

En uafhængig rapport udarbejdet af
H2 Gambling Capital for Spilbranchen
April 2020

Danmarks online spillemarked

En konsekvensanalyse

Sammenfatning

Dette er en selvstændig ekspertrapport udarbejdet af H2 Gambling Capital (H2) – den førende uafhængige ekspert indenfor overvågning og analyse af den globale spilleindustri. Rapporten er bestilt af Danish Online Gambling Association (DOGA) for at give en objektiv vurdering af den foreslåede ændring i reguleringen af det danske online spillemarked.

Analysen er bestilt for at informere om markedsudsigterne, de nuværende markedstrends, konkurrencedynamikker og for at sammenholde spiludbyderens syn på markedspåvirkningen. Vi håber, at rapporten er brugbar for alle interesserede, og at den kan hjælpe med at øge forståelsen for det danske online spillemarked – særligt i forhold til den foreslåede ændring i reguleringen.

(...)

Hovedkonklusioner:

- De danske licenserede onlinespiludbyderes bruttopilindtægt (BSI) er allerede faldet med cirka 17%, siden de nye initiativer på det danske online spillemarked blev implementeret den 1. januar 2020.
- H2 forudser, at det nuværende forslag om at hæve afgiftsniveauet til 28% vil føre til en generel stigning i afgiftsprovenuet, men bemærker, at det kommer på bekostning af forbrugervelfærd, da flere spillere vil benytte sig af uregulerede spillesider, hvor forbrugerbeskyttelsen er lavere.
- Hvis man ser på perioden 2021-24e, så estimerer H2, at den samlede nedgang i bruttopilindtægten for det licenserede online marked vil være på 5 milliarder kroner svarende til et fald på ca. 27%. Over denne periode vil afgiftsprovenuet generelt være det samme, da den indledende stigning over tid vil blive udlignet af kombinationen af inflationen og den efterfølgende mindre vækst i markedet.
- Ser man på kanaliseringsgraden vil en stigning i afgiften af spil fra 20% til 28% øge den samlede kanalisering til det uregulerede marked fra 12% af onlinemarkedet (88% på det regulerede marked) til 24% af onlinemarkedet (76% på det regulerede marked) i perioden 2021-24e.
- Til sammenligning, så vil stigning i afgiftsniveauet til 22% lede til en stigning i afgiftsprovenuet uden at påvirke kanaliseringen til det licenserede marked og er derfor et 'optimalt' afgiftsniveau for både forbrugerbeskyttelse og afgiftsindtægter.

H2's uafhængig rapport – 10 hovedkonklusioner:

- 1) 1. januar 2020 trådte nye initiativer omkring grænser for spillerindskud og promovinger i kraft. Analyser af data fra spiludbydere peger på, at den estimerede effekt på det licenserede marked udgør en reduktion i bruttospilindtægten på 17%.
- 2) I H2's 2020-prognose er den forventede bruttospilindtægt nedsat med 12,5%, efter der er taget højde for effekten af de nye initiativer. Disse nedsætter også kanaliseringsgraden til det licenserede marked. Før disse forventede H2, at det uregulerede marked udgjorde 13% af det samlede danske onlinemarked 2020e, men nu er forventningen, at det vil udgøre 16% af det danske onlinespilmarked i 2020e.
- 3) Det nuværende forslag er, at afgiften på onlinespil i Danmark skal stige fra 20% af bruttospilindtægten til 28% af bruttospilindtægten i 2021. Selvom afgiftsniveauet ikke alene er bestemmende for kanaliseringsgraden, så er det tydeligt, når vi benchmarker Danmark med en række lignende markeder, at den øgede afgift vil have en signifikant effekt på kanaliseringen.
- 4) H2 forudsiger, at en stigning i afgiften til 28% i begyndelsen vil øge det overordnede afgiftsprovenu, men bemærker at det kommer på bekostning af forbrugervelfærd, da flere spillere flytter over på uregulerede spilsider, hvor der er mindre forbrugerbeskyttelse.
- 5) Hvis man ser 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%. Over denne periode vil afgiftsprovenuet generelt være det samme, da den indledende stigning den indledende stigning over tid vil blive udlignet af kombinationen af inflationen og den efterfølgende mindre vækst i markedet.
- 6) Derudover betyder den lave profitmargin for spiludbydere, at enhver signifikant stigning i afgiftsniveauet vil medføre nedskæringer i markedsføringsforbruget såvel som generelle aggressive besparelser. Det er ikke bare en yderligere reduktion i investeringerne i dansk økonomi, men en betydelig nedskæring i markedsføringsforbruget vil føre til yderligere lækage af spillere til det uregulerede marked.
- 7) I forhold til kanalisering, vil en stigning i afgiftsniveauet fra 20% til 28% af bruttospilindtægten øge den danske kanalisering til det uregulerede marked fra 12% af onlinemarkedet (88% på det regulerede marked) til 24% af onlinemarkedet (76% på det regulerede marked) i perioden 2021-24e.
- 8) Markedsanalyser med udgangspunkt i almindelig økonomisk teori om en jævn lafferkurve viser, at en stigning i afgiftsniveauet vil lede til et fald i kanaliseringen til det regulerede marked. Analyserne viser, at det optimale afgiftsniveau for at maximere afgiftsprovenuet er på 26%/27%. Med dét niveau estimerer vi en stigning i afgiftsprovenuet på cirka 62 millioner kroner sammenlignet med et afgiftsniveau på 20%, om end den samlede stigning i provenuet til staten vil være cirka 34 millioner kroner, når man tager højde for nedgangen i Danske Spils indtjening.
- 9) Virkeligheden på markedet er dog, at kurven er mere 'trindelt' – det vil sige, at hvis afgiftsniveauet stiger en smule, så er det ikke sandsynligt, at det ville ændre en spiludbyders adfærd betydeligt, og man kunne derfor forvente, at størrelsen på det regulerede marked ville være uforandret. På et bestemt punkt vil stigningen i afgiftsniveauet imidlertid medføre et markant skift i spiludbyderens adfærd.
- 10) Under den 'trindelte' teori vil en stigning i afgiftsniveauet til 22% sandsynligvis medføre en stigning i afgiftsprovenuet uden at påvirke kanaliseringsgraden til det regulerede marked

og er derfor et 'optimalt' afgiftsniveau for både forbrugerbeskyttelse og afgiftsindtægter. Vi estimerer, at det ville lede til en stigning i afgiftsprovenuet på cirka 83 millioner kroner sammenlignet med et afgiftsniveau på 20% og ville øge statens indtjening med 46 millioner kroner.

H2 akkreditiver

H2 – en global virksomhed med base i Storbritannien – er bredt anerkendt som den førende ekspert indenfor overvågning og analyse af spilindustrien på verdensplan. Tilsammen har vores analytikere fulgt sektorens værdi i realtid siden 2000. Vi har en stærk faglig akkreditering samt uafhængighed, og vi har gode erfaringer med, at vores analyser og rapporter holder til at blive gransket af mange forskellige interessenter, bl.a. politikere, myndigheder og fra nyhedsmedier.

Den viden, som genereres af H2's prognosemodel for industrien er blevet den langt mest citerede kilde vedrørende sektoren i offentliggjorte virksomhedsrapporter, transaktionsdokumentation og sell-side analytikeres bemærkninger såvel som i business-medierne – deriblandt BBC, Thomson Reuters, Bloomberg, *The Economist*, *The FT*, *The New York Times* and *The Wall Street Journal*. I dag repræsenterer H2 en levende databank, der dækker mere end 150 verdensmarkeder med cirka 2 millioner datapunkter og 2.500 opslag årligt, og en femårig prognose indtil 2025e.

(...)

Terminologi og beskrivelse af H2's datamodel

H2 benytter sig af målestandarderne 'Bruttogevinst' (BG) eller 'Bruttospilindtægt' (BSI) (dvs. omsætning minus gevinst, men inkluderet eventuelle bonusser) i stedet for omsætning/salgstal til at vurdere værdien af spilleindustrien. Det skyldes, at udbetalingsgraden varierer på tværs af produktkategorier, geografi og markedskanaler. Derfor giver bruttogevinst/bruttospilindtægt et mere konsekvent mål til sammenligning på tværs af sektoren. Derudover reflekterer det også spiludbyderes samlede indtægter i modsætning til omsætning, der kan inkludere de samme penge, som bliver gennemspillet flere gange i forskellige spil.

H2's analyser opdeler aktivitet i sektoren i tre markeder – spil hvor udbyderen er licenserede 'onshore' i samme jurisdiktion som spilleren ('hvide marked'); spil hvor udbyderen er licenserede 'offshore' i en anden jurisdiktion end spilleren ('grå marked'); og spil hvor udbyderen slet ikke er reguleret eller er ulovlig ('sorte marked')¹.

Den unikke H2-model indsamler og samordner data fra primære nøglekilder så som:

- Faktisk offentliggjort primær/sekundære markeds- og organisationsdata;
- Viden om/vurderinger af udbudssiden ud fra produktkategorier;
- H2's egen in-house monitorering af aktivitet;
- Løbende kontakt med private organisationer/investorer, deriblandt subscriber-feedback

¹ NB: I oversættelsen af dette afsnit dækker 'ureguleret' over både det grå og det sorte marked, idet begge markeder er udenfor dansk regulering og dermed danske forbrugerbeskyttende tiltag, BSI-atgift o.li. (red.).

- Viden/holdning fra/om tredjeparter – heriblandt udbydere og andre industrianalytikere.

Markedsprognoser er baseret på en række sekundære faktorer, heriblandt:

- Produktmodenhed
- Forventet produktudvikling
- Vækst i BNP/bredbånd/mobil
- Benchmarking af markeder
- Inkorporering af effekten af tidligere og forventet lovgivning.