



Skatteministeriet

20. september 2019
J.nr. 2019 - 8304

Til Folketinget – Skatteudvalget

Hermed sendes svar på spørgsmål nr. 66 af 6. september 2019 (alm. del). Spørgsmålet er stillet efter ønske fra Alex Vanopslagh (LA).

Morten Bødskov

/ Kristina Astrup Blomquist



Spørgsmål

Er det ministerens opfattelse, at der kan være en negativ sammenhæng mellem forhøjede spilleafgifter for online spiludbydere og statens provenu?

Svar

En forhøjelse af spilafgifter på onlinespil vil indebære et umiddelbart merprovenu til staten. Forbrugere og spiludbydere kan imidlertid ændre adfærd som følge af en afgiftsforhøjelse, og disse adfærdseffekter skønnes at reducere det umiddelbare merprovenu. Adfærden kan blandt andet bestå af, at forbrugere mindsker spilforbruget, og at spilforbruget skifter fra dansk regulerede spiludbydere til spiludbydere, som ikke er omfattet af dansk regulering.

Et skifte fra dansk regulerede spiludbydere til spiludbydere, der ikke er omfattet af dansk regulering, påvirker proventuet, idet spiludbydere, der ikke reguleres i Danmark, ikke er afgiftspligtige i Danmark.

Det er vanskeligt at skønne over omfanget af disse adfærdseffekter. I Skatteministeriets konsekvensvurderinger er det lagt til grund, at en afgiftsforhøjelse vil medføre en reduktion i afgiftsgrundlaget (bruttospilleindtægten) med samme antal pct.-point, som afgiften øges. Adfærdseffekterne kan dog vise sig at være mindre eller større end forudsat.

Såfremt de samlede adfærdseffekter (inkl. en effekt på arbejdsudbuddet) overstiger det umiddelbare merprovenu efter tilbageløb på statens indtægter, kan en afgiftsforhøjelse indebære et samlet mindreprovenu. Der vil dog, på det foreliggende grundlag, være tale om en betydelig afgiftsforhøjelse, før det vurderes at være tilfældet.