att vadhållning bara ska vara tillåtet i spelbutiker, kasinon och platser där det finns spelautomater. För att begränsa internetspel från spelanordnare utan licens i Kroatien föreslås IP-blockering.

Lettland

Spelmarknaden i Lettland är uppdelad på följande sätt.

1. Spelformer som privata spelanordnare har tillstånd att driva, såsom:

- Spelhallar (324) med spelautomater (8 135).
- Kasinon (5) med bordsspel (65) och spelautomater.
- Vadhållningsplatser (19).
- Bingohallar (2).
- Telefonspel (1).

Dessa spelformer finns tillgängliga såväl i den fysiska världen som på internet.

2. Nationellt lotteri som drivs av ett statligt ägt bolag.

Den lettiska spelmyndigheten bildades 1998 och lyder under Finansministeriet. Myndigheten verkställer de lagar och regler som staten beslutar om. Myndigheten utövar också tillsyn över spelmarknaden med syfte att säkerställa en sund och säker marknad.

De huvudsakliga arbetsuppgifterna för myndigheten är:

- Tillståndsgivning.
- Kontroll och tillsyn.
- Andra lagstadgade uppgifter.

Den senaste utvecklingen

År 2006 initierades många förslag till förändringar av den lettiska spellagstiftningen, bl.a. rörande definitioner, pokerturningar, skatt och utökat ansvar för spelmyndigheten. Dessa förslag bereds fortfarande i Finansdepartementet.

I övrigt har bl.a. följande genomförts/beslutats:

- Alla spelautomater ska kopplas till en central server med placering hos spelmyndigheten. En övergångsperiod ska gälla fram till 1 januari 2019.
- Tre internetlicenser har utfärdats under året.
- Det infördes en möjlighet till IP-blockering och förbud mot betalningsöverföringar för de aktörer som inte har licens i Lettland.

Litauen

Spelmarknaden i Litauen är uppdelad på följande sätt.

1. Spelformer som privata spelanordnare har tillstånd att driva:

- Spelhallar med spelautomater (begränsade vinstmöjligheter), kasinon med bordsspel och spelautomater (obegränsade vinstmöjligheter).
- Vadhållningsplatser.
- Bingohallar.
- Totalisator.

Dessa aktiviteter är endast tillåtna fysiskt.

2. Nationella lotterier, drivs av privata spelanordnare.

Den litauiska spelmyndigheten bildades 2001 och lyder under Finansministeriet. Myndigheten verkställer de lagar och regler som staten beslutar om. Myndigheten utövar också tillsyn med syfte att säkerställa en sund och säker spelmarknad. Verksamheten finansieras över statsbudgeten.

De huvudsakliga arbetsuppgifterna för myndigheten är:

- Tillståndsgivning.
- Tillsyn och kontroll.
- Bistå med lagförslag.
- Administrera ett register över spelanordningar i Litauen.



Den senaste utvecklingen

Under året har 17 kasinon, 136 platser med spelautomater och 176 vadhållningsplatser varit i drift. 16 spelanordnare har varit verksamma i landet under samma period.

Regeringen har lämnat en proposition till parlamentet med förslag till en ny spellagstiftning. Förslaget har även skickats till EU-kommissionen för notifiering. Förslaget innebär bl.a. en öppning av marknaden för internetspel samt förslag till IP-blockering och förbud mot betalningsförmedling.

Nederländerna

Endast den fysiska delen av spelmarknaden är reglerad i Nederländerna. Den består av ett kasinomonopol med 14 kasinon som drivs av Holland Casino, ett statligt lotteri, tre stora välgörenhetslotterier, ett monopol på lotto- och sportspel, ett monopol på vadhållning på galopp samt privata aktörer med tillstånd till 42 000 spelautomater som är placerade i spelhallar, barer och restauranger. Internetspel är fortfarande förbjudet.

Den nederländska spelmyndigheten bildades den 1 april 2012.

Den viktigaste uppgiften för myndigheten är att utöva tillsyn över spelmarknaden, såväl den lagliga som olagliga delen.

Uppdraget från regeringen är att säkerställa ett säkert och tillförlitligt spelutbud och detta ska förverkligas enligt följande:

- Säkerställa en rättvis spelmarknad genom att reglera spelanordnarna på ett strikt sätt om så behövs.
- Förhindra spelberoende.
- Skydda och informera konsumenterna.
- Förhindra illegal verksamhet i samband med vadslagning och spel.

Ett av de nya instrumenten som myndigheten har till sitt förfogande för att säkerställa ordning och reda på spelmarknaden är administrativa sanktioner. Myndigheten kan utdöma sanktionsavgifter på upp till 780 000 euro.

Den senaste utvecklingen

Enligt planerna ska en ny nederländsk spellagstiftning rörande spel på internet träda i kraft i början av 2015, men många förväntar sig en försening.

I sin nuvarande utformning ställer den nya regleringen krav på att databaser med vissa uppgifter om spelarna ska vara placerad i Nederländerna men inte att spelsystemen i sig måste finnas i landet. Det ska vidare finnas ett nationellt avstängningssystem (inkl. fysiskt spel).

Här, liksom i andra länder som liberaliserat sin spelmarknad, har skattesatsen debatterats flitigt.

Den antas för närvarande bli 20 procent på nettoomsättningen. Härtill kommer en avgift på 0,5 procent till spelberoendeinsatser och 1,5 procent till den nederländska spelmyndigheten. Kostnaderna för tillsyn tillkommer.

Nederländerna har, i första hand, utgått ifrån den danska modellen. En av huvudpunkterna har varit hur man ska kunna undvika att det tidigare "monopolbolaget" Holland Casino får fördelar redan i utgångsläget. I Danmark har de nya spelanordnarna klagat på Danske Spils fördelar i form av ett etablerat varumärke samt ombudsnät. I Nederländerna ser läget dock annorlunda ut eftersom de nuvarande aktörerna inte alls har en så stark internetverksamhet som Danske Spil hade i Danmark före omregleringen.

Myndigheten prioriterar för närvarande arbetet mot illegalt internetspel.

Med tanke på den stora mängd webbplatser som erbjuder illegalt internetspel å ena sidan och myndighetens begränsade resurser å andra sidan har myndigheten valt att fokusera på spelanordnare som tydligt riktar sig till den nederländska marknaden. Två internetleverantörer har ålagts böter på 150 000 euro.

Portugal

Portugal har under många år haft en restriktiv hållning i spelfrågor. Rådande monopolsystem har varit det enda tillåtna sättet att erbjuda spel till kunder i landet.

Den senaste utvecklingen

Under ett antal år har det pågått diskussioner avseende ett licenssystem för internetspel. Ett förslag till ny spelreglering har notifierats till EU-kommissionen. Förslaget innebär bl.a. en möjlighet för privata spelanordnare att tilldelas licenser för sportspel, hästspel, poker och kasinospel på internet. Föreslagen skattesats är 15 procent av nettoomsättningen.

Schweiz

Den reglerade spelmarknaden i Schweiz består av två statskontrollerade områden, kasinosektorn samt lotteri och sportspel.

Marknaden är uppdelad på följande sätt:

- 21 kasinon som drivs av privata aktörer.
- Ideella organisationer kan få tillstånd att anordna lotterier och sportspel. Två stora spelanordnare dominerar denna marknad, Swisslos och Loterie Romande.

Swiss Federal Casino Board utövar tillsyn av kasinona och Intercantonal Lotteri och Betting Board samt Swiss Federal Office of Justice utövar tillsyn av lotterier och sportspel.



Den senaste utvecklingen

En utredning, tillsatt av Justitieministeriet, har lämnat ett förslag till ny spellagstiftning. Förslaget remitterades under året. Om parlamentet antar förslaget innebär det en ny lagstiftning som omfattar hela spelsektorn (kasinon, lotterier och sportspel) i stället för de två lagar som finns idag.



Spanien

I Spanien trädde en ny spellagstiftning i kraft den 1 juni 2012. Regleringen innebär bl.a. en möjlighet för privata spelanordnare att tilldelas licenser för sportspel, kasinospel och poker på internet. Spelanordnarna måste ha en licens utfärdad i Spanien annars kommer deras webbplatser att blockeras. De nya licensinnehavarna måste också ta bort vissa spel från sina webbsajter som inte är godkända i Spanien.



Storbritannien

Gambling Commission reglerar de flesta former av kommersiella spel i Storbritannien. Den reglerar inte spread betting, ett begrepp som används på de finansiella marknaderna och kan handla om en förväntad utveckling på råvaror, värdepapper etc. Dessa frågor ansvarar Financial Conduct Authority för. Fram till och med 2013 reglerades det nationella lotteriet av National Lottery Commission men den verksamheten har nu slagits ihop med Gambling Commission.

Målen med regelverket är följande:

- Motverka brottslighet.
- Se till att spel bedrivs på ett öppet och rättvist sätt.
- Skydda barn och andra utsatta personer från de skadeverkningar som kan uppstå av spel.

Den senaste utvecklingen

Internetspel

I dag sker cirka 85 procent av allt internetspel i Storbritannien av bolag som är etablerade på Gibraltar, Malta, kanalöarna och andra liknande platser. Det är främst de stora bookmakerfirmorna som flyttat sin verksamhet till dessa platser.

Som tidigare nämnts har regeringen dock under en längre tid arbetat med en proposition som innebär att anordnare av spel på internet i framtiden behöver en licens från myndigheten Gambling Commission i Storbritannien om spelanordnaren vill vända sig till brittiska konsumenter eller vill marknadsföra sitt spel i landet. Detta gäller oavsett i vilket land lotteriet är baserat. Denna licens i Storbritannien behövs alltså utöver eventuella tillstånd i andra länder. Denna nya ordning

trädde i kraft 1 december. Reglerna innebär också att skatt ska tas ut i Storbritannien om spelaren finns där och detta även om spelbolaget inte bedriver verksamhet i Storbritannien.

Gambling Commission har samarbetat med andra tillsynsmyndigheter för att minimera onödigt dubbelarbete för spelanordnare som kommer att behöva ansöka om licenser i Storbritannien som en följd av reformerna. De har bl.a. infört möjligheten att ansöka om licens på webben där mallen som används bygger på den mall IAGR tagit fram för samma ändamål.

Spelautomater

Enligt lagstiftningen finns fyra typer av spelautomater men det finns också underkategorier till dessa. En av underkategorierna är s.k. FOBT:s (Fixed Odds Betting Terminals). Det har under en längre tid pågått en allmän debatt om dessa. Spelautomaterna får finnas i vadållningsbutiker (max 4 stycken) och på kasinon. Regler för högsta insats och pris fastställs av regeringen. För närvarande är högsta insats 100 pund och högsta vinst är 500 pund.

Dessa spelautomater har pekskärm och de innehåller kasinoliknande spel. Den allmänna debatten avseende dessa spelautomater handlar bl.a. om att många anser att dessa automater leder till ökat problemspelande. Regeringen har utrett frågan och kommit fram till att för närvarande inte sänka insats eller prisnivå. Regeringen har dock uttalat att den anser att frågan om huruvida spel på dessa maskiner leder till ett ökat problemspelande måste utredas vidare.

Spelansvar

Gambling Commission genomför för närvarande en översyn av olika spelansvarsåtgärder.

Den kommer bl.a. att fokusera på följande områden:

- Huruvida villkor gällande hur mycket spelaren får spela för, hur lång tid i sträck man får spela m.m. ska göras obligatoriska.
- Myndigheten ska utvärdera om spelanordnarnas marknadsföring och reklam för gratisspel samt bonusar fortfarande uppfyller kraven i 2005 års lag.
- Myndigheten ska utreda hur självavstängningsprogram utvecklats över tid.

Sportens integritet

Gambling Commission är medlemmar i en arbetsgrupp inom Internationella olympiska kommittén (IOK) som arbetar med att ta fram lösningar på problem avseende uppgjorda matcher. Storbritannien har också deltagit i Europarådets arbete med att ta fram en bindande konvention mot uppgjorda matcher.



Tyskland

Den tyska spelmarknaden omfattar följande spel:

- Statliga och ideella lotterier.
- Vadhållning på sportspel som drivs av privata spelplanordnare.
- Vadhållning på hästar (privata aktörer).
- Kasinon och pokerspel (privata aktörer, endast fysiska).
- Spelautomater (endast fysiska).

Var och en av de 16 tyska förbundsländerna har sin egen spelmyndighet. Det är Inrikesministeriet som är den högsta ansvariga myndigheten i alla förbundsländerna. Spelmyndigheterna i förbundsländerna ansvarar för tillståndsgivning samt tillsyn och kontroll av spelmarknaderna.

Den senaste utvecklingen

I juli 2012 trädde en ny spellagstiftning ikraft som i stort innebär följande:

Lotterier

Det statliga monopolet på lotterier behålls. Möjligheten att köpa lotter på internet har återinförts. Det är spelmyndigheterna i förbundsländerna som beslutar om spelplanordnarna får sälja lotter på nätet eller inte. Förutsättningarna för att en spelplanordnare ska tilldelas denna möjlighet är att det t.ex. finns tillförlitliga ålderskontroller och maxgränser för hur mycket man får spela. Detta för att förebygga spelproblem.

Vadhållning på sport

Monopolet på vadhållning på sport har upphört till förmån för en sjuårig försöksperiod som innebär att privata spelplanordnare har möjlighet att tilldelas licenser. Cirka 20 spellicenser kommer att delas ut i hela Tyskland. Dessa licenser avser både fysiskt spel och spel på internet. De nya licenserna gäller vadhållning på sport med fasta odds. Spelplanordnaren betalar fem procent av insatserna i skatt.

Kasinon

Internetkasinon är fortfarande förbjudet. Antalet fysiska kasinon måste begränsas av länderna.

Vadhållning på hästar

Vadhållning på hästkapplöpning på internet är numera lagligt. Beskattningen är densamma som för vadhållning på sport. Förbundsländerna får tilldela licenser till spelplanordnare och totalisatorföreningar.

Spelhallar

Förbundsländerna reglerar, delvis, för första gången spelhallsverksamheten. De nya reglerna innebär bl.a. ett förbud för spelhallar att ha fler än 12 spelautomater, marknadsföringsbegränsningar, begränsade

öppettider och införande av olika åtgärder med avsikt att motverka spelberoende.

Samarbete mellan förbundsländerna

För vissa frågor krävs ett rikstäckande förfarande och därför har en övergripande myndighet ansvaret för sådana frågor, Glücksspielkollegium. Exempel på frågor av denna art är marknadsföring på internet och tv, vadhållning på hästar på internet och licenserna för vadhållning på sportspel.

Marknadsföring

Ett nytt regelverk för marknadsföring av spel har trätt i kraft. Detaljerade förbud har ersatts av en ramlagstiftning på området. Reklam för lotterier och vadhållning på sport på internet kan tillåtas.

Vad har hänt sedan införandet av den nya spelregleringen?

Tillståndprocessen för de 20 sportvadhållningslicenserna pågår fortfarande. Det är en svår process där de sökande måste uppfylla många kriterier såsom pålitlighet, kompetens och diverse minimikrav rörande bl.a. säkerhet, ekonomisk lönsamhet, marknadsföring och socialt ansvarstagande. Ett antal av de aktörer som ansökt om licens har tagit sina ärenden till domstol och därmed också försenat tillståndprocessen. Det finns för närvarande ca 40 sökanden som genom ett urvalsförfarande ska bli 20.

Sedan 1 juli 2012 har ett antal licenser beviljats av Glücksspielkollegium, till såväl statliga som privata spelplanordnare, nämligen:

- 123 licenser för statliga lotterier.
- Ca 130 licenser för att få visa reklam för lotterier och sportspel på internet och tv.
- 5 licenser för lotterier med en lägre riskpotential som organiseras i flera av förbundsstaterna.
- 1 licens för hästvadhållning på internet.

Ungern

Den reglerade spelmarknaden i Ungern består av:

- 21 licenser för olika typer av lotterier.
- 5 vadhållningslicenser.
- 273 spelbutiker för vadslagning på hästar och 4 404 lotteributiker.
- 3 landbaserade kasinon.
- Spelautomater får endast förekomma på kasinon (gäller sedan 2012).

Lotteri- och vadsagningsverksamhet får endast bedrivas av statliga spelplanordnare med undantag för häst- och sportvadslagning.

Skattemyndigheten ansvarar för licensiering och tillsyn samt kontroll av spelmarknaden.



Den senaste utvecklingen

Sedan 1 januari 2012 är marknaden för vissa internetspel, vadslagning på hästar och kortspel öppen för privata spelanordnare. De spelanordnare som tilldelas en licens måste ha teknisk utrustning placerad i något EU-land. Den ungerska spelmyndigheten måste dock ha tillgång till all data som lagras. Tillgången till data måste finnas i Ungern. Skatten på internetspel är 20 procent och licenserna löper under en femårsperiod.

Lagstiftningen omfattar också möjligheten till IP-blockering och förbud mot betalningsförmedling. Man har dock inte använt sig av dessa möjligheter ännu.

Under 2013 gjordes en stor översyn av denna relativt nya lagstiftning och nya villkor har trätt i kraft på området. De spel som är tillåtna på internet har utökats och omfattar nu även vadhållning på sport och internetkasino.



Australien

År 2012 godkände parlamentet i Australien ett nationellt lagförslag med avsikt att hjälpa spelberoende personer och deras familjer. Det var den första nationella reformen på området. Ansvarig myndighet för dessa frågor är National Gambling Regulator. Syftet med lagen är att minska skadeverkningar som orsakas av spelautomater. Den riktar sig till spelberoende och deras familjer samt till de som riskerar att hamna i ett spelberoende.

Spelautomater är den spelform som dominerar på den australienska marknaden. Det finns ca 200 000 automater vilka svarar för nästan 55 procent av spelarnas utgifter. Australien har en befolkningsmängd på knappt 23 miljoner vilket innebär att det finns en spelautomat på var 116:e invånare. Det är bland det högsta antalet spelautomater i världen. Just spelautomater och internetspel är de spelformer som politikerna engagerat sig mest i och det är inom dessa områden som de flesta spelansvarsåtgärderna vidtas.



Singapore

Den reglerade spelmarknaden i Singapore består av:

- Bordspel, elektroniska spelautomater och elektroniska bordspel på två kasinon.
- Spelautomater och lotterier (t.ex. Tombola) på privata klubbar.
- Lotterier och sportvadhållning, statliga bolaget Singapore Pools.
- Vadhållning på hästar, Singapore Turf Club.

Casino Regulatory Authority bildades i april 2008 och dess verksamhet syftar till att bekämpa brottslighet i kasinona, begränsa spelandets skadeverkningar på minderåriga och andra känsliga personer samt verka för att spel tillhandahålls ärligt och rättvist.

Myndigheten ansvarar för:

- Licensiering av spelanordnare.
- Godkännande av tillverkare, leverantörer och testlaboratorier för den spelutrustning som används i kasinona.
- Godkännande av spelregler och kasinonas interna kontrollsystem.
- Utredning av regelbrott samt besluta om disciplinära åtgärder.
- Utredning av och beslut i tvister.

Den senaste utvecklingen

Våren 2013 förnyades de två kasinolicenserna. De gäller i tre år.

Under året har myndigheten reviderat sina tekniska villkor för spelautomater. Nya villkor för spelansvarsåtgärder har införts såsom minimitid mellan spel, att det på spelautomaten ska framgå hur länge kunden spelat och ett förbud mot vilseledande information till kunden.

I början av 2015 träder Singapores Remote Gambling Act i kraft. Den förbjuder i stort sett alla aktiviteter som rör internetspel i Singapore (några nationella undantag finns). Det blir också förbjudet för den enskilde spelaren att spela på (otillåtna) internet sajter. Reglerna kombineras med blockeringar av såväl internet som betalningar. Överträdelse straffas hårt, med höga böter eller fängelse i upp till 7 år.



Många spelanordnare söker nu licens där det är möjligt och marknadsförutsättningar bedöms som utvecklingsbara.

Offshorebolag

Med offshorebolag menas i detta sammanhang företag som erbjuder speltjänster på internet i ett land men som har sin licens i ett annat land. Exempel på platser där dessa företag vanligtvis har licenser är Malta, kanalöarna och Gibraltar. Bolag som verkar inom detta område är exempelvis Betsson, Bwin, Mr. Green och Unibet.

Vi får fortsatt många frågor som rör denna verksamhet och hur den regleras och kontrolleras samt vilka befogenheter vi har när det gäller att ingripa mot bolagen. Eftersom dessa bolag inte har tillstånd i Sverige faller de utanför vårt ansvarsområde. Bolagen får tillstånd av spelmyndigheten i respektive jurisdiktion och följer den reglering som gäller där, inte den svenska. Hur mycket denna verksamhet omsätter i Sverige är svårt att exakt beräkna men vi uppskattar siffran till ca 4,4 miljarder kronor netto under 2014. Bolagen genererar också

intäkter till mediebolag som upplåter annonsutrymme i tidningar, primärt kvällspress, samt på tv och internetsajter.

Som tidigare nämnts har det en längre tid varit en trend bland de europeiska länder som öppnar sina spelmarknader för fler spelanordnare att kräva att de spelanordnare som vill erbjuda spel i landet också har en licens där.

Många spelanordnare söker nu licens där det är möjligt och där befolkningsunderlaget bedöms vara tillräckligt stort. På sikt riskerar detta naturligtvis att minska attraktionskraften hos vissa av dessa offshore-jurisdiktioner, trots att konkurrens om skattenivåer, infrastruktur m.m. kommer att kvarstå. Hur offshore-bolagen och offshorejurisdiktionerna kommer att hantera denna fråga och även införandet av den brittiska konsumtionskatten återstår att se.



De undersökningar som gjorts är viktiga för att förstå vem spelaren är och vad spelaren efterfrågar.

Fördjupning

Penningtvätt och finansiering av terrorism

Omfattning

Omfattningen av penningtvätt i Sverige är svår att uppskatta. Storleken av vinster från brott kan ge en bild av behovet av penningtvätt. Enbart skattefelet³ uppgår enligt Skatteverket till ca 133 miljarder kronor varje år. Ekonomisk brottslighet, rån, stöld och andra brott genererar vinster som ska läggas till skattefelet. Således är drivkraften av att tvätta pengar stort. Penningtvätten i Sverige omfattar sannolikt miljardbelopp varje år.

Många branscher, produkter och tjänster kan användas för att tvätta pengar. I vilken omfattning spelmarknaden används i detta syfte är inte känt. Ett effektivt system för bekämpning av penningtvätt och terrorfinansiering förutsätter ökade kunskaper om faktiska metoder och tillvägagångssätt.⁴

Regelverkets uppbyggnad och omfattning

Inom kort kommer EU att anta ett nytt penningtvättsdirektiv. Direktivet är det fjärde i ordningen och bygger i stora delar på rekommendationer från Financial Action Task Force (FATF).⁵ Genom medlemskap i EU har Sverige åtagit sig att följa direktivet. Det kommer

därför att införlivas i svensk lag genom en ny penningtvättslag. Det svenska regelverket kommer då att vara i linje med europeiska och internationella standarder.

Figur 1 – Internationella och nationella standarder



³ Skattefelet är skillnaden mellan den skatt som skulle ha blivit fastställd om alla skattebetalare redovisade alla sina verksamheter och transaktioner korrekt och den skatt som i praktiken fastställs (www.skatteverket.se).

⁴ Penningtvätt En nationell riskbedömning (2013), s. 21-25.

⁵ FATF är en mellanstatlig organisation som utvecklar internationella standarder för bekämpningen av penningtvätt och finansiering av terrorism. I *The FATF Recommendations* (februari 2012), finns de standarder som direktivet bygger på.





Kasinospel enligt kasinolagen (1999:355) är den enda spelform som omfattas av den nuvarande penningtvättslagen.⁶ Andra spelformer och verksamhetsutövare har fram tills nu inte varit berörda av bestämmelserna i lagen.

Kretsen av berörda spel och verksamhetsutövare har utökats i det nya direktivet. Direktivet omfattar alla tillhandahållare av speltjänster (providers of gambling services). Speltjänster definieras som erläggande av insats på spel beroende av slumpen. Även spel med inslag av skicklighet omfattas. Direktivet gäller såväl internetspel på distans som fysiskt spel direkt på spelplatser eller via ombud.

Under vissa förutsättningar kan en spelform undantas från direktivet. Undantag ska baseras på en bedömning av risk. Riskbedömningen ska visa att det föreligger en låg risk för penningtvätt för att undantag ska vara möjligt. En förutsättning är också att EU-kommissionen godkänner de undantag ett land vill göra.

Kundkännedom

Bestämmelserna i direktivet ställer flera krav på åtgärder från verksamhetsutövarna. Ett av de mest centrala är kundkännedom.

Spel om pengar – framför allt fysiskt spel – har i stora delar kunnat göras anonymt. Av direktivet framgår att verksamhetsutövare ska uppnå kännedom om sina kunder. För spel ska kundkännedom uppnås när vinster om 2 000 euro eller mer betalas ut. För kasinon gäller att åtgärder ska vidtas vid transaktioner om 2 000 euro, oavsett om de avser insats eller vinst. En effekt av direktivet är att det anonyma spelet kommer att minska, åtminstone vid spel som resulterat i större vinster. Om misstänkta transaktioner genomförs ska kundkännedom uppnås oavsett beloppsstorlek.

När en transaktion uppfyller kriterierna ska ett antal åtgärder vidtas. Kunden ska identifieras genom identitetshandling. När en person kan misstänkas agera för någon annans räkning ska också kundens verkliga huvudman identifieras. Vidare ska information om syftet med affärsförhållandet begäras in och en fortlöpande uppföljning göras av affärsförhållandet. Med fortlöpande uppföljning menas granskning av transaktioner för att upptäcka sådana som avviker från förväntade mönster.

Direktivets påverkan på spelmarknaden

Verksamhetsutövarna måste förstå vilka risker som deras typ av produkter innebär. Risker med en viss

⁶ 1 kap. 2 § 9 lag (2009:62) om åtgärder mot penningtvätt och finansiering av terrorism.



spelform eller ett distributionssätt behöver inte nödvändigtvis gälla för andra. Identifierade risker ska hanteras med åtgärder och rutiner i den operativa verksamheten. De åtgärder som vidtas kommer att skilja sig åt mellan verksamhetsutövare för att specifika risker ska hanteras på bästa sätt.

Att risker kan skilja sig åt kan exemplifieras genom att jämföra fysiskt spel med spel på internet. Utmärkande för spel via t.ex. ombud är typiskt sett anonymitet⁷ och kontant betalning. Båda dessa faktorer innebär risker. Spel på internet sker å andra sidan aldrig kontant. Identifiering av kund ska göras i samband med att ett spelkonto tecknas. Risker med spel på internet kan istället vara nya betalningssätt och överföring av medel mellan olika konton eller kort.

Verksamhetsutövarna ska vara förberedda när direktivet blir svensk lag. De krav som direktivet innebär ska förstås. Riskbedömningar ska tas fram och hållas uppdaterade. Anställda kommer att behöva utbildas och rutiner och åtgärder som påverkar den dagliga verksamheten måste tas fram. De resurser som förberedelser och åtgärder kräver kommer vara olika omfattande beroende av verksamhetens storlek och grad av risk.

Direktivets påverkan på Lotteriinspektionen

Direktivet innebär sannolikt att vårt ansvar för tillsyn av penningtvättslagen utökas till att omfatta i stort sett allt reglerat spel om pengar.

Full effekt får direktivet först med en ny penningtvättslag. Sverige har två år på sig att genomföra direktivet. Fram till dess att en ny lag är antagen måste vi arbeta förebyggande. Verksamhetsutövare ska informeras om kraven i regelverket. Arbetet med att ta fram riskbedömningar, rutiner och åtgärder kommer att följas upp. Vi fyller en viktig funktion i att se till att verksamhetsutövarna är beredda när regelverket träder i kraft.

I direktivets artikel 44 finns en bestämmelse som kan få stora praktiska effekter för oss. Där står att tillhandahållare av speltjänster ska vara auktoriserade. Auktoriseringen innebär att vandel hos företag och personer som tillhandahåller speltjänster ska granskas. Begreppet ”tillhandahållare av spel” kan rymma en stor grupp verksamhetsutövare. Allt från leverantörer av spelutrustning till spelbolag och ombud kan omfattas. Hur kraven i artikeln ska genomföras i praktiken måste utredas innan direktivet implementeras i svensk lag.

Bitcoin och andra digitala betalningsmedel

Vi har bett Tina Thakor Ranking, konsult 1710 Gaming Ltd., skriva ett avsnitt om Bitcoin och andra digitala betalningsmedel, se bilaga 2.

Svenskars spelvanor

Metod

Vi har under tre års tid genomfört en kvantitativ undersökning om hur allmänheten spelar om pengar i Sverige.

Målgruppen för undersökningen var den svenska allmänheten, 18-79 år, som spelat under de senaste tolv månaderna. Den metod som använts är webbaserade intervjuer i Novus Sverigepanel.⁸ Totalt har ca 2 000 intervjuer genomförts per undersökningstillfälle. Resultaten från de som deltagit har sammanställts efter ett antal bakgrundsvariabler såsom kön, inkomst, ålder och spelfrekvens.

⁷ Svenska Spel har infört registrerat spel på allt spel förutom skraplotter. För Casino Cosmopol föreligger redan ett registreringskrav enligt kasinolagen (1999:355).

⁸ <http://novus.se/vara-tjanster/sverigepanel>.



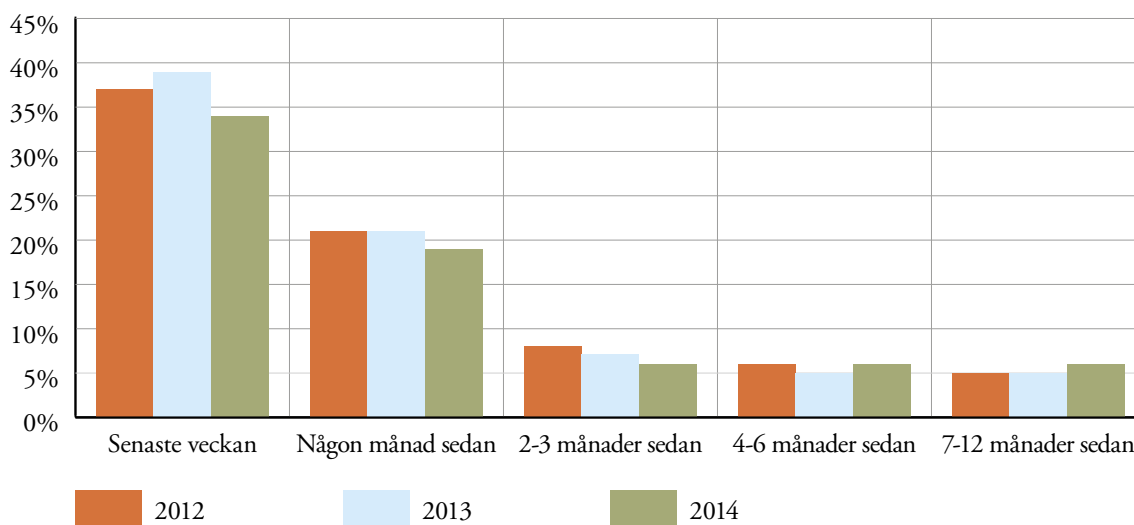
Enkätfrågor

I undersökningen återfanns bl.a. frågor om när man spelade senast, hur ofta man spelat, vilka spel som spelats, varför man vill spela, vilken distributionsform som används och frågor gällande spelproblem och ansvar. Utöver den generella enkäten genomfördes också 2014 en enkät som fokuserade på internetkasino och dess spelare.

Undersökningens resultat

I denna sammanställning läggs huvudfokus på skillnaden mellan olika spelformer och dem som spelar på dessa. Sammanställningen fokuserar på de bakgrundsvariabler (exempelvis kön, inkomst, ålder och spelfrekvens) där det skett förändringar av betydelse.

Figur 2 – När spelade du senast?



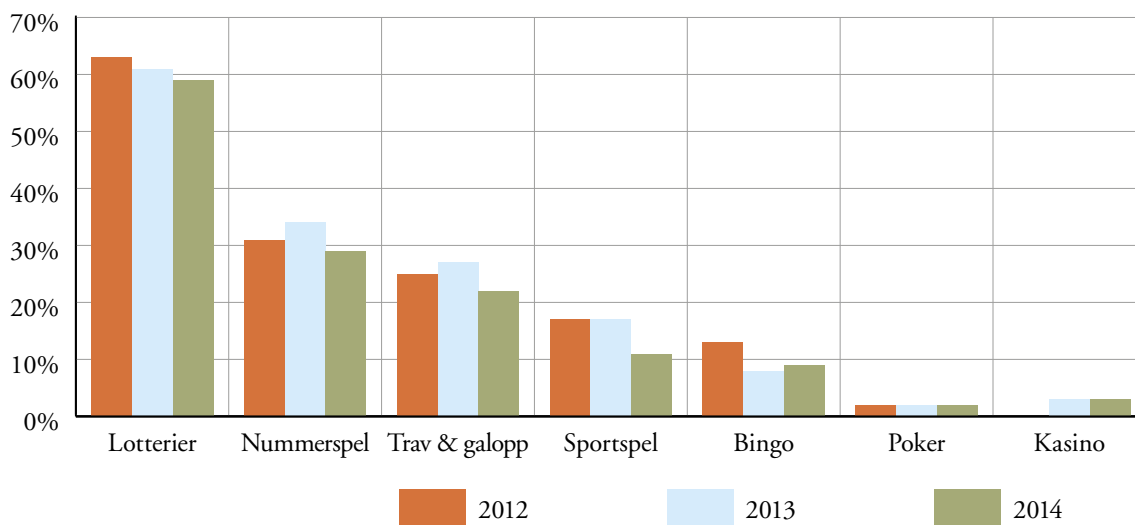
Under treårsperioden 2012-2014 minskar andelen spelare. Under 2012 uppgav 77 procent att de spelat någon gång under de senaste tolv månaderna, jämfört med 71 procent under 2014. Däremot ökar spelandet hos ungdomar. Mellan 2013-2014 ökade andelen spelare mellan 18 och 29 år från 60 procent till 66 procent. Samtidigt har spelandet bland övriga åldersgrupper minskat.

Den grupp som angett att de spelar varje dag har minskat under treårsperioden. Däremot har den grupp som sagt att de spelar minst en dag varje vecka varit konstant.

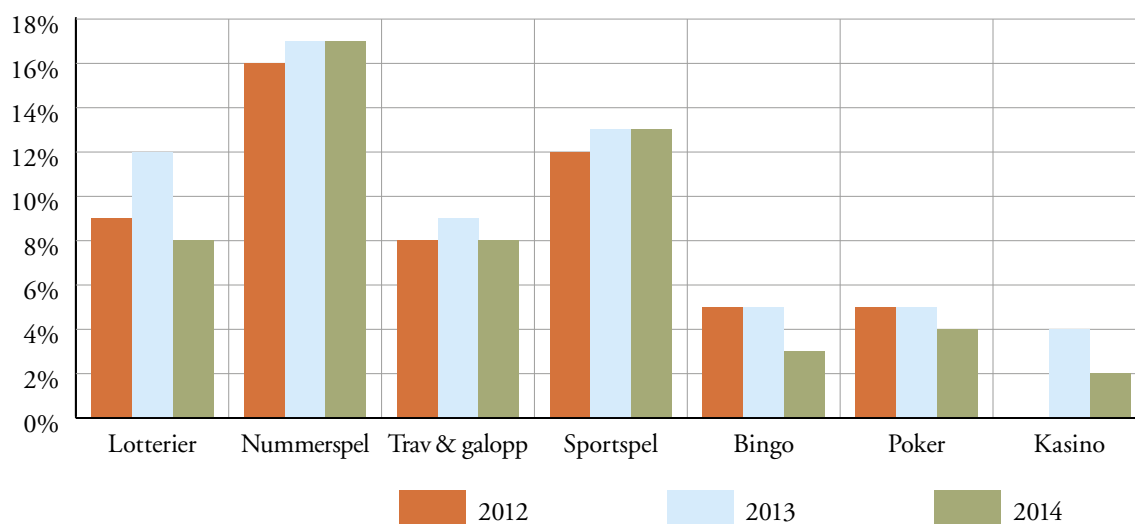
För åren 2012-2013 visar undersökningen att män i högre grad återfinns i någon av de grupper som spelar ofta. Vid de senaste undersökningstillfällena kan man inte lika tydligt se detta samband. 2014 års undersökning visar att det finns en relativt jämn fördelning av individer som spelar frekvent inom alla ålders-, utbildnings- och inkomstnivåer. Den tyder också på att män och kvinnors spelbeteende närmar sig varandra.



Figur 3 – Vilka spel har du spelat fysiskt de senaste 12 månaderna?



Figur 4 – Vilka spel har du spelat på internet de senaste 12 månaderna?



De tre undersökningar som hittills gjorts visar att lotterier är den vanligaste spelformen. Det är också den spelform som föredras av de som inte spelar så ofta.

Årets undersökning visar att 59 procent köper fysiska lotter. Det är en minskning jämfört med 2013 (61 procent) och 2012 (63 procent). Även lotter som köps på internet har minskat 2014 (8 procent) jämfört med 2013 (12 procent) och 2012 (9 procent).

Undersökningarna visar att kvinnor i högre grad än män föredrar fysiska lotter.

Nummerspel på internet har under perioden legat konstant på ca 17 procent, medan det fysiska spelet har minskat från 31 procent 2012 till 29 procent under 2014. Nummerspel är populärt hos de spelare som är 50 år eller äldre. För nummerspel på internet är gruppen 30-49 år vanligast.



Undersökningarna visar vidare att nummerspel har en stor andel som spelar ofta. Årets undersökning visar att sambandet inte är lika starkt avseende fysiskt spel.

Bingo är ett kvinnodominerat spel, medan bingo på internet är mer jämnt fördelat mellan könen. Bingo har flest spelare i åldersgruppen 65 år eller äldre.

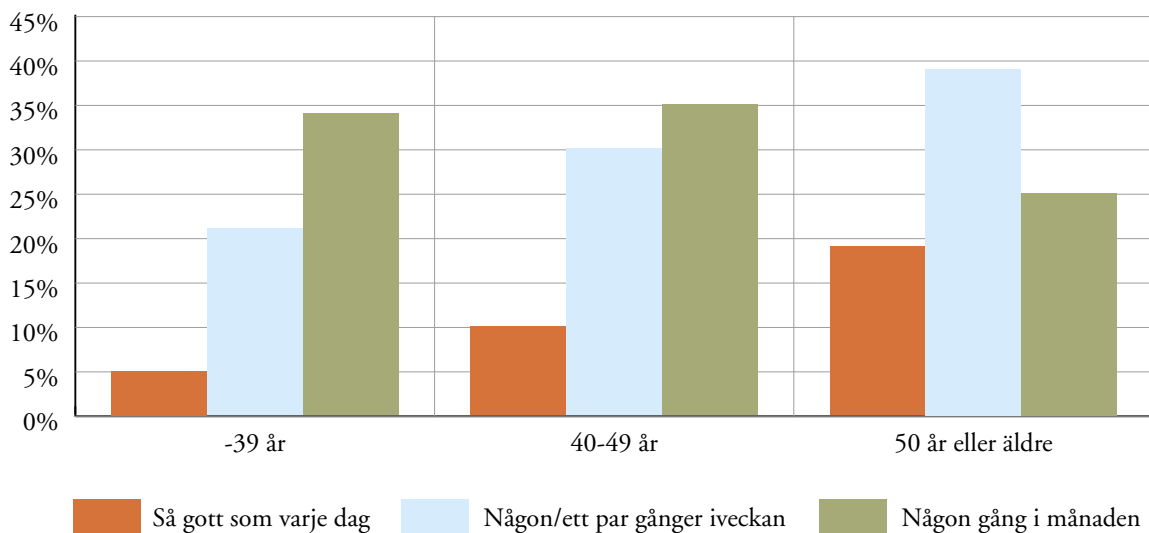
Andel spelare som spelar på hästar hos ombud eller på bana har minskat medan andelen spelare på internet är relativt konstant. Män i åldersgruppen 50 år och äldre är vanligast förekommande bland de som spelar på hästar. De spelare som uppgav att de spelade varje dag eller någon gång i veckan spelade i högre grad på hästar än övriga grupper.

Vadhållning på sport är vanligast bland män. Spel hos ombud är vanligast i åldersgruppen 30-49 år. Vid första undersökningstillfället 2012 var fördelningen mer jämn mellan åldersgrupperna. Årets undersökning visar att spel hos ombud har minskat kraftigt i åldersgruppen 18-29 år. I stället har denna åldersgrupp till högre grad börjat spela på internet. Även åldersgruppen 30-49 år är aktiv vad gäller vadslagning på internet

Cirka fem procent av de som svarat i undersökningen uppger att de spelat poker under 2014 (276 000). Den största andelen spelare är mellan 18-29 år. Under perioden 2012-2013 kunde man även se en stor andel spelare inom gruppen 30-49 år men årets undersökning visar på en nedgång i denna åldersgrupp. Bland de som spelar på internet finns den största andelen inom den grupp som spelar så gott som varje dag. Denna grupp har i år ökat jämfört med tidigare år. Detta trots att den totala andelen pokerspelare minskat.

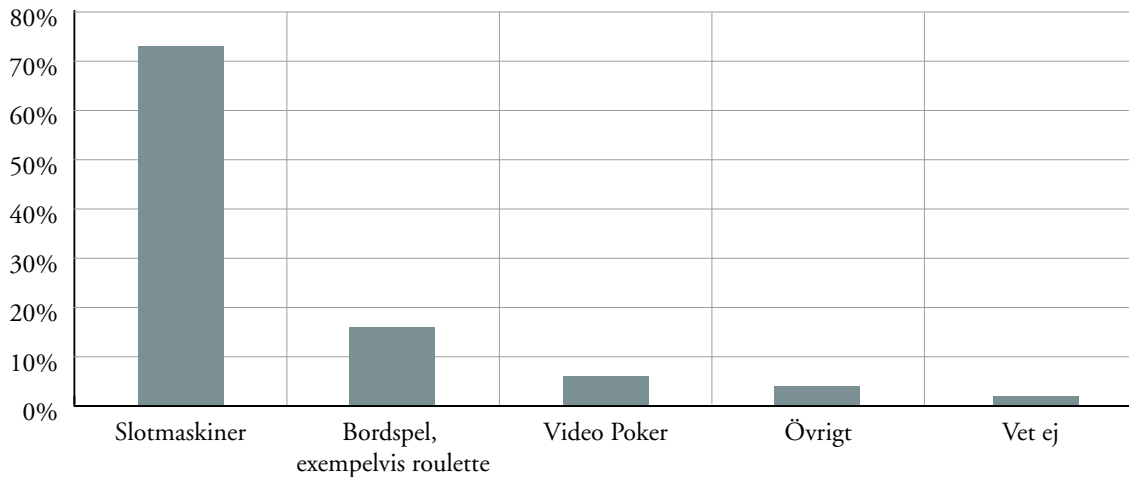
Kasino är en relativt liten spelform sett till antalet utövare. Under 2014 svarade fem procent av de tillfrågade att de spelade någon typ av kasinospel, vilket är lika stor andel som spelar poker. Fysiskt kasinospel har störst andel spelare inom gruppen män, 18-29 år. Tidigare hade gruppen män även störst andel spelare på internet men årets undersökning visar på en jämn fördelning mellan män och kvinnor.

Figur 5 – Hur ofta spelar du på något internetkasino?



I den tidigare nämnda kasinoenkäten som genomfördes 2014 framgår att tolv procent av de som spelar på internetkasino spelar så gott som varje dag. Störst andel spelare finns inom gruppen som är 50 år eller äldre. Inom denna grupp svarade 19 procent att de spelar så gott som varje dag på något internetkasino. Majoriteten av spelarna spelar dock någon gång i veckan eller någon gång i månaden. Svaren visade inte någon statistiskt fastslagen skillnad mellan könen avseende internetkasinospel.

Figur 6 – Vilket spel spelar du främst på internetkasino?



I figur 6 visas resultaten avseende vilken typ av internetkasinospel som föredras av spelarna. 73 procent av de som svarade uppgav att de föredrar spelautomater framför övriga internetkasinospel. En större andel kvinnor än män föredrar spel på spelautomater. Även spelare som spelar så gott som varje dag föredrar spelautomater i högre grad än övriga spelare.

Sammanfattning

Svaren i årets undersökning visar att nummerspel, bingo och vadhållning på hästar är spel som framför allt lockar äldre spelare, medan poker och vadhållning på sport lockar unga och medelålders. Lotterier tycks vara en produkt med jämn fördelning av spelare som inte spelar särskilt ofta. Kasino har en mer blandad grupp spelare än många andra spelformer. Den yngre spelargruppen har minskat avseende spel på internetkasino. Däremot visade det sig att de mest aktiva kasinospelarna på internet var spelare i den äldsta åldersgruppen. Detta resultat är ett av de mest intressanta eftersom de skiljer sig från den gängse bilden av den typiska kasinospelaren såsom varande en ung man. De undersökningar som gjorts är viktiga för att förstå vem spelaren är och vad spelaren efterfrågar. Därför krävs ett fortsatt arbete från oss.



Kasino är en relativt liten spelform sett till antalet utövare. Under 2014 svarade fem procent av de tillfrågade att de spelade någon typ av kasinospel, vilket är lika stor andel som spelar poker.

Källor

Myndigheter/aktörer

Statistiska Centralbyrån
 Rapport för företag med statligt ägande januari-december 2012 Finansdepartementet
 Revisionsbyrån PwC
 Tillståndsgivna aktörskällor

Nyhetsbrev m.m.

Gaming Intelligence
 European Union Law, Online Gambling and Emerging Market: Pocket Guide, Marcos Sharif, Harris Hagan
 Meltwater
 The Adams Daily Report
 eGaming Review
 EGR Gaming News
 iGaming Business
 CasinoLawyer, Vol. 9, No. 2.
 H2 Gambling Capital

Konferenser/Samarbetsorgan/Organisationer

European Association for the Study of Gambling (EASG)
 International Association of Gaming Regulators (IAGR)
 Gaming Regulators European Forum (GREF)
 International Masters of Gaming Law (IMGL)
 World Gambling Briefing (WGB)
 European Sports Security Association (ESSA)



De utvalda trenderna är hämtade från olika delar av spelområdet som akademisk spelforskning, behandling av spelmissbruk samt trender i spelbranschen som sådan.



Bilaga 1

Forskningsöversikt: Ett antal nya områden inom spelforskningen

Detta avsnitt är skrivet av dr Mark Griffiths, professor i spelstudier. De slutsatser författaren drar är hans egna.

Det enda vi säkert kan säga när det gäller spelmarknaden är att den är i ständig förändring. I förra årets rapport togs flera tydliga trender upp. Alla är fortfarande aktuella, och de flesta är kopplade till den tekniska revolution som spelmarknaden genomgått. Mer specifikt pekade rapporten på frågor som ökat spelande via sociala nätverk, ökat samspel mellan spelsajter och videospel, ökad tillgång till internetbaserad hjälp för spelmissbrukare, ökad användning av olika verktyg för ansvarsfullt spel etc. Dessa frågor utgör fortfarande en i allra högsta grad viktig del av spelmarknaden, men kommer inte att diskuteras här utom för att säga att de fortfarande är föremål för både forskning och debatt (och kommer att fortsätta att vara så under de närmaste åren). Frågorna som valts ut i år är bl.a. (1) ökad användning av "big data" eller stordata, (2) ökat spelande på mobil och surfplattor, (3) ökat fokus på "lyckliga spelare" och spel som en sysselsättning för gemene man, (4) ökad användning av handel med finansiella instrument som spelform, (5) ökad användning av självavstängningsprogram och (6) ökad användning av mindfulness vid behandling av spelmissbrukare.

Ökad användning av "big data" eller stordata

På senare år har både spelforskare och spelbolag börjat använda sig av "big data" eller stordata. Stordata är inget nytt och innefattar olika tekniker för t.ex. datautvinning och prediktiv analys. Stordata är samlingsnamnet för att samla in, lagra och analysera datamängder som är så stora att de inte går att hantera med hjälp av traditionella verktyg. Aktörer på den digitala marknaden (också i spelbranschen) har i många år använt sig av stordata för att få bättre förståelse för och förbättra sin verksamhet. I en intervju menade dr Angelo Dalli (vd för Bit8) att "datautvinning, som i sig är en stor tekniktrend, huvudsakligen handlar om utvinning och analys av stordata för att upptäcka mönster, förhållanden och förbättringspotential som tidigare inte kunnat härledas eller behövt styrkas ytterligare för att kunna användas" (Magri, 2014, s. 35).

Spelbolagen använder sig av stordata på flera områden, som delvis överlappar varandra, t.ex. för att behålla sina spelare, för att skräddarsy spelupplevelser och speldesign, för att optimera spelarnas tid som spelare samt för att öka upp- och korsförsäljning. Haji (2013) framhåller att "prediktiv analys" av stordata hjälper spelbolagen att bättre förstå sina kunder och därmed utveckla "mer kreativa, målstyrda annonser och PR-aktiviteter ... [som] kan utformas mycket personligt och

riktas mot enskilda användares behov och geografiska läge" (s. 38). När det gäller stordata påpekar Ross (2014) också följande:

"På senare tid har man använt de s.k. spelkortet för att samla in data om kundernas aktivitet och anpassa verksamheten efter den ...Tack vare den ökande användningen av mobiltelefoner, surfplattor m.m. har vi nu tillgång till en oerhörd mängd data – särskilt platsdata. Om vi kan använda detta på nätet kan vi bygga upp en ännu mer förfinad bild. Med tillgång till rätt data, och det finns oerhörda datamängder att tillgå, kan enskilda aktiviteter analyseras i detalj. Till exempel hur man hittade till webbplatsen – via en sökmotor, direkt eller via en närliggande sajt. Sedan kopplar vi samman alla aktiviteter och all information och kan förstå olika typer av spel och spelare: hur mycket och hur ofta man spelar, hur och när man gör en insättning – varför, vid vilken tid på dagen och vad som får en att faktiskt göra det. Genom att använda den kunskap och de analysverktyg som finns kan spelbolagen få information om vad det är som får deras spelare att spela eller inte. Vi kan t.ex. följa enskilda spelare som är inne på en sajts fotbollssida och undersöka varför de stannade kvar på sidan, varför de tittade på olika alternativ, men sedan ändå inte spelade. Att koppla ihop aktiviteter från olika typer av spelplattformar för att ge en bättre upplevelse som anpassas till respektive spelare är också ett viktigt utvecklingsområde för spelbolagen" (s. 30-31).

De senaste åren har ett stort antal studier publicerats, där man använt sig av stordata från spelbolag, (t.ex. win2day, bwin, Norsk Tipping) och undersökt spelarnas beteende vid onlinespel (t.ex. Auer & Griffiths, 2013, 2014a, 2014b; Auer, Malischnig & Griffiths, 2014; Philander, 2014) och automatspel (t.ex. Leino et al., 2014). Som jag helt kort nämnde i förra årets rapport, använder man sig allt oftare av olika spårningsverktyg och/eller spelkort för att kartlägga spelarbeteenden. I många länder arbetar man mer och mer med att utveckla strategier för att på ett tidigt stadium kunna ingripa och hjälpa människor för vilka spelande riskerar att bli ett problem. En central fråga är då om det är möjligt att identifiera spelberoende och/eller riskbeteende in situ innan spelarna själva söker hjälp. Delfabbro, King och Griffiths (2012) har utvärderat de få studier som publicerats om den praktiska användningen av olika beteendeindikatorer. Deras slutsats är att även om man i princip är överens om vilka indikatorer som kan användas är det fortfarande svårt att i praktiken identifiera dessa spelare.

Enligt nyare litteratur på området går det att få meningsfull information om spelvanor genom att studera stordata (t.ex. kontouppgifter). Stordata kan användas för att upptäcka beteendeprofiler som kan



tyda på begynnande problem (t.ex. Gainsbury, 2011; Griffiths, Wood & Parke, 2009; Griffiths & Whitty, 2010; LaPlante et al., 2009). Även om det fortfarande är oklart hur användbara dessa metoder är för att identifiera problemspelare, visar studierna att olika former av stordata kan användas för att identifiera de personer som löper störst risk att utveckla ett spelberoende.

Formler har utvecklats som ska hjälpa till att identifiera problemspelare, men problemet är att dessa fortfarande kan ge falska svar åt båda hållen (spelare får veta att de är problemspelare trots att de inte är det och problemspelare får veta att de inte har några problem trots att de har det). Det krävs oftast flera indikatorer för att göra pålitliga analyser och då kan stordata vara till hjälp. Vilka indikatorer man utgår från är beroende av spelform (konventionellt spel eller internetspel). I nuläget är det lättare att identifiera problemspelare vid internetspel. Personal på anläggningar för konventionellt spel kan visserligen observera spelarna men har oftast inte tillgång till tillräckligt med information för att avgöra om spelaren i fråga är en problemspelare.

I framtiden kan man kanske använda en kombination av fysiska observationer och digital information för att göra det lättare att identifiera problemspelarna. Även om det finns nackdelar med att dra slutsatser utifrån digital information, finns det också många fördelar. Användningen av stordata (1) är helt objektiv, (2) kan ge spelforskningen nya metoder, (3) kan vara till hjälp vid utveckling av internetverktyg för ansvarsfullt spelande och för att identifiera problemspelare vid internetspel samt (4) kan vara värdefull för alla intressenter i branschen, som forskare, spelbolag och makthavare.

Spel på mobiltelefon och surfplatta ökar

För spelbranschen var fotbolls-VM i Brasilien ett av årets viktigaste evenemang. Rekordstora summor pengar lades på spel på de olika matcherna, och det var ofta på mobiltelefoner och surfplattor man spelade. Spel på mobiler och surfplattor gick i år för första gången om spel på dator i omfattning (Skogh, 2014). Spel med mobiltelefon teknik har funnits i tio år (Griffiths, 2004; 2007; 2013a), men det är först i år som vi sett hur stor potentialen är.

Det finns många anledningar till att spel på mobil och surfplatta blivit så stort. Enheterna är användarvänliga och det är enkelt att ladda ner spelappar på dem, tekniken har förbättrats, människors vanor har förändrats (fler och fler använder smarta telefoner och surfplattor i sin vardag), snabba 4G-enheter med streamingteknik gör det också möjligt att t.ex. spela på en match i realtid. Man kan också spela var och när som helst eftersom man oftast bär med sig sin telefon eller surfplatta.

Framväxten av "in play-spel" vid idrottsevenemang (t.ex. möjligheten att spela på mer än 60 in play-marknader under en VM-match i fotboll) har gått hand i hand med framväxten av spel på telefoner och surfplattor. Redan i förra årets rapport noterade jag att det som slår en när det gäller in play-spel i sportsammanhang är att man har gått från det som traditionellt har varit ett sällanspel – man spelar på matchresultat varje lördag t.ex. – till ett spel där man spelar om och om igen (Griffiths, 2012a). Risken för att vissa individer utvecklar ett spelberoende har därmed ökat. Spelbolagen utnyttjar det ökande utbudet av tv-sänd sport, de vet att överallt där det finns ett sportevenemang där finns det också spelare. Bolag som erbjuder "in play-spel" har inte bara sett till att efterfrågan på spel har ökat, utan också skapat nya spelare.

Man kan också se andra trender som har att göra med den framväxande mobil- och surfplattetekniken. Man kan t.ex. se hur ungdomars fritidsaktiviteter (där ibland spel) har utvecklats från "offline"-aktiviteter till sådana som kräver uppkoppling (på mobilen). Ungdomar tillbringar mer och mer av sin fritid uppkopplade på sina smarta mobiler (Griffiths, 2013a) vilket gett spelbolagen anledning att investera i och producera spel för sociala nätverkssajter, eftersom det är där tonåringarna håller till. (Griffiths, Kuss & Demetrovics, 2014).

Ökat fokus på "lyckliga spelare" och spelande som en sysselsättning för gemene man

På de flesta konferenser om spelande ligger tonvikten framför allt på forskning kring spelmissbruk. Under det senaste året har dock många punkter i stället handlat om spel som en angenäm och underhållande aktivitet (samtidigt som forskningen om ansvarsfullt spel har ökat kraftigt). Denna förändring beror troligen på det faktum att spel har blivit en vanlig fritidsaktivitet som är mer och mer socialt accepterad. Precis som alkoholkonsumtion är spel för de flesta något som är positivt, men som för en liten minoritet kan vara problematiskt och beroendeframkallande.

Tills helt nyligen har forskningen kring spel som en underhållande och ansvarsfull aktivitet varit mycket begränsad. Eftersom spelare ofta ser ansvarsfullt spelande som något som bara gäller de som har problem (Griffiths, Wood & Parke, 2009), kan ett ökat fokus på spel som "normalt" och "underhållande" appellera till en större andel av befolkningen. Genom att ställa erfarenheter av hälsosamt och ansvarsfullt spel mot problemspelande kan man också öka medvetenheten om hur spelandet kan bli okontrollerat, och hur man ska undvika att det blir det (eller i varje fall minska förekomsten av problemspelande).



I en nyligen presenterad studie av Wood och Griffiths (2014) betonas detta ökade fokus på ”lyckligt” och underhållande spelande. Man har undersökt vanor, attityder och motivation hos ”lyckliga spelare” som inte visat några tecken på risk- eller problemspelande. Resultaten visar att de lyckliga spelare som spelade mest också var de som tog mest personligt ansvar för sitt spelande. Det visar att ansvarsfullt spelande är något som alla spelare måste tänka på, inte bara spelare med risk- eller problembeteende. Att många tycker att det är viktigt att ta personligt ansvar för sitt spelande indikerar att det skulle vara bra om strategier för ansvarsfullt spel framför allt handlar om att spelarna själva ska kunna övervaka sitt spelande.

Det blir allt lättare för spelare att ha koll på sina spelvanor. Spelbolagen kan tillhandahålla information om vilka spel man spelar, ge skraddarsydd feedback om spelvanor (t.ex. hur mycket tid och pengar man lagt ned) och även rekommendera olika verktyg för att begränsa spelandet. Spelardefinierade begränsningar, detaljerad kontoinformation, feedback om spelvanor (spelaren uppmanas att förändra sitt beteende) och lättillgängligt, anonymt stöd till riskspelare är alla verktyg för ansvarsfullt spelande som numera erbjuds både på vissa spelsajter och hos andra spelanordnare som använder sig av spelkort. Samtidigt finns det alltför vetenskapliga studier som visar att sådana verktyg har påtaglig effekt när det gäller att hjälpa spelare att spela på ett ansvarsfullt sätt (t.ex. Auer & Griffiths, 2013a; Bernhard, Lucas, & Jang, 2006; Monaghan, 2008; 2009; Monaghan & Blaszczynski, 2007; 2010a; 2010b; Wood & Griffiths, 2008; Griffiths, et al. 2009; Nisbet, 2005; Sharpe et al., 2005; Williams, West & Simpson, 2007; Wood & Wood, 2009; Wohl & Pellizzari, 2011; Wohl et al 2010; 2013; 2014; Wood & Bernhard, 2010).

I Wood & Griffiths rapport (2014) menar man att de ”lyckliga” spelare som spelade oftast och mest varierat också var de som var mest benägna att använda flera olika strategier för att hålla sitt spel på en ansvarsfull nivå. Det är lugnande att se att så många ”lyckliga” spelare värdesätter ett ansvarsfullt spelande. Att spela mindre är förvisso en strategi för ansvarsfullt spelande, men det är tydligt att det finns en rad strategier som används av spelare som har kontroll över sitt spelande men som spelar mycket på flera olika sorters spel. Resultaten visar tydligt att spelare med kontroll över sitt spelande använde flera självpåtagna strategier, där olika begränsningar och en förutbestämd spelbudget var bland de vanligaste. Det ska bli intressant att se om trenden att se på spelandet i stort, inte bara som ett problem, fortsätter.

Handel med finansiella instrument ökar som spelform

Spel definieras ofta som att satsa pengar (eller annat av ekonomiskt värde) på något som ska hända i framtiden och som, i alla fall delvis, beror på slumpen (Griffiths, 1995).

Med denna enkla definition som grund kan man säga att det finns fyra huvudtyper av spel (Cornish, 1978):

- Spel – Att satsa pengar i ett spel (t.ex. enarmad bandit, roulette, black jack).
- Vadslagning – Att satsa pengar på en framtida händelse, ofta sportevenemang (t.ex. hästsport, hundkapplöpning, fotboll).
- Lotterispel – Att satsa pengar i lottdragning (t.ex. Lotto).
- Spekulation – Att satsa pengar i aktier eller andra instrument (t.ex. att investera i aktier eller verka som ”day trader”).

På 1980-talet var man inom psykologin bara intresserad av att forska om de första tre av dessa spelformer (dvs. spel, vadslagning och lotterispel). Även om det fanns vissa forskare som accepterade ”spekulation” som en spelform gjorde de flesta det inte. Den rådande åsikten var att ”spekulation” krävde en ganska stor portion skicklighet och/eller att man var beroende av ”inside information”, varför spekulation inte kunde ses som en spelform jämförbar med de övriga. Även om flera andra spelformer faktiskt också krävde vissa färdigheter (t.ex. poker och black jack) såg psykologiforskarna inte spekulation som en spelform som det var värt att forska om.

I och med lanseringen av s.k. ”spread betting” har dock detta förändrats. Spread betting kan ses som en spelform där man applicerat aktiemarknadens mekanismer på sportevenemang (Griffiths, 2013b). Och man kan nog säga att detta förändrat synen på forskning om spelandets psykologi. Vi kan inte längre säga att man inte ska forska om spekulation eftersom spread betting är en form av spekulation, och det är en spelform som lockar en ny typ av spelare eftersom det handlar om sport som många anser sig ha kunskap om.

Det finns även andra skäl till att börsspekulation ses som strukturellt skild från spel, vadslagning och lotterier. Till skillnad från dessa spelformer är spekulation en spelform där spelaren inte vet hur mycket han eller hon kan vinna eller förlora på spelet. Om man satsar 1 000 euro på att en häst ska vinna ett lopp eller 1 000 euro på svart i ett roulettspel, så vet man att om man förlorar kommer det att kosta 1 000 euro. Vid spread betting eller börshandel vet man oftast inte på förhand exakt hur stor förlusten kan bli.



Det finns dock handel med finansiella instrument som kan ses som mer jämförbar med vadslagning än med spekulering. Under det senaste året har handel med binära optioner blivit allt vanligare (Griffiths, 2013b), och det är en spekulationsform som är mer lik traditionellt spelande än vanlig handel med finansiella instrument. Vid handel med binära optioner löper optionen ut med ett bestämt belopp ”in the money” (dvs. det är ett enkelt ”vinna eller förlora”-spel eftersom den potentiella utdelningen är fast och känd innan man genomför köpet). Handel med binära optioner har beskrivits som ”en korsning mellan handel med finansiella instrument och internetspel” (Smorong, 2014, s. 77). En av fördelarna med binära optioner är att de kan köpas som i princip vilket finansiellt instrument som helst och de kan köpas i både uppåt- och nedåtgående marknad. Enligt forskning som gjorts av LeapRate motsvarade den genomsnittliga handelsvolymen per dag för denna typ av instrument under 2013 6,2 miljoner US-dollar (Smorong, 2014).

Att det är så lätt att handla med binära optioner lockar många, särskilt om de känner att de vet något om den underliggande produkten. Det är också därför som spread betting har blivit så stort; man känner att man har kunskap om den marknad (t.ex. fotboll) som spelet gäller, även om det också finns ett stort inslag av slump (som alltid). Det verkar som om de flesta som arbetar professionellt med finansiella instrument inte ser binära optioner som något att investera i. De ser det för vad det är – en spelform. Afshin Ertannin, vd för TradeFight Ltd, säger till exempel:

”[Vår trading] är definitivt en form av spel. Den stora skillnaden är att vi använder verklig finansiell information i stället för en slumpgenerator. Jo, våra spel bygger på trading, men förutom det gör vi ingen skillnad på spelare och handlare ... I nuläget har vi två spel: ”TradeFight och ”SpeedTrade”. Nästa spel är ”Predictor” som är en spelautomat, men som också använder sig av den verkliga marknaden” (Ertannin, 2014, s. 110).

Ökad användning av program för självavstängning

Det senaste året har det på flera forskarkonferenser hållits engagerade panel- och rundabordsdiskussioner om möjligheten att kunna stänga av sig själv från spel eller i förväg bestämma premisserna för att bli avstängd. Spelbolagen lägger ned mycket tid och pengar på olika former av självbegränsning för spelarna och vill förstås veta om det verkligen fungerar och har önskad effekt. Det första frivilliga programmet för självavstängning (Voluntary Self Exclusion, VSE) lanserades 1989 av

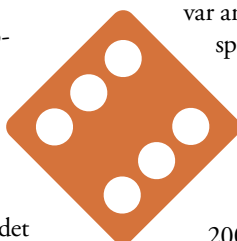
kasinoanläggningar i Manitoba (Kanada). Det första europeiska självavstängningsprogrammet lanserades 1990 (av Holland Casino). Sedan dess har många av världens spelbolag infört självavstängningsprogram (kasinon, vadsagningskontor, sajter för spel), däribland Australien, Belgien, Bulgarien, Frankrike, Kanada, Malta, Nederländerna, Portugal, Slovenien, Storbritannien, USA och Österrike.

Självavstängning kan ses som en extrem form av förebyggande spelansvar (Gainsbury 2010). Enligt Williams et al. (2012) kan effekten av självavstängning mätas på tre sätt: (1) hur stor andel som använder programmet, (2) andel avstängda personer som inte återkommer till spelet under den föreskrivna perioden och/eller (3) vilken inverkan självavstängning har på spelvanor i stort.

Enligt resultaten använder 0,6–7 procent av spelarna i Kanada, USA och Australien självavstängningsprogram (Williams et al. 2012). I Nederländerna var andelen användare större efter att frekventa spelare propagerat för användning av programmen (Bes 2002; Goudriaan et al., 2009). I vissa studier har man kommit fram till att majoriteten av problemspelare inte försöker återkomma till den spelplats de stängts av från (t.ex. Ladouceur et al., 2000; 2007; Steinberg & Velardo, 2002), medan man i andra ser motsatt resultat – att majoriteten försöker att komma tillbaka till spelplatsen de stängts av från (t.ex. O’Neil et al., 2003). Det finns också studier där man funnit att spelpersonal inte kan upptäcka avstängda spelare som fortsätter att spela (Schrans et al., 2004), samtidigt som det i andra studier rapporteras att majoriteten av uteslutna spelare som försöker återuppta spelandet faktiskt upptäcks (Croucher et al., 2006).

I en del studier säger sig också avstängda spelare i allmänhet vara nöjda med programmen och tycker att de är effektiva (Alberta Gaming and Liquor Commission, 2007). I några studier sägs att majoriteten av självavstängda helt enkelt spelar på andra platser som de inte blivit avstängda från (Goudriaan et al., 2009, Responsible Gambling Council, 2008; BC Center For Social Responsibility, 2011). Enligt andra studier har spelare som stängt av sig själva från spel i väsentlig grad minskat sitt spelande under avstängningsperioden (t.ex. Hayer & Meyer, 2011a; 2011b; Nelson et al., 2010; Responsible Gambling Council, 2008; Townsend, 2007; Tremblay et al., 2008).

Enligt en genomgång av Gainsbury (2010) har internationella utvärderingar av avstängningsprogram i allmänhet visat att majoriteten av deltagarna tycker



att programmen är bra för dem. Deltagandet resulterar bl.a. i: (1) minskade spelutgifter och förbättrad ekonomi, (2) att spel sker vid färre tillfällen och under totalt kortare tid, (3) att spelproblemen minskar i omfattning och får mindre allvarliga konsekvenser, (4) minskning av psykiska problem som depression och ångest och (5) en känsla av att ha bättre kontroll över sin tillvaro. I en omfattande genomgång av Williams et al. (2012) dras följande slutsats:

”Den tydligaste effekten är att de flesta som deltar i den här typen av program minskar både sitt spelande och sina tecken på spelberoende väsentligt. Det är förstås så att en stor del av effekten beror på att många som tar steget redan har insett att de har problem. De är motiverade att göra något åt det och har meddelat sin omgivning att de inte tänker gå in på ett kasino igen. De beteendeförändringar som kan observeras hos de som har stängt av sig själva från spel är i princip desamma som kan observeras hos personer som har sökt någon form av behandling mot spelmissbruk. Den extra fördelen med självavstängning är att den kan inbegripa yttre tvång när den spelandes egen motivation sviktar” (Williams et al., 2012; s. 49).

Det finns dock ett antal metodproblem. Forskningen i ämnet är oftast gjord på mycket små urval av personer som har använt sig av självhjälpsmetoder. Forskningen är också begränsad till ett fåtal länder eller jurisdiktioner (Australien, Nya Zeeland, Kanada, Nederländerna, Tyskland, Österrike, Schweiz och några stater i USA). De flesta studierna har gjorts endast på kasinospelare och mäter bara effekten på deras kasinospel. Framtida forskning måste mäta andra viktiga faktorer (t.ex. om de självuteslutna ingår i ett behandlingsprogram och vilken grad av socialt stöd de har).

Intressant att notera är att forskningen visar att internetspelare verkar uppskatta att det finns möjligheter att stänga av sig själva även om de inte har spelproblem. Det finns forskning som visar att avstängning under en vecka verkar vara den mest använda (Griffiths, Wood & Parke, 2009). Avstängningsperioder på en månad eller en dag är också populära bland spelarna. Den här typen av självavstängning kommer sannolikt att kopplas till spelare som inte har problem med sitt spelande, men som vill begränsa det vid specifika tillfällen, som en kväll när man vet att det kommer att förtäras mycket alkohol (en ”berusadknapp” som stänger av en från spel under 24 timmar) eller en särskild tid på året som tiden före jul (en månads självavstängning). Här förknippas självavstängning mer med spelare utan problem än med problemspelare.

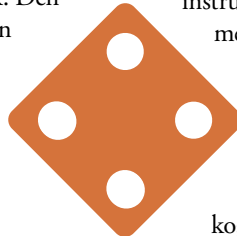
Ökad användning av mindfulness vid behandling av spelberoende

Mindfulness (en form av meditation) är ett av de snabbast växande områdena inom psykologisk forskning. Det har också visats att mindfulness kan vara en metod vid behandling av icke-kemiska (dvs. beteenderelaterade) beroendesjukdomar som spelberoende (Shonin, Van Gordon & Griffiths, 2014a). Under de senaste åren har buddistiska principer mer och mer börjat användas vid behandling av en lång rad psykologiska sjukdomstillstånd. Det gäller t.ex. depression och ångest (Hofmann, Sawyer, Witt, & Oh, 2010), bipolär sjukdom (Chiesa & Serretti, 2011) och schizofreni (Johnson et al., 2011).

Vid behandling av psykiska sjukdomar och beroendetillstånd ger man vanligtvis mindfulnessbaserad behandling i åttaveckorsintervaller och följande delar ingår då alltid: (1) en 1,5 till 3 timmar lång session i veckan, (2) någon form av patientutbildning, (3) instruktörsledda övningar i mindfulness, (4) en del med meditationsövningar som stöd i dagliga övningar på egen hand och (5) terapisaftal med instruktör i varierande omfattning. Färska exempel på mindfulnessbaserade behandlingar i beroendebehandlingsprogram innehåller bl.a. mindfulnessbaserad kognitiv terapi, mindfulnessförstärkt kognitiv beteendeterapi, mindfulnessbaserad återfallsprevention, mindfulnessbaserad stressminskning och medvetandeträning med hjälp av meditation (de Lisle, Dowling & Allen, 2011; Shonin, Van Gordon & Griffiths, 2013b; Toneatto, Pillai & Courtice, 2014).

Undersökningar av vilken roll mindfulness spelar i behandling av beroendebeteenden har – fram till nu – i första hand handlat om spelmissbruk och/eller sjukligt spelande men även andra beroenden som arbetsnarkomani (Shonin, Van Gordon & Griffiths, 2014b) och sexmissbruk (Reid, Bramen, Anderson & Cohen, 2014) har behandlats med mindfulnessmetoder.

Spelmissbruk är i högsta grad förenat med negativa tillstånd som depression, ångest och självmordsbenägenhet (Griffiths, 2004). Känslomässig instabilitet, högt blodtryck, oförmåga att koppla av, sömnproblem och förändrade mönster i det autonoma nervsystemet är samtliga problem som är förknippade med beroendebeteenden (Shonin et al., 2014a). Anledningen till att man i allt högre grad använder mindfulness vid behandling av spelmissbruk är att meditativa tillstånd minskar psykisk stress, främjar ett inre lugn, ger bättre sömn och ger bättre balans både psykiskt och i det autonoma nervsystemet (Shonin, et al., 2014a).



Studier har visat att en personlighet med drag av mindfulness hos problemspelare står i omvänt förhållande till allvarligt spelberoende (Lakey, Campbell, Brown & Goodie, 2007), bortträngning (Riley, 2014) och psykisk stress (de Lisle, Dowling & Allen, 2014). Enligt nyligen genomförda kliniska fallstudier kan en mindfulnessbaserad terapisesion per vecka ge en kliniskt påvisbar förändring hos spelberoende personer. Publicerade fallstudier omfattar bland annat: (1) en man i sextioårsåldern, beroende av roulettspel (Toneatto, Vettese & Nguyen, 2007), (2) en 61-årig kvinna (med samtidig diagnos ångest och depression), beroende av spel på spelautomat, behandlad med en anpassad form av mindfulnessbaserad kognitiv terapi (de Lisle, Dowling & Allen, 2011) och (3) en 32-årig kvinna (med samtidig schizofreni), beroende av spel på spelautomat och behandlad med en anpassad form av medvetandeträning med hjälp av meditation (Shonin, Van Gordon & Griffiths, 2014c).

I de här redovisade fallstudierna användes ofta mindfulness som ett komplement till andra mer konventionella terapimetoder. Till exempel använde man i fallet redovisat av Shonin et al. (2014c) också kognitiv beteendeterapi tillsammans med dagboksskrivande, beteendexperiment, målformulering och patientutbildning. De redovisar också att man använde sig av flera olika meditationsövningar och meditationsbaserade samtalstekniker som kan kräva särskild utbildning (och därmed tid) för terapeuten. Andra begränsningar i denna (och andra fallstudier i litteraturen) är bl.a. att de saknar långsiktig uppföljning och att man före behandlingen under en vecka bedömer spelbeteendet (dvs. att man inte tar hänsyn till kortsiktiga faktorer som tillgång till pengar). Därför krävs ytterligare klinisk utvärdering med både enstaka deltagare och större kontrollgrupper för att reproducera dessa resultat i förhållande till kliniska fallstudier.

Förutom fallstudierna visar en nyligen genomförd studie att spelmissbrukare som behandlats med mindfulnessförstärkt kognitiv beteendeterapi uppvisar en väsentlig förbättring jämfört med kontrollgruppen på väntelistan när det gällde grad av spelmissbruk, grad av spelbegär och känslomässig stress (Toneatto, Pillai & Courtice, 2014). I en annan nyligen genomförd studie av Chen, Jindani and Turner (2014) behandlades spelmissbrukare med terapi där mindfulness ingick. I studien kunde man påvisa ett antal förbättringar i de spelberoendes liv som att de hade bättre kontroll, var mer avslappnade och hade lättare att ”vara i nuet”. Även om preliminära resultat indikerar att mindfulness kan vara applicerbart vid behandling av spelberoende krävs det utan tvekan ytterligare empiriska och kliniska studier med större urval och kontrollgrupper.

Slutsatser

De trender som tas upp i denna korta rapport är förstuds ett subjektivt urval och bygger på författarens egen kunskap inom spelforskning. De utvalda trenderna är hämtade från olika delar av spelområdet som akademisk spelforskning, behandling av spelmissbruk samt trender i spelbranschen som sådan. Samtliga bör vara sådant som spelbranschens aktörer vill veta mer om – förhoppningsvis som ett led i att förstärka kundupplevelsen och minimera risken för skada hos kunden.



Referenser

- Auer, M. & Griffiths, M.D. (2013). Limit setting and player choice in most intense online gamblers: An empirical study of online gambling behaviour. *Journal of Gambling Studies*, 29, 647-660.
- Auer, M. & Griffiths, M.D. (2014a). Personalised feedback in the promotion of responsible gambling: A brief overview. *Responsible Gambling Review*, 1, 27-36.
- Auer, M. & Griffiths, M.D. (2014b). An empirical investigation of theoretical loss and gambling intensity. *Journal of Gambling Studies*, in press.
- Auer, M., Malischnig, D. & Griffiths, M.D. (2014). Is 'pop-up' messaging in online slot machine gambling effective? An empirical research note. *Journal of Gambling Issues*, 29, 1-10.
- BC Centre for Social Responsibility (2011). BCLC's Voluntary Self-Exclusion Program: Perceptions and Experiences of a Sample of Program Participants. April 2011.
- Bernhard, B. J., Lucas, A. F. & Jang, D. (2006). Responsible gaming device research report. University of Nevada, Las Vegas International Gaming Institute.
- Bes, R. (2002). Ten years of responsible gambling policy at Holland Casino: A study into the effectiveness of the Dutch casino RGP. Paper presented to the Responsible Gambling Council of Ontario's Discovery 2002 Conference, Niagara Falls, Ontario.
- Chiesa, A., & Serretti, A. (2011). Mindfulness based cognitive therapy for psychiatric disorders: A systematic review and meta-analysis. *Psychiatry Research*, 187, 441-453.
- Chen, P., Jindani, F., Perry, J., & Turner, N. L. (2014). Mindfulness and problem gambling treatment. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 4(1), 1-17.
- Cornish, D.B. (1978). *Gambling: A review of the literature and its implications for policy and research*. London: Her Majesty's Stationery Office.
- Croucher, J.S., Croucher, R.F., & Leslie, J.R. (2006). Report of the Pilot Study on the Self-Exclusion Program conducted by GameChange (NSW).
- de Lisle, S., Dowling, N. A., & Allen, J.S. (2011). Mindfulness-based cognitive therapy for problem gambling. *Clinical Case Studies*, 10, 210-228.
- de Lisle, S. M., Dowling, N. A. & Allen, J. S. (2012). Mindfulness and problem gambling: A review of the literature. *Journal of Gambling Studies*, 28, 719-739.
- de Lisle, S., Dowling, N. A., & Allen, J.S. (2014). Relationship between mindfulness and problem gambling behaviour. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12, 206-225.
- Delfabbro, P.H., King, D.L & Griffiths, M.D. (2012). Behavioural profiling of problem gamblers: A critical review. *International Gambling Studies*, 12, 349-366.
- Ertanin, A. (2014). Taking the fight to trading. *i-Gaming Business*, January/February, p.110.
- Gainsbury, S. (2010). Self-exclusion: A comprehensive review of the evidence. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre, Guelph, Ontario, Canada. June 16, 2010.
- Gainsbury, S. (2011). Player account-based gambling: Potentials for behaviour-based research methodologies. *International Gambling Studies*, 11(2), 153-171.
- Goudriaan, A.E., de Bruin, D., & Koeter, M.W.J. (2009). The Netherlands. In G.Meyer, T. Hayer & Griffiths, M.D. (Eds), *Problem Gambling in Europe: Challenges, Prevention, and Interventions* (pp 189-207). New York: Springer.
- Griffiths, M.D. (1995). *Adolescent Gambling*. London: Routledge.
- Griffiths, M.D. (2004). Mobile phone gambling: preparing for take off. *World Online Gambling Law Report*, 8(3), 6-7.
- Griffiths, M.D. (2007). Mobile phone gambling. In D. Taniar (Ed.), *Encyclopedia of Mobile Computing and Commerce*. pp.553-556. Pennsylvania: Information Science Reference.
- Griffiths, M.D. (2012). Mind games (A brief psychosocial overview of in-play betting). *i-Gaming Business Affiliate*, June/July, 44.
- Griffiths, M.D. (2013a). Adolescent mobile phone addiction: A cause for concern? *Education and Health*, 31, 76-78.
- Griffiths, M.D. (2013b). Financial trading as a form of gambling. *i-Gaming Business Affiliate*, April/May, 40.
- Griffiths, M.D., Kuss, D.J. & Demetrovics, Z. (2014). Social networking addiction: An overview of preliminary findings. In K. Rosenberg & L. Feder (Eds.), *Behavioral Addictions: Criteria, Evidence and Treatment* (pp.119-141). New York: Elsevier.
- Griffiths, M.D. & Whitty, M.W. (2010). Online behavioural tracking in Internet gambling research: Ethical and methodological issues. *International Journal of Internet Research Ethics*, 3, 104-117.



- Griffiths, M.D., Wood, R.T.A. & Parke, J. (2009). Social responsibility tools in online gambling: A survey of attitudes and behaviour among Internet gamblers. *CyberPsychology and Behavior*, 12, 413-421.
- Haji, M. (2013). Staying ahead of the gamer with in-memory data management. *i-Gaming Business*, September/October, p.38.
- Hofmann, S. G., Grossman, P., & Hinton, D. E. (2011). Loving-kindness and compassion meditation: Potential for psychological interventions. *Clinical Psychology Review*, 31, 1126-1132.
- Hayer, T. & Meyer, G. (2011a). Self-exclusion as a harm minimization strategy: Evidence for the casino sector from selected European countries. *International Gambling Studies*, 27, 685-700.
- Hayer, T. & Meyer, G. (2011b). Internet self-exclusion: Characteristics of self-excluded gamblers and preliminary evidence for its effectiveness. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9, (3), 296-307.
- Johnson, D. P., Penn, D. L., Fredrickson, B. L., Kring, A. M., Meyer, P. S., Catalino, L. I., & Brantley, M. (2011). A pilot study of loving-kindness meditation for the negative symptoms of schizophrenia. *Schizophrenia Research*, 129, 137-140.
- Ladouceur, R., Jacques, C., Giroux, I., Ferland, F., & Leblond, J. (2000). Brief communications: Analysis of a casino's self-exclusion program. *Journal of Gambling Studies*, 16(4), 453-460.
- Ladouceur, R., Sylvain, C., & Gosselin, P. (2007). Self-exclusion program: A longitudinal evaluation study. *Journal of Gambling Studies*, 23(1), 85-94.
- Lakey, C. E., Campbell, K. W., Brown, K. W., & Goodie, A. S. (2007) Dispositional mindfulness as a predictor of the severity of gambling outcomes. *Personality and Individual Differences*, 43, 1698-1710.
- LaPlante, D.A., Kleschinsky, J.H., LaBrie, R.A., Nelson, S.E., & Shaffer, H.J. (2009). Sitting at the virtual poker table: A prospective epidemiological study of actual Internet poker gambling behavior. *Computers in Human Behavior*, 25(3), 711-717.
- Leino, T., Torsheim, T., Blaszczynski, A., Griffiths, M.D., Mentzoni, R., Pallesen, S. & Molde, H. (2014). The relationship between structural characteristics and gambling behavior: A population based study. *Journal of Gambling Studies*, in press.
- Magri, R. (2014), Artificial intelligence. *i-Gaming Business*, March/April, 35-36.
- Monaghan, S. (2008). Review of pop-up messages on electronic gaming machines as a proposed responsible gambling strategy. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6, 214-222.
- Monaghan, S. (2009). Responsible gambling strategies for Internet gambling: The theoretical and empirical base of using pop-up messages to encourage self-awareness. *Computers in Human Behavior*, 25, 202-207.
- Monaghan, S., & Blaszczynski, A. (2007). Recall of electronic gaming machine signs: A static versus a dynamic mode of presentation. *Journal of Gambling Issues*, 20, 253-268.
- Monaghan, S., & Blaszczynski, A. (2010a). Electronic gaming machine warning messages: Information versus self-evaluation. *Journal of Psychology*, 144, 83-96.
- Monaghan, S., & Blaszczynski, A. (2010b). Impact of mode of display and message content of responsible gambling signs for electronic gaming machines on regular gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 26, 67-88.
- Nelson, S.E., Kleschinsky, J.H., LaBrie, R.A., Kaplan, S., & Shaffer, H.J. (2010). One decade of self-exclusion: Missouri casino self-excluders four to ten years after enrollment. *Journal of Gambling Studies*, 26, 129-144.
- Nisbet, S. (2005). Responsible gambling features of card-based technologies. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 3, 54-63.
- O'Neil, M., Whetton, S., Doman, B., Herbert, M., Giannopolous, V., O'Neil, D., et al. (2003). Part A - Evaluation of self-exclusion programs in Victoria and Part B - Summary of self-exclusion programs in Australian States and Territories. Melbourne: Gambling Research Panel.
- Philander, K. S. (2014). Identifying high-risk online gamblers: a comparison of data mining procedures. *International Gambling Studies*, 14(1), 53-63.
- Reid, R. C., Bramen, J. E., Anderson, A., & Cohen, M. S. (2014). Mindfulness, emotional dysregulation, impulsivity, and stress proneness among hypersexual patients. *Journal of Clinical Psychology*, 70, 313-321.
- Responsible Gambling Council (2008). From Enforcement to Assistance: Evolving Best Practices in Self-Exclusion. March 2008. Responsible Gambling Council, Ontario.
- Riley, B. (2014) Experiential avoidance mediates the association between thought suppression and mindfulness with problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 30, 163-171.



- Ross, D. (2014). Big data, big decisions. *i-Gaming Business*, March/April, 30-31.
- Schrans, T., Schellinck, T., & Grace, J. (2004). 2004 NS VL self exclusion program process test: Final Report. Report submitted to the Nova Scotia Gaming Corporation.
- Sharpe, L., Walker, M., Coughlan, M., Enersen, K., & Blaszczynski, A. (2005). Structural changes to electronic gaming machines as effective harm minimization strategies for non-problem and problem gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 21, 503-520.
- Shonin, E, van Gordon, W. & Griffiths, M.D. (2013). Buddhist philosophy for the treatment of problem gambling. *Journal of Behavioral Addictions*, 2, 63-71.
- Shonin, E., Van Gordon W., & Griffiths, M.D. (2014a). Mindfulness as a treatment for behavioural addiction. *Journal of Addiction Research and Therapy*, 5: e122. doi: 10.4172/2155-6105.1000e122.
- Shonin, E., Van Gordon, W., & Griffiths M.D. (2014b). The treatment of workaholism with Meditation Awareness Training: A case study. *Explore: Journal of Science and Healing*, 10, 193-195.
- Shonin, E., Van Gordon, W., & Griffiths M. D. (2014c). Cognitive Behavioral Therapy (CBT) and Meditation Awareness Training (MAT) for the treatment of co-occurring schizophrenia with pathological gambling: A case study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12, 181-196.
- Skogh, R. (2014). Mobile first is the only strategy. *i-Gaming Business*, September/October, 46-47.
- Smorong, G. (2014). Binary options and digital marketing. *i-Gaming Business*, September/October, 77-78.
- Steinberg, M., & Velardo, W. (2002). Preliminary evaluation of a casino self-exclusion program. Paper presented at the Responsible Gambling Council of Ontario's Discovery 2002 Conference, Niagara Falls, Ontario.
- Toneatto, T., Pillai, S., & Courtyce, E. L. (2014). Mindfulness-enhanced Cognitive Behavior Therapy for problem gambling: A controlled pilot study, *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12, 197-205.
- Toneatto, T., Vettese, L., & Nguyen, L (2007) The role of mindfulness in the cognitive-behavioural treatment of problem gambling. *Journal of Gambling Issues*, 19, 91-101.
- Townshend, P., & Stanfield, J. (2007, March). The behaviour of machine gambling users in a natural environment: The implications for host responsibility. Poster session presented at the Alberta Gaming Research Institute's Gambling Research Conference 2007, Banff, Alberta.
- Tremblay, J., Stinchfield, R., Wiebe, J., & Wynne, H. (2010). Canadian Adolescent Gambling Inventory (CAGI). Final Report for the Canadian Consortium for Gambling Research. July 2010.
- Williams, R.J., West, B.L., & Simpson, R.I. (2012). Prevention of Problem Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health. Guelph, Ontario, Canada.
- Wohl, M.J.A., Christie, K., Matheson, K., & Anisman, H. (2010). Animation-based education as a gambling prevention tool: Correcting erroneous cognitions and reducing the frequency of exceeding limits among slot players. *Journal of Gambling Studies*, 26, 469-486.
- Wohl, M. J., Gainsbury, S., Stewart, M. J., & Sztainert, T. (2013). Facilitating responsible gambling: The relative effectiveness of education-based animation and monetary limit setting pop-up messages among electronic gaming machine players. *Journal of Gambling Studies*, 29, 703-717.
- Wohl, M.J., Parush, A. Kim, H.S., Warren, K. (2014). Building it better: Applying human-computer interaction and persuasive system design principles to a monetary limit tool improves responsible gambling. *Computers in Human Behavior*, 37, 124-132
- Wohl, M., & Pellizzari, P. (2011). Player tools, do they work? New research and implications for operators. Nova Scotia Gaming Corporation Responsible Gambling Conference, Halifax, NS. Retrieved from <http://www.responsiblegamblings.ca/presentations/>
- Wood, R.T.A. & Bernhard, B.J. (2010). Found in translation. Paper presented at the Nova Scotia Gaming Corporation Responsible Gambling Conference, Halifax.
- Wood, R. T .A. & Griffiths, M. D. (2008). Why Swedish people play online poker and factors that can increase or decrease trust in poker websites: A qualitative investigation, *Journal of Gambling Issues*, 21, available at <http://www.camh.net/egambling/issue21/pdfs/06wood.pdf>
- Wood, R.T.A. & Griffiths, M.D. (2014). Understanding positive play: An exploration of playing experiences and responsible gambling practices. *Journal of Gambling Studies*, in press.



Det enda som behövs för att köpa, skicka och ta emot Bitcoin är en digital plånbok, en "wallet".

Bilaga 2

Bitcoin och andra digitala betalningsmedel

Detta avsnitt är skrivet av Tina Thakor Ranking, konsult 1710 Gaming Ltd. De slutsatser författaren drar är hennes egna.

Digitala valutor och kryptovalutor

En digital valuta är en form av pengar som bara kan lagras och överförs elektroniskt. På sätt och vis kan man säga att i vårt alltmer kontantlösa samhälle är alla valutor både digitala och fysiska. Digitala valutor kallas ibland också virtuella valutor.

En "kryptovaluta" är en valuta som genereras och överförs med hjälp av krypteringsteknik som bygger på matematiska regler.

Framgångarna för Bitcoin (BTC) har medfört att det under de senaste

åren har lanserats ett antal konkurrerande valutor. För tillfället finns det runt 20 olika typer av kryptovalutor, vissa mer framgångsrika än andra. Alternativen till Bitcoin brukar gå under samlingsnamnet "Altcoin".

Några av de populäraste bland dessa är: Litecoin, som är nummer två i popularitet; Peercoin, som är mer miljövänlig på grund av lägre energiförbrukning; Primecoin, som använder primtal och står för extra vetenskapligt värde; Ripple, som växer och av många ses som den mest livskraftiga konkurrenten till Bitcoin; Sexcoin för sexköpsmarknaden. Till dessa kommer Quark, Namecoin och flera andra, som Mastercoin och Dogecoin.

Den mest kända och populäraste kryptovalutan är Bitcoin.

Detta är Bitcoin

Bitcoin är ett betalningsmedel där överföringar görs direkt mellan två parter utan inblandning av centralbank eller myndighet. Det innebär att Bitcoins ägs, skapas och förblir i användarnas ägo, utan inblandning av bank eller stat. Eftersom det inte finns någon "mellanhand" är transaktionskostnaderna minimala och användarna behöver inte lämna ut någon personlig information. Det enda som behövs för att köpa, skicka och ta emot Bitcoin är en digital plånbok, en "wallet". Bitcoin är därför en nästintill helt anonym betalningsmetod.

Det finns inte heller någon som äger Bitcoinnätverket. Det finns ingen central server. Bitcoinnätverket består av alla de individuella datorer som har mjukvaran för



Bitcoin installerad. Dessa datorer kallas "noder". Om det uppstår ett problem någonstans i nätverket kan övriga datorer ändå fortsätta att fungera och hålla nätverket i gång.

Bitcoinprotokollet och mjukvaran som hanterar systemet är i öppen källkod, vilket innebär att vilken programutvecklare som helst kan komma åt, titta på, distribuera och föreslå ändringar i programmet. Ändringar måste accepteras och godkännas av en grupp av huvudutvecklare för att systemet ska fortsätta att vara kompatibelt med de datorer och de mjukvaror som används i Bitcoinnätverket.

Bitcoin är ett decentraliserat system, vilket innebär att valutans värde bestäms av tillgång och efterfrågan. I Bitcoinprotokollet (regelverket) föreskrivs att antalet Bitcoins aldrig får överstiga 21 miljoner, vilket innebär att Bitcoin inte kan påverkas av inflationen på det sätt vi är vana vid. Begränsningen av antalet Bitcoins kan dock orsaka problem med utbud och efterfrågan. Problemet med ett begränsat utbud och ökad efterfrågan har man löst genom att varje Bitcoin kan delas upp i många mindre enheter. Satoshi är den minsta enheten, som har ett värde av 0,00000001 BTC. Detta kan jämföras med en traditionell valuta som kan delas upp i hundradelar (exempelvis 100 öre är detsamma som en krona).

Traditionell valuta

= 1,00/0,01

Bitcoin (BTC)

= 1,00000000 BTC

Satoshi (minsta enheten)

= 0,00000001 BTC

De mest använda enheterna i nuläget är mBTC och uBTC. En mBTC motsvarar 0,001 BTC medan en uBTC motsvarar 0,000001 BTC.

mBTC (millibitcoin)

= 1/1000: 0,001 BTC

uBTC (microbitcoin)

= 1/1000000: 0,000001 BTC

Denna uppdelning är nödvändig eftersom värdet på en Bitcoin (baserat på det antal Bitcoins som cirkulerar just nu) är för högt för gemene man.

I slutet av 2013 var värdet det högsta hittills, en Bitcoin kostade då ungefär 1 000 US-dollar. I oktober 2014 hade priset fallit till runt 400 US-dollar per Bitcoin, vilket fortfarande är ett högt pris som gör uppdelningen av en BTC i mindre enheter nödvändig.

Satoshi Nakamoto

Den mjukvara och det regelverk, "Bitcoin Core", som ligger till grund för den digitala valutan Bitcoin publicerades ursprungligen av "Satoshi Nakamoto" som en artikel på The Cryptography Mailing List 2008 och verkar vara en utveckling av det tidigare konceptet "B-money" som publicerades av Wei Dan 1998.

I januari 2009 släppte Nakamoto den första Bitcoinmjukvaran som blev startskottet för nätverket och historiens första Bitcoins.

Nakamoto fortsatte att arbeta tillsammans med andra utvecklare till slutet av 2010 då kontrollen över domänen bitcoin.org överlämnades till de "core developers" som nu svarar för underhållet av mjukvaran och nätverket.

Vem som döljer sig bakom identiteten Satoshi Nakamoto, som inte offentligt meddelat sig sedan 2011, förblir ett mysterium.

Namnet anses vara en pseudonym och spekulationerna om vem eller vilka som står bakom denna har rört sig från forskning inom datorteknik eller kryptering och Bitcoin till kriminella nätverk, regeringar och underrättelsetjänster.

"Mining" av Bitcoin

Bitcoins genereras i en verifieringsprocess av en s.k. "miner". Processen bygger på lösningen av komplicerade matematiska algoritmer, s.k. "hashes". Den miner som löser algoritmen belönas med ett "block" av Bitcoins. Satoshi Nakamoto var

miner för det första blocket som numera går under namnet "Genesisblocket".

Varje block läggs till tidigare block och utgör den s.k. "blockchain".

Blockchain är det officiella registret över samtliga block och transaktioner i Bitcoinnätverket. Registret är tillgängligt för alla "noder" (datorer som har mjukvaran/klienten Bitcoin installerad). Så fort en transaktion görs skickas detaljerna till alla noder, som kontrollerar och bekräftar att transaktionen är giltig, dvs. att avsändaren har tillräckligt med Bitcoins för att göra transaktionen, och uppdaterar registret.

Det är detta som gör att Bitcoin ses som ett helt transparent system. Alla transaktioner är synliga för, och godkänns av, nätverket av Bitcoinanvändare.

Den som har en tillräckligt kraftfull dator kan bli miner för Bitcoin. När en nod har löst en algoritm skickas ett meddelande till resten av nätverket och alla andra noder uppdaterar sina register med detaljer om blocket som visar att den som löst algoritmen har fått ett antal nya Bitcoins.

Ett "stale block" är ett block där algoritmen är löst och belöningen har utfärdats. Det är ingen idé att fortsätta och lösa algoritmen en gång till, eftersom ingen ny belöning kommer att genereras.

Eftersom det enligt Bitcoinprotokollet aldrig får finnas mer än 21 miljoner Bitcoins måste man kontrollera utgivningstakten. Detta görs genom att algoritmerna blir mer svårlösta och genom att värdet på belöningen minskar.

Svårighetsgraden påverkas av hur mycket datorkraft som krävs i verifieringsprocessen. Ju svårare algoritmen är, desto mer datorkraft krävs för att lösa den. Svårighetsgraden beräknas och anpassas efter var 2016:e block och baseras på hur lång tid det tagit att generera de föregående 2016 blocken.



Värdet per block är 50 BTC för de första 210 000 blocken, 25 BTC för nästa 210 000 block, sedan 12,5 BTC, 6,25 BTC och så vidare tills det totala antalet genererade Bitcoins uppgår till strax under 21 miljoner runt år 2140. Värdena baseras på tidsåtgången för att halveringsmekanismen ska komma fram till det slutliga värdet 0,00000001 och 0.

Teoretiskt sett kan vem som helst bli miner. Tyvärr är den datorkraft som krävs för att lösa algoritmerna långt större än vad en normal dator klarar av.

I slutet av 2012 halverades värdet av belöningsblocket från 50 BTC till 25 BTC. Det betyder att algoritmerna har blivit mycket svårare och att det krävs mer datorkraft för att lösa dem. Många miners arbetar nu i pooler (även kallade gillen) för att dela på kostnaderna. I dag krävs datorkraft motsvarande en mindre serverhall, och kraven fortsätter att växa.

Att använda Bitcoin

Bitcoin fungerar precis på samma sätt som vanliga valutor. Den stora skillnaden är att den endast finns i digitalt (elektroniskt) format och inte som fysisk valuta.

Vem som helst kan äga och använda Bitcoin. Antingen genom att bli en s.k. miner, vilket är svårt utan tillgång till tekniskt kunnande och allt dyrare tekniska resurser, eller genom att köpa dem.

För att köpa Bitcoins måste användaren installera en plånbok eller "wallet" (www.bitcoin.org), som fungerar på samma sätt som ett bankkonto. Plånboken kan lagras på datorns hårddisk eller hos en utomstående leverantör.

Varje plånbok har en offentlig och en privat kodnyckel. Enkelt uttryckt är den offentliga kodnyckeln plånbokens adress (som ett konto- eller kortnummer) som används utåt, och den privata kodnyckeln är signaturen (eller säkerhetskoden) som godkänner transaktionen.

Eftersom det inte finns någon "mellanhand" sker alla transaktioner direkt mellan parterna, transaktionskostnaderna är mycket låga, det går fort att genomföra transaktionerna (max 10 minuter), och de kan inte återkallas när de väl blivit godkända. Det innebär också att det inte finns någon som kan ersätta Bitcoins som förlorats genom bedrägeri eller stöld. Om plånboken hackas finns det heller ingen som kan ta ansvar för det.

Därför råder man användarna att ha en hög datasäkerhet och att fördela sina Bitcoins på flera olika plånböcker för att på så sätt minska risken för att förlora sina Bitcoins genom stöld eller på annat sätt.

Detta är allt som krävs, vilket gör Bitcoin till ett nästintill anonymt betalningsätt. Vissa plånböcker är säkrare än andra genom att användaren kan ändra sin plånboksadress för varje ny transaktion och på så sätt upprätthålla en hög grad av anonymitet. Mindre säkra plånböcker tillåter andra att se IP-adresser och länka transaktioner.

Eftersom BTC fungerar på exakt samma sätt som svenska kronor kan de användas på samma sätt som kronor – och för samma ändamål. Precis som privatpersoner kan överföra pengar direkt till varandra kan de nu också använda BTC för att köpa precis samma varor och tjänster, från bullar och bilar till pizza och plasma-tv-apparater (www.soderlovesbitcoin.com och www.bitcoinpartiet.se).

Det finns nu också bankomater för Bitcoins där användare kan köpa Bitcoins som krediteras deras digitala plånbok. Och Paypal meddelade nyligen att man har planer på att integrera Bitcoin på sin amerikanska webbplats.

Reglering

Även om Bitcoin är erkänd som betalningsmedel och får allt större genomslag är dess legala och finansiella status fortfarande oklar.

Bitcoin är en plattform med öppen källkod. Bitcoin ägs därför av alla

och ingen. För att något ska kunna regleras krävs oftast någon form av enhet som är ansvarig för att verksamheten följer regelverket. Eftersom det inte finns någon central eller kontrollerande myndighet eller institution faller Bitcoin utanför traditionella regelverk.

Själva idén att Bitcoin ska vara anonymt gör det mycket svårt att på Bitcoin applicera grundläggande principer i de regelverk som finns för finansiell verksamhet, som att en bank måste känna sin kund och fråga varifrån pengar som denne vill sätta in kommer. Vem skulle utföra dessa kontroller, och vem skulle, i ett system som bygger på transaktioner utan mellanhänder i ett nätverk med öppen källkod, bli straffad om de inte utförts?

Pengar eller vara

Världens pengar är till största delen s.k. "pappersvaluta". De accepteras som pengar endast för att staten har förklarat dem giltiga som betalningsmedel. Deras värde baseras på hur staten och dess ekonomi fungerar. Valutan accepteras eftersom den backas upp av staten som lovar att lösa in pengarna.

Det skiljer sig från det som kan kallas varupengar eller "commodity money", som guld vars pris bestäms av tillgång och efterfrågan, storleken på tillgängliga reserver och kostnad för utvinning. Detta är väldigt likt Bitcoinsystemet där värdet bestäms utifrån hur många Bitcoins det finns, hur många personer som vill ha dem och hur lätta de är att få tag på.

Vissa betraktar därför Bitcoin som en vara där investerare köper på sig Bitcoins i tron att eftersom värdet på belöningsblocket fortsätter att halveras kommer det att bli allt svårare att vara miner, vilket kommer att minska utbudet och därmed öka värdet. Andra menar att den verkliga varan är elektricitet. Det är den verkliga kostnaden för att generera Bitcoins. Ju svårare algoritmerna är, desto mer datorkraft krävs och därmed desto mer elkraft.



För alla andra, som helt enkelt använder Bitcoins som ett betalningsmedel, är det en valuta.

I vissa länder har myndigheterna försökt att ge Bitcoin en form av status eller definition, t.ex. som "privata pengar". I andra länder, som Kanalöarna och Isle of Man, överväger man att ta in Bitcoins i det finansiella regelverket. Många länder har aktivt uttalat att de inte vill göra någonting alls p.g.a. Bitcoins möjliga kopplingar till kriminella transaktioner.

Bitcoins koppling till kriminalitet
Anonymiteten och tillgängligheten för alla gör förstås Bitcoinsystemet attraktivt för kriminella transaktioner. Bitcoin har kopplats ihop med finansiering av terrornätverk, droghandel, pedofili samt ett växande antal svindlerier, dataintrång och andra former av bedrägeri.

Arresteringen av Ross Ulbricht, mannen bakom drogsajten Silk Road, ledde till att Bitcoin till ett värde av mellan 3,5 och 4 miljoner US-dollar beslagtogs.

Vid intrånget på världens största växlingssajt Mt.Gox försvann Bitcoins motsvarande över 600 miljoner US-dollar över en natt, vilket visar på säkerhetsproblematiken och hur attraktivt det kan vara för kriminella.

Vadslagning och spel med Bitcoin
Bitcoin är i praktiken digitala pengar som är oreglerade och anonyma. Bitcoin öppnar därför möjligheter för verksamheter vars aktivitet huvudsakligen fokuserar på pengar, men som begränsas av olika regleringar och kostnader.

Det är därför inte överraskande att de verksamheter, förutom kriminalitet, som varit mest intresserade av Bitcoin är valuta- och råvarumarknaderna samt spelmarknaden.

I mars 2014 uppskattades att mellan 50 och 60 procent av alla Bitcointransaktioner kunde hänföras till spelmarknaden.

För närvarande finns ungefär 130 spel- och vadslagningssajter som använder Bitcoin.

I USA kan staten enligt UIEGA (Unlawful Internet Gambling Enforcement Act) åtala finansiella institutioner som tillåter transaktioner kopplade till spel. Norge och Sydafrika har infört liknande lagstiftning. De finansiella institutionerna blir en del i tillämpningen av lagen, antingen genom att blockera transaktionerna eller genom att identifiera individer genom spårning av betalningsflöden. Institutioner som hanterar spelrelaterade pengar åtalas och spelvinster kan klassas som brottsliga intäkter.

Bitcoin är inte kopplat till någon institution, inte klassat som valuta eller pengar, underlättar för användare att vara anonyma och betalningar lämnar inga spår i den mening vi är vana vid. I jurisdiktioner där det är olagligt att spela om pengar befinner sig Bitcoin därför i ett regleringsmässigt vakuum. Bitcoin är varken lagligt eller olagligt.

För aktörer som riktar sig mot kunder i jurisdiktioner där det är förbjudet att spela om pengar är förstås Bitcoin ett utmärkt sätt att kunna driva verksamheten utan att behöva riskera åtal eller straff. Vissa Bitcoinspelsajter vänder sig till hela världen, men ett ökande antal riktar aktivt och öppet in sig på kunder i USA. Enligt uppskattningar görs uppemot 80 procent av spelen med Bitcoin från USA.

Frågan är om spel med Bitcoin även i fortsättningen främst kommer att ske på denna del av spelmarknaden eller kommer Bitcoin även att användas i den reglerade delen av marknaden?

Några aktörer inom den reglerade sektorn har försökt att införa Bitcoin med ringa eller utan framgång. Kasinosajten Vera & John meddelade i januari 2014 att man accepterade Bitcoin, men ändrade sig sex månader senare, enligt uppgift

efter samråd med den maltesiska tillsynsmyndigheten. De större och mer etablerade aktörerna har hittills visat litet intresse för Bitcoin.

Logiskt sett tillför Bitcoin inte mycket för spelare bosatta i länder där det är både lagligt och enkelt att spela. Varför skulle en spelare, som har möjlighet att spela lagligt på en sajt som är reglerad och övervakad och ger skydd för både spelaren och hans eller hennes pengar, välja att anstränga sig och betala för att byta sina pengar mot en valuta med volatil växelkurs som Bitcoin för att spela på en sajt utan regelverk och med lite eller inget skydd för vare sig spelare eller pengar?

För en aktör som erbjuder reglerat spel finns det många frågor att överväga. Bitcoin har fortfarande bara ett mycket litet antal användare, varav de flesta finns i "svartlistade" områden som USA och Kina samt utanför den reglerade målmarknaden. Bitcoins beskaffenhet gör det mycket svårt att uppfylla de krav som finns när det gäller att förhindra penningtvätt och kontrollera varifrån pengarna kommer. Formatet (1,0000000) och valutans volatilitet (värdeminskning med 600 US-dollar på sex månader) utgör en praktisk utmaning när det gäller ekonomisk redovisning, kundutbildning och upplevelser samt hantering av förpliktelser.

Även om Bitcoin och Altcoin är erkända i den oreglerade och illegala spelsektorn måste dessa valutors värde fortfarande bevisas i den reglerade sektorn. Aktörer i den reglerade sektorn rekommenderas att fortsätta bevaka utvecklingen tills internationella eller europeiska finansiella regelverk eller händelser säger annorlunda.



Det är ett betydande misstag
att teoretisera innan man
har data.

Arthur Conan Doyle

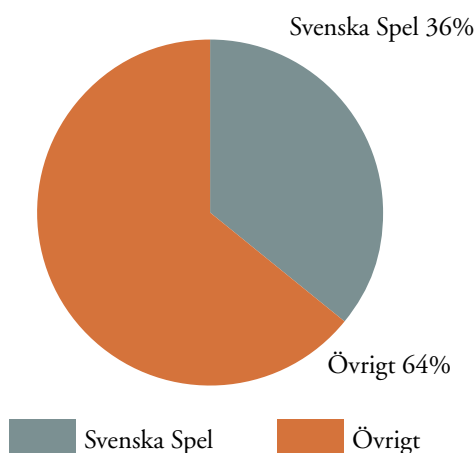


Bilaga 3

Statliga bolags överskott

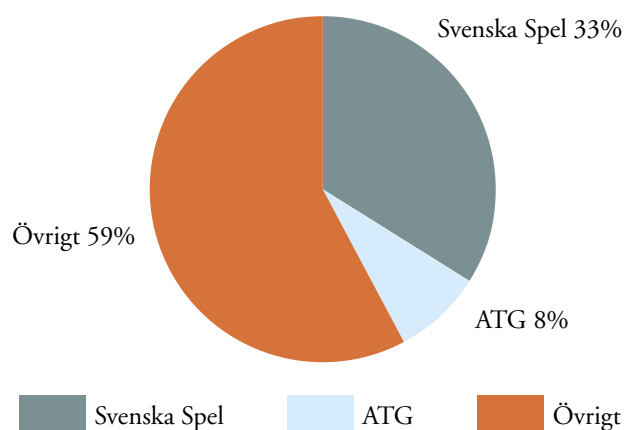
En aspekt att studera är spelområdets intäkter till statskassan i relation till övriga statliga bolags överskott. Nedan visas den andel av statliga bolags överskott som kommer från Svenska Spel. Jämfört med föregående år har Svenska Spels andel av de statliga bolagens överskott ökat från 11 procent till 36 procent. Anledningen till detta beror dock inte av ett större överskott från Svenska Spel, utan kan förklaras av att stora engångsnedskrivningar av Vattenfall.

Figur 7 – Spels andel av statliga bolags överskott



I nedanstående diagram har vi även den spelskatt som ATG betalar till staten lagts till de statliga bolagens överskott.

Figur 8 – Spels andel av statliga bolags överskott inkl. ATG



Prelimnärt statistik 2014

Omsättning på spel före utbetalda vinster, miljoner kronor					
	2014	2013	2012	2011	2010
Spelbolagen					
ATG	12 231	12 155	12 420	13 111	12 804
Svenska Spel ¹⁾	19 820	21 559	21 657	21 080	20 561
Casino Cosmopol ²⁾	5 738	5 777	5 871	5 950	5 891
Folkrorelsernas spel och lotterier					
Bingo	1 073	1 133	1 166	1 079	1 186
Rikslotterier	5 583	5 683	5 328	5 305	4 834
Lokala & Regionala lotterier	63	67	66	72	80
Privata aktörer					
Restaurangkasino	441	455	495	500	511
Utländska bolag ³⁾	4 437	3 161	2 848	2 385	2 333
Reglerade spelmarknaden	44 949	46 829	47 004	47 097	45 867
Totalt (inkl. utländska bolag)	49 386	49 990	49 852	49 482	48 200

Kursiv stil är preliminära/ uppskattade uppgifter.

- 1) Inklusive pokerraken. Pokerraken redovisas enbart efter utbetalda vinster.
- 2) Statistiken bygger på en beräkningsmetod som möjliggör redovisning av bruttoomsättning på ett vis som gör siffran jämförbar med exempelvis Vegas. Viktigt att beakta är att återbetalningsprocenten

inte blir rättvisande med denna beräkning eftersom den inte tar återspel i beaktande.

- 3) Utländska bolagen redovisas enbart efter utbetalda vinster. Siffrorna är korrigerade från EUR till SEK med hjälp av Riksbankens genomsnittliga valutakurs. Källa: H2 Gambling Capital och Lotteriinspektionens omvärldsbevakning.

Omsättning på spel efter utbetalda vinster, miljoner kronor					
	2014	2013	2012	2011	2010
Spelbolagen					
ATG	3 660	3 625	3 700	3 909	3 813
Svenska Spel ¹⁾	7 782	8 562	8 629	8 484	8 433
Casino Cosmopol	1 159	1 167	1 186	1 203	1 190
Folkrorelsernas spel och lotterier					
Bingo	282	303	330	315	269
Rikslotterier	3 360	3 362	3 196	3 104	2 988
Lokala & Regionala lotterier	32	34	35	40	37
Privata aktörer					
Restaurangkasino	190	196	212	212	216
Utländska bolag ²⁾	4 437	3 161	2 848	2 385	2 333
Reglerade spelmarknaden	16 466	17 248	17 288	17 267	16 946
Totalt (inkl. utländska bolag)	20 903	20 409	20 136	19 652	19 279

Kursiv stil är preliminära/ uppskattade uppgifter.

- 1) Inklusive pokerraken. Pokerraken redovisas enbart efter utbetalda vinster.

- 2) Utländska bolagen redovisas enbart efter utbetalda vinster. Siffrorna är korrigerade från EUR till SEK med hjälp av Riksbankens genomsnittliga valutakurs. Källa: H2 Gambling Capital och Lotteriinspektionens omvärldsbevakning.



De omsättningsmässigt största spelformerna före utbetalda vinster, miljoner kronor

	2014	2013	2012	2011	2010
Casino Cosmopol ¹⁾	5 738	5 777	5 871	5 950	5 891
Vegas	4 950	6 820	7 334	7 461	7 321
V75	4 617	4 556	4 585	4 931	4 707
Postkodlotteriet	3 431	3 404	3 020	2 955	2 650
Triss	3 221	3 299	3 319	3 216	3 178
Lotto	2 924	3 163	3 117	2 955	2 927
Oddset	3 244	2 824	2 790	2 522	2 420
Dagens dubbel	1 444	1 501	1 572	1 711	1 772
Keno	1 192	1 228	1 263	1 299	1 340
Bingo	1 073	1 133	1 166	1 079	1 186
Vinnare	1 117	1 127	1 572	1 711	1 165
V64	1 090	875	237	859	989
Stryktipset	1 025	1 022	948	887	700
Joker	937	989	967	920	889
V86	896	831	948	152	
Tvilling	884	906	948	984	944
Bingolotto	621	627	669	692	673
V4	597	554	507	475	440
Miljonlotteriet	463	551	562	545	517

1) Statistiken bygger på en beräkningsmetod som möjliggör redovisning av bruttoomsättning på ett vis som gör siffran jämförbar med exempelvis Vegas. Viktigt att beakta är att återbetalningsprocenten inte blir rättvisande med denna beräkning eftersom den inte tar återspel i beaktande.





Den 1 juli 2014 trädde en ny lag (2014:307) om straff för penningtvättsbrott i kraft.

Bilaga 4

Rättslig utveckling under 2014

Främjandeförbudet

Den 24 september 2014 avslag förvaltningsrätten Clear Channel Sverige AB:s överklagande i mål 7990-13 gällande det vitesföreläggande som Lotteriinspektionen riktat till bolaget. Föreläggandet avsåg ett förbud att exponera marknadsföring med utpräglat kommersiellt innehåll avseende spelverksamhet (vadhållning, kasino, poker, bingo och därmed jämförbara speltjänster) som bedrivs under varumärket Unibet. Förvaltningsrätten fann bl.a. att 38 § lotterilagen är förenlig med unionsrätten samt att det inte förelåg skäl, med hänsyn till tryckfrihetsförordningen eller i övrigt, att ändra det överklagade beslutet. Domen är överklagad.

Den 16 december 2014 avslag förvaltningsrätten i mål 2944-14 även Nyheter 24 AB:s överklagande av Lotteriinspektionens beslutsföreläggande riktat till bolaget. Föreläggandet avsåg ett förbud att exponera marknadsföring till utom landet anordnade lotterier. Förvaltningsrätten fann att det saknades skäl att inte tillämpa 38 § lotterilagen och att Lotteriinspektionen

sålades haft skäl för meddelat beslut. Domen är i skrivande stund inte överklagad.

Lotteriinspektionen beslutade den 17 december 2013 att förelägga innehavaren vid vite att på viss webbplats med underdomäner upphöra med marknadsföring som länkar till utom landet anordnade lotterier. Föreläggandet vann laga kraft och Lotteriinspektionen ansökte hos förvaltningsrätten att förelagt vite om 50 000 kr skulle dömas ut. Den 7 november 2014 meddelade förvaltningsrätten dom i mål 3705-14 och biföll Lotteriinspektionens ansökan. Domen har vunnit laga kraft.

Illegalt automatspel

Hovrätten för Västra Sverige meddelade den 24 januari 2014 dom i mål B 3172-13, avseende den insats som gått under benämningen Game Over. Hovrätten dömde den åtalade huvudmannen till grovt brott mot lotterilagen för sin roll som utställare av spelautomater. Påföljden blev villkorlig dom. Den åtalade förpliktades även att återbetala 3,8 miljoner kronor till staten. Den åtalade, som enligt hovrätten haft insikt i verksamheten



och fungerat som anställd, dömdes för medhjälp till grovt brott mot lotterilagen till villkorlig dom och dagsböter samt förpliktades även att till staten återbetala ca 125 000 kronor. De 13 lokalinnehavarna som haft spelautomater i sina lokaler dömdes för brott mot lotterilagen utom i två fall där lokalinnehavarna inte ansågs varit grovt oaktsamma. Straffet för de åtalade stannade vid dagsböter samt en total återbetalningsskyldighet till staten på ca 1 miljon kronor. Högsta domstolen meddelade inte prövningstillstånd i det uppmärksammade spelärendet varvid hovrättens dom därmed står fast.

Göteborgs tingsrätt dömde den 13 november 2013 i mål B 2972-13 en restaurangägare att solidariskt med det verksamhetsdrivande aktiebolaget Stop Drive In P Talcoth AB utge 60 000 kronor såsom förverkat värde vid utbyte av brott. Beräkningen för värdet förverkandet är baserat på att spelverksamheten pågått under en tid om minst tre månader och att behållningen, enligt restaurangägaren, uppgått till 20–40 000 kronor per månad. Domen överklagades men varken hovrätten eller Högsta domstolen meddelade prövningstillstånd varvid tingsrättens dom står fast.

Två personer, som bedrivit tobaksaffär i Norrköping, och en man från Göteborg, dömdes den 15 september 2014 av Norrköpings tingsrätt i mål B 3802-13 för brott mot lotterilagen för att de ställt ut illegala spelautomater i tobaksaffären. Tingsrätten anförde att alla tre haft uppsåt till brottslig verksamhet. Tingsrätten anförde vidare att det som ser ut och fungerar som en spelautomat ska betraktas som en spelautomat oavsett om spelet, som i detta fall, skett på internet. Mannen från Göteborg, som ställt ut automaterna, dömdes till dagsböter om totalt 180 000 kronor för medhjälp till brott mot lotterilagen. De två tobakshandlarna dömdes även de till dagsböter för brott mot lotterilagen. Spelautomaterna som tagits i beslag förklarades förverkade. Domen har överklagats.

Den 24 september 2014 kom domen mot en bingohallsägare som ställt ut spelautomater i två av sina bingohallar, en i Hofors och en i Nyköping. Hallägaren dömdes i Gävle tingsrätt i mål B 27-14 för grovt brott mot lotterilagen. Påföljden bestämdes till villkorlig dom och dagsböter. Därutöver förpliktades bolaget att betala företagsbot om 400 000 kronor. Domen har överklagats.

Uppgjorda matcher

Tingsrätten i Jönköping meddelade den 22 oktober 2014 dom i mål 1359-14 och friar den person som stått åtalad i Sveriges första rättegång avseende uppgjorda matcher. Åtalet handlade om att tre spelare i IFK Värnamo skulle ha blivit utsatta för ett mutförsök inför en match mot Gais den 13 september 2013. Åtalet ogillades med anledning av att den åtalade aldrig erbjöd spelarna några pengar. Domen har överklagats.

Poker

Efter överklagande från Skatteverket har Högsta förvaltningsdomstolen (HFD) den 26 juni 2014 i mål 2316--2317-14 meddelat prövningstillstånd i fråga om hur den beskattningsbara vinsten vid internetpoker och live-poker som anordnats utanför ESS-området ska bestämmas. Kammarrätten i Jönköping ansåg i mål 597--602-13 att vinster kunde kvittas mot förluster. Hur HFD bedömer frågan återstår dock att se.

Värmlands tingsrätt meddelade den 9 april 2014 dom i mål B 5825-09 gällande mål om pokerbedrägerier. Mellan 2007 och 2011 har en liga fått tillgång till en mängd privatpersoners spelkonton hos flera spelbolag. De åtalade har hackat sig in i olika register hos företag och på nätforum och på så sätt kommit över användarnas information. Genom att utnyttja information om inloggningsuppgifter har de åtalade kunnat logga in på olika spelkonton. Ligan har därefter medvetet förlorat pengar på spelkonton till sig själva vid pokerborden (s.k. chipdump) eller gjort uttag till egna bankkonton. I vissa fall har mer pengar överförts till de kapade spelkontona. Dels genom att använda sig av de betalkort som kontohavaren själv registrerat, men också med hjälp av stulna kortuppgifter. De åtta åtalade personerna dömdes till grova bedrägeribrott och dataintrång. Utredningsarbetet, som pågått i dryga två år har nu lett till fällande dom avseende åtta åtalade – däribland fängelsestraff för två 25-åriga män. De inblandade döms även till att betala skadestånd på miljonbelopp till både privatpersoner, banker och spelbolag. Domen har överklagats.

Övrigt

Rikslotterier

I juli 2014 ansökte Svenska Hästsportföreningen om tillstånd att anordna skraplotteriet Ture. Svenska Hästsportföreningen består av bl.a. Svensk Travsport och Svensk Galopp som, genom avtal med regeringen, har getts rätt att bedriva vadhållning på hästar genom det av föreningarna helägda bolaget AB Trav och Galopp (ATG). Lotteriinspektionen avslag ansökan med motiveringen att förutsättningarna enligt 10 § lotterilagen inte var uppfyllda. Enligt Lotteriinspektionen kan det ifrågasättas om aktörer som har getts en ensamrätt att bedriva vadhållning på hästar enligt 45 § lotterilagen samtidigt ska ges rätt att anordna andra lotterier med stöd av lotterilagen. En sådan prövning innebär särskilda avvägningar rörande bl.a. behovet av lotteriinkomster. Det finns också en tydlig EU-rättslig anknytning, som innebär att den myndighet som ger tillstånd ska göra noggranna bedömningar bl.a. avseende beslutets effekter för proportionaliteten i hela den svenska spelregleringen. Anordnadet ansågs således inte vara lämpligt varvid ansökan avslogs. Beslutet har överklagats.



I maj 2014 ansökte Sveriges Ideella Landsbygds Organisation om tillstånd att anordna skarplotteriet Landlotten. Föreningen är en s.k. "paraplyorganisation", vilket innebär att den sökande föreningen inte bedriver någon egen verksamhet som kan anses vara allmännyttig i lotterilagens mening. Den allmännyttiga verksamheten ska istället bedrivas hos föreningens medlemmar. Detta får till följd att det är föreningens medlemmar som ska prövas avseende den allmännyttiga verksamheten. I det här fallet innebär det att det var verksamheten i föreningen "Hela Sverige ska leva" som prövades. Lotteriinspektionen avtog ansökan med motiveringen att "Hela Sverige ska leva" inte visat att de bedriver en sådan verksamhet som till huvudsakligt syfte främjar ett allmännyttigt ändamål.

Förvaltningsrätt

Lotteriinspektionen meddelade, efter synpunkter gällande att myndighetens kontrollant brustit i sina rutiner och instruktioner vid ett Triss tv-skrap, att myndigheten inte skulle vidta ytterligare åtgärder med anledning av framkomna synpunkter. Lotteriinspektionens meddelande överklagades till förvaltningsrätten som avvisade talan i mål 4231-14 då klaganden inte ansågs ha klagorätt. Förvaltningsrätten anförde att Lotteriinspektionens meddelande inte är att betrakta som ett beslut som går att överklaga. Förvaltningsrätten anförde vidare att ett beslut att inte vidta några åtgärder i ett tillsynsärende inte kan anses angå klaganden eller gå denne emot på så sätt som krävs enligt 22 § förvaltningslagen (1986:223), för att denne ska ha rätt att överklaga det. Kammarrätten och Högsta förvaltningsdomstolen meddelade inte prövningstillstånd.

Ny lagstiftning

Sverige

Den 1 juli 2014 trädde en ny lag (2014:307) om straff för penningtvättsbrott i kraft. Brotten *penninghäleri* och *penninghäleriförseelse* i brottsbalken upphävdes och ersattes i den nya lagen av brotten *penningtvättsbrott* och *penningtvättsförseelse*. Ändringar företogs även i lagen (2002:444) om straff för finansiering av särskilt allvarlig brottslighet i vissa fall samt lagen (2009:62) om åtgärder mot penningtvätt och finansiering av terrorism. Genom lagen om straff för penningtvättsbrott förändras och utvidgas straffansvaret för penningtvätt i flera avseenden. Straffansvaret kommer bl.a. att omfatta även den som tvättar vinster från egen brottslighet (s.k. självtvätt). Detta gäller även den som i näringsverksamhet eller liknande medverkar till åtgärder som skäligen kan antas vara vidtagna i penningtvättsyfte (s.k. näringspenningtvätt). Det införs också straffansvar för försök, förberedelse och stämpling till brott som inte är ringa.

Storbritannien

Från 1 december 2014 introduceras nya skatte- och licensregler i Storbritannien gällande spel om pengar. Förändringen innebär att anordnare av spel på internet behöver en licens från myndigheten Gambling Commission i Storbritannien om spelanordnaren vänder sig till brittiska konsumenter eller vill marknadsföra sitt spel i landet. Detta gäller oavsett i vilket land lotteriet är baserat. Licensen i Storbritannien är nödvändig utöver eventuella tillstånd i andra länder. Operatörer utanför Storbritannien, som erbjuder spel till brittiska spelare, kommer att bli skyldiga att betala skatt i Storbritannien om spelaren finns där och detta även om spelbolaget inte bedriver verksamhet i Storbritannien.

Norge

Regeringen (Kulturdepartementet) i Norge har föreslagit att den norska lotterilagen ska ändras vad gäller reglerna avseende poker. Lotteritilsynet ska kunna ge tillstånd, med tre års varaktighet, till att anordna pokerturning i Norge under vissa förutsättningar. Förslaget innebär att nationellt pokermästerskap kommer kunna arrangeras i Norge, vilket tidigare varit förbjudet. Privata pokerspel kommer kunna anordnas utan tillstånd under vissa förutsättningar, exempelvis får högst tio personer delta i spelet och insatsen får högst uppgå till 1 000 NOK per spelare. Reglerna är tillämpliga på landbaserade pokerspel.

EU-rätt

Överträdelseärenden i Sverige

EU-kommissionen har, i två separata förfaranden, uppmanat Sverige att vidta åtgärder för att säkerställa att den svenska lagstiftningen avseende vadhållningstjänster på nätet och nätpokertjänster överensstämmer med EU-lagstiftningen. EU-kommissionens utredningar omfattar gränsöverskridande tillhandahållande av idrottsrelaterad vadhållning och pokertjänster på nätet, men också reklam och sponsring. EU-kommissionen ville utreda om de aktuella begränsningarna i den svenska spellagstiftningen är förenliga med artikel 56 i fördraget om Europeiska unionens funktionssätt (FEUF), vilken garanterar fri rörlighet för tjänster. Sverige uppmanades i ett kompletterande motiverat yttrande om vadhållning på nätet och ett motiverat yttrande angående tillhandahållande och främjande av pokertjänster på nätet att vidta åtgärder för att uppnå förenlighet med EU-lagstiftningen. Regeringen har svarat och anförat att nämnda bestämmelser inte skulle stå i strid med artikel 56 FEUF. EU-kommissionen har inte ansett att reaktionen på uppmaningen varit tillfredsställande varvid EU-kommissionen, den 16 oktober 2014, fattat beslut om att dra Sverige inför EU-domstolen.



Formell underrättelse

EU-kommissionen har i en formell underrättelse daterad den 11 juli 2014 anført att Sverige inte uppfyller sina förpliktelser enligt artiklarna 49 och 56 FEUF genom att bestämmelserna i kasinolagen (1999:355) innebär begränsningar i etableringsrätten för driften av landbaserade kasinon, samt genom att bestämmelserna i lotterilagen (1994:1000) innebär restriktioner för tillhandahållandet av internetkasinon. EU-kommissionen anför att det återopade samhällspolitiska målet med ansvarsfullt spelande inte uppnås av det svenska monopolet på landbaserade kasinon. EU-kommissionen gör gällande att det inte tycks grunda sig på en konsekvent och systematisk strategi för att uppnå konsumentskyddets syften och inte verkar åtföljas av tillräcklig statlig kontroll. Enligt EU-kommissionen framstår därför det statliga monopolet på fysiska kasinon inte som motiverat vid bedömningen av om begränsningen av fysiska kasinotjänster följer artiklarna 49 och 56 FEUF. EU-kommissionen anför även att det återopade samhällspolitiska målet inte uppnås av det svenska förbudet mot internetkasinon. EU-kommissionen anser att den juridiska situationens bristande klarhet och bristen på statlig kontroll av internetkasinon utan tillstånd inte kan betecknas som en systematisk och konsekvent strategi för att begränsa internetkasinon och därför inte kan tjäna som motivering för begränsandet av kasinotjänster. Sverige har i sitt svar till EU-kommissionen den 12 september 2014 vidhållit att begränsningarna i de svenska kasino- och lotterilagarna uppfyller kraven på att vara icke-diskriminerande, motiverade av tvingande skäl som avser allmänintresset, att de bidrar till förverkligandet av lagarnas syften och att de inte går utöver vad som är nödvändigt för att uppnå dessa syften.

Rekommendationer

EU-kommissionen meddelade den 14 juli en rekommendation om principer för att skydda konsumenter och spelare i samband med internetspeltjänster och för att förhindra att underåriga spelar internetspel om pengar. Syftet är att skydda folkhälsan och att minimera eventuella ekonomiska skador som kan uppstå på grund av tvångsmässigt eller omåttligt spelande.

Begäran om förhandsavgörande

EU-domstolen har i dom (de förenade målen C-344/13 och C-367/13) avseende en begäran om förhandsavgörande från en domstol i Rom) den 22 oktober 2014 konstaterat att det är diskriminerande att inhemska hasardspelvinster är skattefria om utländska sådana är skattepliktiga. I målet konstaterar domstolen att "...[a]rtiklarna 52 FEUF och 56 FEUF ska tolkas så, att de utgör hinder för en medlemsstats lagstiftning, enligt vilken vinster från hasardspel som har erhållits i spelrättningar i andra medlemsstater inkomstbeskattas

medan motsvarande vinster från spelrättningar inom landet undantas från inkomstbeskattning". EU-domstolen gör således samma bedömning i fråga om vinster i hasardspel som den gjorde i fråga om lotterivinster i det s.k. Lindman-målet C42/02.

Den 30 april 2014 kom EU-domstolen med ett förhandsbesked (C-390/12) efter hänskjutning från domstol i Österrike. Frågan i målet gällde huruvida den österrikiska regleringen av spelautomater är förenlig med EU-rätten (artikel 56 FEUF). Enligt österrikisk rätt får endast näringsidkare som beviljats tillstånd anordna hasardspel med spelautomater. Ett begränsat antal tillstånd finns tillgängliga. EU-domstolen konstaterade att "...[a]rtikel 56 FEUF ska tolkas så, att den utgör hinder mot en sådan nationell lagstiftning som den som är aktuell i de nationella målen, när lagstiftningen inte verkligen strävar efter att uppnå målet att skydda spelarna eller bekämpa kriminalitet och den inte heller är verkligt ägnad att minska spelmöjligheterna eller att bekämpa den spelanknutna kriminaliteten på ett sammanhängande och systematiskt sätt".

Övrigt

Belgien har till EU-domstolen ifrågasatt om inte EU-kommissionen, i och med rekommendationen om principer för att skydda konsumenter och spelare i samband med internetspeltjänster och för att förhindra att underåriga spelar internetspel om pengar, överskridit sin behörighet när de meddelat rekommendationen. Om så är fallet är nu upp till EU-domstolen att pröva. Enligt Belgien delas deras uppfattning av bl.a. Tysklands Bundesrat, det federala råd som representerar de 16 förbundsländerna, som i ett uttalande den 10 oktober över rekommendationen till Europaparlamentet anför följande. "...[t]he commission's efforts to harmonise regulation of online gambling within the EU conflicts with member states' desires to protect consumers and vulnerable players in their own manner."

Konsumentskyddet stärks när Danmark skärper regler kring betalningsförmedling till internetspel. Danmarks konsumentombudsman har lanserat nya riktlinjer som trädde i kraft den 1 september 2014. Av riktlinjerna framgår bl.a. krav på spelansordnaren som tydligt ska redovisa alla villkor för betalningar. Konsumenterna måste underrättas om eventuella återkommande framtida betalprenumerationstjänster och spelansordnaren måste tillhandahålla kvitton för alla typer av transaktioner inklusive insättningar och uttag.

Den 20 september 2014 gav EU-kommissionen klartecken till Danmark att de får ha olika skattesatser för internet- och landbaserade kasinon. Frågan om olika skattesatser har ifrågasatts av danska kasinotörer men EU-kommissionen anser att fördelarna med att öppna upp möjligheten till konkurrens överväger nackdelarna med olika skattesatser.





Vi är den myndighet som ska säkerställa att lotterier, kasinospel och annan spelverksamhet utövas lagligt, säkert och tillförlitligt.





LOTTERIINSPEKTIONEN

Besöksadress: Finningevägen 54 B • Postadress: Box 199, 645 23 Strängnäs
Telefon: 0152-650 100 • Telefax: 0152-650 180

www.lotteriinspektionen.se