

Til: Skatteudvalget

Som opfølgning på møde i skatteudvalget den 24. oktober og efter ønske fra medlem af Skatteudvalget Morten Dahlin.

Indledningsvis vil vi gerne slå fast, at vi betragter spil som en fritidsaktivitet på linje med mange andre, og at det bør sikres, at deltagelse i spil ikke repræsenterer en risiko for kundernes privatøkonomi eller tilværelse i øvrigt. At være udbydere af pengespil er forbundet med et stort ansvar for at bidrage til at sikre, at den risiko, der kan være forbundet med at spille, bliver reduceret så meget som muligt.

Herudover er det meget væsentligt at slå fast, at det problem vi taler om, antalsmæssigt er af meget beskedent omfang, selvom konsekvenserne for den enkelte spiller, der oplever problemer, og dennes familie og pårørende, naturligvis kan være meget alvorlige. Ifølge Center for Ludomani, så er 0,35% af alle spillere afhængige af spil. Vi antager, at denne gruppe står for fem til ti gange så meget indtjening/BSI som den gennemsnitlige spiller. Dermed står gruppen for mellem 1,75 - 3,50% af indtjening. Det er så lille en andel af branchens omsætning, at det er en ubetydelig del af indtjeningen.

Selvom denne gruppe ikke er en essentiel del af vores indtjening, har vi selvfølgelig et ansvar for at sikre, at de får den forbrugerbeskyttelse og hjælp som de fortjener. Spil er nemlig underholdning og må aldrig blive en byrde for vores spillere.

Ulemperne ved at branchen skal håndtere denne gruppe overstiger langt den begrænsede indtjening problemspillere udgør. Af de væsentligste argumenter kan bl.a. nævnes:

- Der bruges mange ressourcer på at monitorere, overvåge og afhjælpe problemspillerne.
- Problemspillerne har sædvanligvis et kortvarigt kundeforhold pga. deres adfærd.
- Problemspillerne medfører, at det er nødvendigt for spiludbydere at være meget mådeholdne i deres markedsføring af bonusser og kampagner, for ikke at fremme yderligere risikabel spilleadfærd. Dette medvirker, at man ikke kan udnytte potentialet over for den store kundegruppe, som spiller ansvarligt. I vores optik vil den "tabte fortjeneste" fra dette forhold langt overstige indtægten fra problemspillere.
- Der findes et samfundsmæssigt stigma omkring pengespil, der er skabt pga. problemspillere. Dette medvirker, at en rigtig stor del af befolkningen aldrig ville spille pengespil og ikke vil indlede et kundeforhold, selvom spil – rigtigt anvendt – er en fritidsaktivitet på linje med så mange andre.
- Når en branche er forbundet med stigmatisering, er det dårligt for aktiekursen og selskabets værdisætning, da mange potentielle købere og investorer afholder sig for at

investere i spilindustrien. Sammenligner man fx børsværdien på en spilvirksomhed, der beskæftiger sig med pengespil vs. en spilvirksomhed der udbyder underholdningsspil, så kan værdien sagtens være halveret for pengespilvirksomheden.

Et eksempel er Unibet, som er noteret på børsen i Stockholm, handles til en P/E målt på EBITDA på x10,2, hvorimod et selskab som EA, der står bag de kendte Playstation spil FIFA, handles til en P/E målt på EBITDA på x13,5. Har selskaberne en indtjening på 100 mDKK, så vil Unibet være 1.020 mDKK værd, hvor EA vil være 1.350 mDKK værd.

Med afsæt i ovenstående mener vi, at branchen generelt er meget bedre stillet uden problemspillere. Derfor er branchen - ligesom behandlingscentre - interesseret i at begrænse problemspillere mest muligt.

Spilnu.dks anbefalinger til Skatteudvalget

Samfundsdebatten omhandler netop nu et potentielt forbud af spilreklamer. Et sådant forbud mener vi ikke vil begrænse antallet af problemspillere, men blot flytte disse til udenlandske online-casinoer, hvor opsyn, kontrolmuligheder, lovgivning, spilleafgift og behandlingsmuligheder er ikke-eksisterende. Derimod mener vi, at man bør forsøge at fastholde spillerne på et reguleret marked, og i stedet regulere med såkaldte tjenlige midler. Disse indføres i de nærtstående stramninger som snarest træder i kraft, hvor der f.eks. reguleres på bonusstørrelser og gennemspilskrav, som potentielt set vil have langt større effekt på mindskning af problemspillere. Derfor er det vores holdning, at finder man at markedet bør reguleres i endnu større grad, bør vi sammen se på yderligere tjenlige midler, og ikke et reklameforbud.

Giver dette anledning til yderligere spørgsmål står vi naturligvis til rådighed.

Mulige kontraproduktive effekter ved et reklameforbud

- Et reklameforbud vil kunne skabe et marked, som det vil være umuligt at navigere i, fordi kunderne ikke aner, hvilke udbydere der er lovlige og har licens, og hvilke udbydere der ikke har
- De lovlige udbydere vil ikke kunne gøre opmærksom på sig selv, og det vil være til de licensløse udbydernes fordel, der ikke vil være bange for at bryde loven
- Gør vi det for besværligt for de firmaer, som har fået dansk licens, betaler dansk spilafgift og i fællesskab bidrager til at regulere antallet og karakteren af spilreklamer, så risikerer vi meget let, at de ikke længere kan få deres forretning til at fungere i Danmark og derfor overlader spilmarkedet til udenlandske udbydere, som vi ikke har den samme kontrol over, og hvor spilindtægterne forsvinder ud af landet. Dette er også for nylig bekræftet i et svar fra Skatteministeriet om effekterne af øgede spilafgifter, hvor ministeriet skriver, at et skifte fra dansk regulerede udbydere til uregulerede eller udenlandske udbydere, som ikke er omfattet af dansk regulering, vil indebære en svækkelse af forbrugerbeskyttelsen
- Reklamer tjener netop det formål at skubbe spillerne i retning af de legale udbydere, der skal leve op til en række krav om forbrugerbeskyttelse, og som i øvrigt bidrager med indtægter til det danske samfund
- Tilladelsen til at sende reklamer udgør samtidig en af de eneste konkurrencefordele for de danske udbydere overfor udenlandske spilfirmaer

På vegne af Spilnu.dk A/S



Mads Peter Veiby
Adm. Direktør



Thomas Rolighed Larsen
Compliance manager