

En balanceret spillovgivning

Torsdag d. 18. juni 2020

Spillebranchen/Skatteudvalget



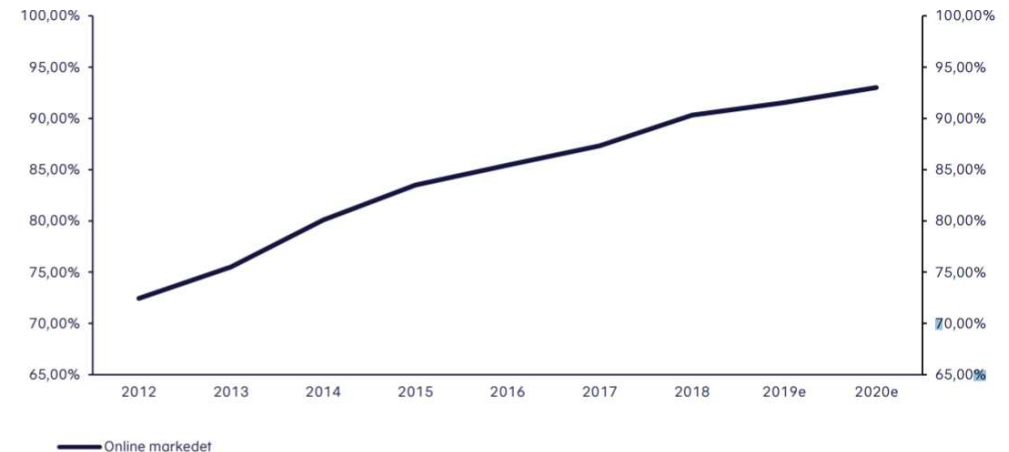
SPILLE
BRANCHEN

Det danske spillemarked i dag

- Ifølge Spillemyndigheden foregår kun 8% af alt onlinespil i Danmark på det illegale marked – i det monopoliserede Norge er det tal 54%.
- SFI-rapporten fra 2016 viste, at Danmark har færre med spilproblemer end det monopoliserede Norge
- Danskerne spiller for mindre per person end spillerne i vores nordiske nabolande
- Siden spilmarkedet blev liberaliseret er andelen af spil på det uregulerede marked faldet stødt – se figur

”Spillemyndigheden har siden den delvise liberalisering af spilmarkedet i 2012 set et faldende antal hjemmesider, hvor der bliver udbudt ulovligt spil rettet mod Danmark.” – Spillemyndigheden, 2020

Stigende spil på det regulerede marked
2012-2020



Kilde: Spillemyndigheden, Rapport om ulovligt spil 2019

Konsekvensen af afgiftsstigning i 2021

Med Finanslovsaftalen for 2020 blev det aftalt, at afgiften stiger fra 20% til 28% pr. 1. januar 2021

- H2 forudsiger, at stigningen til 28% i begyndelsen vil øge det overordnede afgiftsprovenu, men noterer, at det kommer på bekostning af forbrugervelfærd, da flere spillere flytter over på uregulerede spilsider, hvor der er mindre forbrugerbeskyttelse.
- Ser man på perioden 2021-24e, så estimerer H2, at den samlede nedgang i bruttospilindtægten for det licenserede online marked vil være på 5 milliarder kroner eller -27%.
- Kanaliseringsgraden til det uregulerede marked vil også stige: Knap hver 4. spil vil foregå på det uregulerede marked (24%) ved en afgiftssats på 28%.
- H2 estimerer, at den indledende stigning i afgiftsprovenuet over tid vil blive udlignet af kombinationen af inflationen og den efterfølgende mindre vækst i markedet.
- Derimod vurderer H2, at et afgiftsniveau på 22% i stedet for de 28% vil øge afgiftsprovenuet med ca. 83 millioner kroner og statens indtjening med ca. 46 millioner kroner *uden* at påvirke kanaliseringsgraden til det uregulerede marked.
- Der findes dermed en mellemvej, der har mindre konsekvenser for forbrugersikkerheden og statens budget.

Vi skal sikre balancen på DK's spillemarked

9 ud af 10 spil i DK
spilles på det
regulerede marked

Stort statsligt provenu

Høj grad af
forbrugerbeskyttelse

Lav andel af
spilafhængighed

Et forbillede for
mange andre lande

Hensyn ifm. regulering af det
danske spilmarked

Kontrol med branchens
kommercielle aktiviteter
&
Maksimering af statens
indtægter



Alle danskere skal spille på
et reguleret marked, så vi
sikrer forbrugerbeskyttelse
og sikkerhed

Der er meget, vi kan gøre

Tiltag som spilbranchen allerede har implementeret:

1. Mindre hastværk i markedsføringen
2. Ingen brug af autoriteter i reklamer
3. Spilansvarlighedsreklamer på TV
4. Ingen reklamer for spil sammen med kviklån
5. Ansatte skal uddannes i spilansvarlighed
6. Automatiseret spilovervågning
7. Tilslutning til det fælleseuropæiske adfærdskodeks
8. Kampagne til fremmelse af ansvarligt spil

Tiltag hvor der er behov for politisk initiativ

1. Indførsel af et "gældstjek"
2. Samme tjek offline som online
3. Forskning i spilscanning og AI
4. Flere midler til behandling og forskning (flerårige bevillinger)

Implementeret, men behov politisk støtte:

1. Spilreklamenævn skal være lovpligtigt
2. Reality check på al online spil

