

## Spelmarknadens utveckling i Sverige och internationellt 2016

## Innehållsförteckning

1	Utvecklingen på den svenska spelmarknaden .....	4
2	Preliminär sammanställning av omsättning .....	7
3	De statskontrollerade bolagen .....	9
3.1	AB Svenska Spel .....	9
3.1.1	Lotterier och vadhållning .....	9
3.1.2	Internetpoker.....	10
3.1.3	Värdeautomater (Vegas) .....	10
3.1.4	Casino Cosmopol AB .....	10
4	AB Trav och Galopp .....	11
5	Folkrörelsernas lotterier.....	12
5.1	Bingospel över länsgränserna.....	12
6	Privata aktörer.....	13
6.1	Restaurangkasino .....	13
6.2	Förströelsespel.....	13
6.3	Penningautomater.....	13
6.4	Varuspel.....	14
7	Spelansvar och spelberoende.....	14
8	Utveckling av illegalt spel .....	15
8.1	Spelautomater och andra liknande utrustningar.....	15
8.2	Pokerspel.....	15
8.3	Kedjebrevsspel .....	16
8.4	Vissa arrangemangs förenlighet med lotterilagen.....	17
8.5	Främjandeförbudet .....	17
8.6	Samverkan.....	17
8.7	Uppföljning av Lotteriinspektionens polisanmälningar .....	18
9	Teknik .....	19
9.1	Tekniskt stöd för ny reglering.....	19
9.2	Dragningsutrustningar.....	19

10	Trender och förändringar i omvärlden.....	19
10.1	Världen .....	19
10.2	Europa .....	19
10.3	Norden .....	20
11	Redovisning av länder.....	21
11.1	Danmark.....	21
11.2	Finland.....	22
11.3	Norge.....	23
11.4	Åland.....	24
11.5	Estland.....	24
11.6	Frankrike .....	25
11.7	Gibraltar .....	25
11.8	Lettland.....	26
11.9	Litauen.....	27
11.10	Malta .....	27
11.11	Nederländerna.....	28
11.12	Portugal .....	28
11.13	Schweiz.....	29
11.14	Storbritannien.....	29
11.15	Tyskland.....	30
12	Aktörer utan svenskt tillstånd.....	30
Bilaga 1	Statistik.....	32
Bilaga 2	Rättsutveckling 2016.....	37
Bilaga 3	Nya regler för spelmarknaden om penningtvätt.....	52
Bilaga 4	Det aktuella forskningsläget; några utvalda frågor inom området studier av spel om pengar.....	57
Bilaga 5	Virtuell verklighet i spelmarknaden .....	68
	Källförteckning .....	75

## Inledning

Det är tioårsjubileum för spelmarknadsrapporten, vars officiella namn är ”Spelmarknadens utveckling i Sverige och internationellt 2016”.

Omvärldsbevakningen har blivit allt viktigare för aktörerna på spelmarknaden och för Lotteriinspektionen. Vi förbereder oss för ett eventuellt kommande licenssystem för spelmarknaden i Sverige. Genom att hålla oss informerade om hur andra länders myndigheter hanterar sin reglering och hur andra marknader fungerar håller vi oss uppdaterade. Att lära av omvärlden är något som även har varit i fokus för regeringens utredare, Lotteriinspektionens generaldirektör Håkan Hallstedt, som fått i uppdrag att lämna förslag till en ny spelreglering. Enligt kommittédirektivet Omreglering av spelmarknaden (dir. 2015:95) ska förslaget till ny spelreglering bygga på högt konsumentskydd, hög säkerhet i spelen och tydliga förutsättningar för att få verka på marknaden. Utredningen ska redovisa sitt förslag till regeringen under våren 2017. Den politiska beredningen av utredningens förslag som följer, kommer att leda till ytterligare ett intensivt år med förberedelser för den nya ordning som eventuellt kommer att genomföras framöver.

Vår förhoppning är att rapporten ska vara till nytta för den som vill skapa sig en helhetsbild av hur spelmarknaden i Sverige ser ut. Rapporten ska även ge en överblick över förhållandena i andra länder. En god bild av nuläget är alltid en förutsättning för att kunna göra kloka analyser av den framtida utvecklingen.

Rapporten har sammanställts av anställda på Lotteriinspektionen. I bilagor till rapporten finns fördjupande texter i olika ämnen såsom penningtvätt och virtual reality. Författare till avsnittet i bilaga 4, *Det aktuella forskningsläget; några utvalda frågor inom området studier av spel om pengar*, är Dr Mark Griffiths, professor i spelstudier på Nottingham Trent University.

En sammanställning i detta begränsade format kan inte vara fullständig, varken när det gäller fakta eller områden som analyseras. Lotteriinspektionen tar gärna emot synpunkter på innehållet i denna rapport och hur den kan utvecklas.

## Uppdrag

**I regleringsbrevet för 2016 fick Lotteriinspektionen i uppdrag av regeringen att redovisa hur spelmarknaden har utvecklats i Sverige och i världen, inklusive den rättsliga utvecklingen inom området. I den här rapporten redovisas uppdraget.**

Rapporten innehåller 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.

De länder som redovisas i kapitel 11 är de länder som Lotteriinspektionen fått uppgifter från. En källförteckning finns sist i rapporten.

I bilaga 1 återfinns statistik och i bilaga 2 finns en redovisning av den rättsliga utvecklingen i Sverige och Europa 2016.

Underlag till rapporten har bl.a. hämtats från vårt deltagande i konferenser och seminarier, samt från information i rapporter och tidskrifter om spel liksom från nyhetsbrev.

## Sammanfattning

Spelmarknaden befinner sig alltjämt i snabb utveckling vad gäller teknik, affärsutveckling, marknadsföring och kundbeteenden samt regleringsinitiativ. Spelmarknaden fortsätter att visa tillväxt. Detta gäller både aktörer med tillstånd i Sverige och aktörer utan tillstånd i Sverige som är verksamma endast via internet. Spel blir alltmer lättillgängligt, framförallt via mobila plattformar. Internetkasino är den spelform som växer snabbast, pådrivet av en mycket omfattande marknadsföring.

Den reglerade svenska spelmarknadens nettoomsättning uppgick till 17,1 miljarder kronor 2016 (16,7 miljarder kronor 2015). De största spelformerna sett ur detta perspektiv är lotterier och nummerspel, vadhållning på hästar och vadhållning på sport.

Bruttoomsättningen uppgick till 46,7 miljarder kronor 2016 (45,4 miljarder kronor 2015). De största spelformerna sett ur detta perspektiv är lotterier och nummerspel, vadhållning på hästar och kasinospel. Omsättningen för 2016 är preliminär eftersom alla aktörer ännu inte rapporterat in sina siffror till Lotteriinspektionen.

För de reglerade aktörerna baseras omsättningssiffrorna på uppgifter från respektive aktör. Tillväxten för AB Svenska Spel (Svenska Spel) blev 0,4 procent och omsättningen landade på 8 993 miljoner kronor. Svenska Spels värdeautomater Vegas fortsätter att redovisa en nedgång med en omsättning på 1 206 miljoner kronor. AB Trav och Galopp (ATG) redovisade en tillväxt på 7 procent och omsättningen blev 4 021 miljoner kronor. Svenska Postkodföreningens lotterier redovisade en omsättning på 2 066 miljoner vilket är en stagnerande utveckling. Postkodlotteriet behåller sin dominerande ställning på marknaden för föreningslotterier. Folkspel, med Bingolotto och Sverigelotten, omsatte 680 miljoner kronor, vilket innebär en ökning med 10 procent. IOGT-NTO, som bl.a. anordnar Miljonlotteriet, omsatte 285 miljoner kronor, en minskning med 3 procent. SAP/SSU, som bl.a. anordnar Kombilotteriet, omsatte 216 miljoner kronor, vilket är en ökning med 16 procent. Övriga rikslotterier omsatte över 200 miljoner kronor vilket är en ökning med cirka 25 procent. Marknaden för restaurangkasinon visade på en positiv tillväxt mellan 2014 till 2015. Huruvida detta var en temporär ökning är i dagsläget svårt att bedöma. Omsättningen för 2016 beräknas till 210 miljoner kronor.

Omsättningen för aktörer utan svenskt tillstånd kan endast uppskattas ungefärligt. Lotteriinspektionen följer utvecklingen och sammanställer statistik utifrån tillgängliga siffror från H2 Gambling Capital och egen omvärldsanalys. Aktörer utan svenskt tillstånd fortsätter ta marknadsandelar och beräknas ha ökat sin omsättning med 16 procent vilket skulle motsvara cirka 5 100 miljoner kronor. Totalt beräknas marknadsandelen för aktörer utan svenskt tillstånd till 23 procent.

Sammantaget beräknas den svenska spelbranschen (aktörer med eller utan svenskt tillstånd) ha omsatt 22 186 miljoner kronor 2016.

Utöver spel hos aktörer med eller utan svenskt tillstånd, tillkommer spel hos illegala aktörer, t.ex. spelautomater utan tillstånd på restauranger, kaféer och pubar. För dessa spel för Lotteriinspektionen ingen statistik. Omfattningen är svår att uppskatta, även om enskilda spelautomater kan inbringa många tiotusental kronor i månaden. Vi gör regelmässigt polisanmälningar avseende denna typ av verksamhet efter egna kontroller och tips från allmänheten. Samverkan med Polis- och åklagarmyndigheten har förstärkts under året i syfte att få bort sådana spelautomater när de upptäcks.

Den omfattande marknadsföringen av utlandsbaserade spelbolag i svenska medier har ökat under 2016. Inte sällan överklagar annonsörerna Lotteriinspektionens förbudsförelägganden om att de, vid vite, ska upphöra

med marknadsföringen. Under året har ett flertal domar meddelats där förvaltningsdomstolarna avslagit överklaganden av ifrågavarande slag.

Under året presenterade Folkhälsomyndigheten en befolkningsstudie som syftade till att undersöka relationen mellan spel om pengar och hälsa. Resultatet visade att färre personer spelar om pengar och att andelen som har spelproblem har minskat något sedan senaste mätningen. Dock har andelen med allvarliga spelproblem ökat något.

Under året fick Lotteriinspektionen en åklagare att fungera som kontaktperson gällande brott mot lotterilagen. Lotteriinspektionen har även sammanställt en rapport för att följa upp polisanmälningar. Resultatet visade att Lotteriinspektionens polisanmälningar tenderade att, som enda åtgärd, bli tilldelad en handläggare.

Utvecklingen i Europa går mot att fler länder öppnar sina marknader för nya aktörer. Dock har våra grannländer Norge och Finland beslutat att behålla sina monopol. I Finland har de tre statliga spelbolagen slagits ihop till ett statligt bolag. I Norge har i en statlig utredning avstyrkt ett licenssystem och föreslagit att det statliga spelmonopolet ska förstärkas.

Penningtvättsutredningen överlämnade den 1 februari 2016 betänkandet SOU 2016:8 Ytterligare åtgärder mot penningtvätt och finansiering av terrorism – fjärde penningtvättsdirektivet – samordning – ny penningtvättslag – m.m., till regeringen.

I proposition 2016/17:8 Tydligare tillståndsgivning i lotterilagen, som överlämnades till riksdagen i september 2016, föreslogs vissa ändringar i lotterilagen, bl.a. regler om måttfull marknadsföring. Lagändringarna träder i kraft den 1 januari 2017.

## 1 Utvecklingen på den svenska spelmarknaden

Året kännetecknades av en marknad i fortsatt tillväxt. Omsättningsökningen gäller såväl aktörer med tillstånd i Sverige som aktörer utan tillstånd i Sverige.

Den tekniska utvecklingen under året var fortsatt snabb och aktörerna strävade efter att öka tillgängligheten till spel i olika miljöer, främst i mobila plattformar. Internetkasino är det spelområde som visade fortsatt stark tillväxt och som också understöddes av kraftfull marknadsföring. Det finns i dagsläget ingen spelplanordnare med svenskt tillstånd för internetkasinon. Aktörer utan tillstånd i Sverige, som erbjuder bl.a. sportspel och

internetkasino, visar sammantaget en stark omsättningsökning och tar marknadsandelar. Läs mer om detta i kapitel 2.

Spelbranschen växer och konsumtionen av spel är dessutom relativt okänslig för konjunkturer. I genomsnitt spelade de svenska hushållen för 2,34 procent av sin disponibla inkomst på reglerat spel, vilket motsvarar 5 900 kronor per år för personer över 18 år. Efter avdrag för vinster blir den genomsnittliga kostnaden för spel 2 158 kronor per person. Utöver detta tillkommer spel hos utländska spelanordnare som erbjuder spel på internet till svenska konsumenter.

Under året genomförde Novus, på uppdrag av Lotteriinspektionen, en marknadsundersökning av svenskarnas spelvanor ”Allmänheten om spel 2016”, vilken visade att drygt två av tre svenskar har spelat om pengar de senaste tolv månaderna. Jämfört med tidigare år spelar något färre personer trots att spelet totalt omsatte mer pengar enligt Lotteriinspektionens statistik.

Lotteriinspektionen har till uppgift att bedriva en tillsyn som effektivt bidrar till att uppfylla spelpolitikens mål om en sund och säker spelmarknad. En förutsättning för att denna tillsyn ska fungera är att det råder en grundläggande samsyn mellan aktörer och myndigheter om hur lagar och regler ska uppfattas. Rättsutvecklingen på spelområdet har dock medfört att samsynen i vissa delar brister. Den största diskrepansen gäller tolkningen av främjandeförbudet, där aktörer utan svenskt tillstånd gör reklam för spel på ett sätt som enligt Lotteriinspektionen utgör en överträdelse av förbudet. Det faktum att rättsprocesserna ofta pågår i flera år gör att tillsynssystemet ibland inte fungerar tillfredsställande. I de fall där överklagandet av Lotteriinspektionens beslut har avslagits, kan det hända att själva annonseringen har upphört och domsluten blir i dessa fall utan verkan.

I de tidigare rapporterna från 2014 och 2015 redogjordes för de EU-rättsliga överträdelseärendena mot Sverige. Av EU-kommissionens yttranden framgick att kommissionen, i två separata förfaranden, uppmanat Sverige att vidta åtgärder för att säkerställa att den svenska lagstiftningen avseende vadhallningstjänster på nätet och nätpokertjänster överensstämde med EU-lagstiftningen. Kommissionen ansåg inte att Sveriges reaktion på uppmaningen varit tillfredsställande varvid kommissionen, den 16 oktober 2014, fattade beslut om att dra Sverige inför EU-domstolen. Såvitt nu är känt har fortfarande inte någon stämning kommit in till EU-domstolen. Det återstår således att se vilka grunder kommissionen vidhåller. Det förefaller sannolikt att EU-kommissionen har avvaktat den utredning om förslag till en ny spelreglering som regeringen har tillsatt.



Spelmarknaden påverkas i hög grad av politiska beslut. Enligt kommittédirektivet Omreglering av spelmarknaden (dir. 2015:95) ska en utredare under våren 2017 lämna ett förslag till en ny spelreglering. Enligt direktivet ska den föreslagna spelregleringen syfta till att skapa en spelmarknad som präglas av ett högt konsumentskydd, hög säkerhet i spelen och tydliga förutsättningar för att få verka på marknaden. Den föreslagna regleringen ska bygga på ett licenssystem som innebär att alla som agerar på den svenska spelmarknaden ska göra det med behörigt tillstånd och aktörer utan tillstånd ska stängas ute.

Den förestående moderniseringen av regelverket är nödvändig. Utvecklingen har sprungit ikapp och förbi den nu gällande lotterilagen som trädde i kraft 1 januari 1995 och som i sin tur i väsentliga delar har sitt ursprung i 1939 års lotteriförordning. Då handlade det om att reglera en fysisk lotterimarknad, med lottsedlar eller deltagarbevis. Idag sker huvuddelen av spelen över internet, utan hänsyn till nationsgränser och enskilda staters regelverk. Svensk lag har allt mindre verkan mot verksamhet som anordnas utomlands. Samtidigt har det skett en stor förändring i hur svenska medier betraktar spelannonser.

Den rådande trenden i Europa är att spelanordnare ansöker om licens i varje land där de vill erbjuda spel i och att fler länder ändrar sin spellagstiftning mot ett licenssystem.

En stor fråga för de länder som inför licenssystem är hur de bolag som har licens ska skyddas mot konkurrens från de aktörer som inte har licens. Detta kan ske genom blockering av IP-adresser, förbud mot betalningsförmedling eller genom en kombination av dessa åtgärder. En annan viktig fråga är nivån på skattesatsen. Det är svårt att hitta en optimal nivå som å ena sidan leder till en hög kanalisering, dvs. att en stor del av spelandet sker hos licensierade aktörer, och å andra sidan ger goda skatteintäkter till staten. Exempelvis har Grekland beslutat om en skattesats på 35 procent på nettoomsättning. Skattesatsen i Storbritannien är 15 procent. Italien och Danmark har en skattesats på 20 procent. En tredje fråga av central vikt är var den tekniska utrustningen, såsom t.ex. serverar, ska vara placerad. Utvecklingen går mot att kraven slopas på att den tekniska utrustningen måste vara placerad i den jurisdiktion som utfärdat licensen.

Under året överlämnade regeringen proposition 2016/17:8 Tydligare tillståndsgivning enligt lotterilagen till riksdagen. I propositionen föreslås vissa ändringar i lotterilagen. Läs mer om propositionen i kapitel 7 och i bilaga 2.

Utöver spel på aktörer med eller utan svenskt tillstånd spelbolag förekommer även spel på illegala spelautomater i Sverige. För dessa spelautomater saknar Lotteriinspektionen tillräckligt tillförlitliga uppgifter för att kunna uppskatta omsättningen på marknaden. Lotteriinspektionens arbete med att bidra till ett minskat utbud av illegal spel- och lotteriverksamhet har under senare år alltmer inriktats på samverkan med andra rättsvårdande myndigheter. Vi har en samverkan med Polismyndigheten, där Lotteriinspektionen deltar i tillslag mot illegala spelklubbar och restauranger som har illegala spelautomater. Därtill har Lotteriinspektionen en åklagare som kontaktperson i syfte att stärka samordningen med Åklagarmyndigheten vad gäller denna typ av brottslighet. Ytterligare en faktor är att flera avgöranden från domstolar, inte minst från Högsta domstolen, har förstärkt bilden av att spelautomater är illegala trots nya koncept, såsom internetuppkopplade spelautomater. Arbetet mot illegalt automatspel fortsätter att vara ett prioriterat område. Ett skäl till detta är att illegala spelordnare ofta har kopplingar till annan kriminell verksamhet.

En fråga som berör både spelbranschen och idrottsrörelsen är matchfixning, som handlar om spelrelaterade uppgjorda matcher. Under året kom domstolsavgöranden i två uppmärksammade mål. I det ena målet beslutade Högsta domstolen i april att inte meddela prövningstillstånd avseende en fällande dom om matchfixning från Göta hovrätt. I det andra målet dömdes sex personer, som tidigare friats i tingsrätten, av Hovrätten över Skåne och Blekinge för bl.a. givande och tagande av muta i syfte att manipulera utgången i en match. Domen överklagades till Högsta domstolen, som beslutade att inte meddela prövningstillstånd. Riksidrottsförbundet har under året fortsatt sin informationssatsning med att informera fotbollsklubbarna i division 1 samt bandyns elitserie gällande matchfixning.

## 2 Preliminär sammanställning av omsättning

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

Nettoomsättning visar hur mycket pengar som är kvar efter utbetalda vinster, dvs. innan kostnader belastar resultatet. Man kan även se nettoomsättning som den förlust spelarna gör när de spelar. Med bruttoomsättning menas den ackumulerade summan pengar spelarna satsat på spel. Bruttoomsättning är med andra ord summan av nettoomsättning och de utbetalda vinsterna. På grund av skillnaderna i variabler som återbetalningsprocent och spelfrekvens är variationen mellan spelformerna större vid jämförande av bruttoomsättning än av nettoomsättning. Nettoomsättning är därför ett mer

produktneutralt mått på omfattningen av spelandet. Omsättningsstatistiken för ATG, Svenska Spel, och de omsättningsmässigt största rikslotterierna baseras på kvartalsrapportering för 2016. Omsättningen för övriga spelanordnare har prognostiserats med hjälp av historisk data. Utöver de reglerade spelanordnarna förekommer även omfattande spel på internetsidor tillhörande aktörer utan tillstånd i Sverige. Även spel på illegala spelautomater förekommer, men för dessa saknar vi tillräckligt tillförlitliga uppgifter för att kunna uppskatta omsättningen.

Bruttoomsättning för 2016 avseende den reglerade svenska spelmarknaden uppskattas till 46 716 miljoner kronor. Det är en ökning med 1 305 miljoner kronor jämfört med 2015. Nettoomsättningen uppskattas till 17 086 miljoner kronor, vilket är en ökning med 370 miljoner kronor jämfört med 2015.

Svenska Spels, exklusive Casino Cosmopol AB (Casino Cosmopol), nettoomsättning uppgick till 7 821 miljoner kronor under 2016, vilket är nästintill samma omsättning som under 2015. Det landbaserade spelet minskade med ca 3 procent medan spel på internet ökade med 14 procent.

Casino Cosmopols nettoomsättning uppgick till 1 172 miljoner kronor under 2016. Detta är en minskning med 1 procent jämfört med 2015.

ATG har ökat sin nettoomsättning jämfört med 2015. Nettoomsättningen blev 4 021 miljoner kronor 2016, vilket är en ökning med 7 procent jämfört med 2015. Landbaserat spel minskade med 1 procent jämfört med 2015. Spel på internet omsatte 2 109 miljoner vilket innebar en tillväxt på 16 procent jämfört med 2015.

Nettoomsättningen för folkrörelsernas sammanlagda spel- och lotteriverksamhet uppskattas till 3 863 miljoner kronor. Det är en ökning med 2 procent jämfört med 2015.

Aktörer med tillstånd att anordna restaurangkasino i Sverige har de senaste åren haft en nedåtgående omsättningsutveckling. Denna utveckling vände 2015 då man redovisade en positiv tillväxt på cirka 8 procent. Huruvida detta var en temporär ökning är svårt att bedöma i dagsläget. Omsättningen för 2016 bedöms till 210 miljoner kronor.

I genomsnitt spelar de svenska hushållen årligen med 2,34 procent av sin disponibla inkomst på reglerat spel, vilket motsvarar 5 900 kronor per person över 18 år. Efter avdrag för vinster blir den genomsnittliga kostnaden för spel 2 158 kronor. Utöver detta tillkommer spel på utländska spelanordnare som erbjuder spel på internet till svenska konsumenter. Enligt vår marknadsundersökning ”Allmänheten om spel 2016” är trenden att en

mindre andel personer spelar på spel om pengar jämfört med tidigare undersökningar. I denna mätning svarade 68 procent av de tillfrågade att de hade spelat på spel om pengar under de senaste 12 månaderna. Detta kan jämföras med 2015 då 70 procent svarade att de hade spelat på spel om pengar, eller 2014 då 71 procent svarade att de hade spelat på spel om pengar. För en mer detaljerad beskrivning av omsättningsutvecklingen, se bilaga 1.

### 3 De statskontrollerade bolagen

#### 3.1 AB Svenska Spel

##### *3.1.1 Lotterier och vadhållning*

Svenska Spel har fått tillstånd från regeringen för att bedriva spel inom vissa områden, varav lotterier och vadhållning är ett av dessa områden. Nuvarande tillstånd löper fr.o.m. den 1 januari 2016 t.o.m. 31 december 2018.

Lotteriinspektionen är den myndighet som har till uppgift att utöva tillsyn över att bolaget följer villkoren i tillståndet och de villkors-, kontroll- och ordningsbestämmelser som myndigheten utfärdat med stöd av tillståndet.

Svenska Spels tillstånd inom området lotteri och vadhållning omfattar vadhållning i samband med idrottstävlingar, nummerspel och traditionella lotterier. Därutöver har de tillstånd att erbjuda vadhållning i samband med den årliga svenska Melodifestivalen och Eurovisionsschlagerfestivalen. Vadhållning får erbjudas med både löpande och fasta odds.

Tillståndet möjliggör för bolaget att sälja sina produkter fysiskt via ombud men även via elektromagnetiska vågor såsom internet, mobiltelefoni etc. Svenska Spel har i dagsläget drygt 5 000 fysiska spelombud.

Svenska Spels produktportfölj under 2016 bestod bl.a. av Stryktipset, Oddset Powerplay, Lotto och skraplotten Triss.

Utöver direkta krav på de specifika spelformernas vinstutbetalning, finns i Svenska Spels tillstånd även krav på sociala skyddshänsyn, t.ex. krav på att bolaget inte får erbjuda spel till någon person under 18 år. Enligt tillståndet ska bolaget i sin marknadsföring av spel till konsumenter även iaktta särskild måttfullhet. Detta innebär bl.a. att marknadsföringen inte får vara påträngande eller uppsökande.

Under året har vadhållningen i samband med sportspelen ökat, medan turspelen haft en mer negativ utveckling. Svenska Spel har under året fortsatt att utveckla sin spelplattform för de digitala spelen.

### 3.1.2 *Internetpoker*

Svenska Spel har av regeringen tillstånd att bedriva poker online, något som bolaget har gjort sedan 2006. Nuvarande tillstånd löper fr.o.m. den 1 januari 2016 t.o.m. den 31 december 2018. Ingen ytterligare utveckling har skett det senaste året för internetpokern. Däremot har bolaget stängt ner den flashklient som innebar att spelarna inte behövde installera något program på datorn för att spela poker, varför spel via iPadklienten istället har ökat. Omsättningsmässigt fortsätter pokerspelet att minska och antalet nya spelare blir något färre från år till år.

### 3.1.3 *Värdeautomater (Vegas)*

Svenska Spel har av regeringen tillstånd att anordna spel på värdeautomater. Nuvarande tillstånd löper fr.o.m. den 1 januari 2016 t.o.m. den 31 december 2018. En värdeautomat är enligt lotterilagen en spelautomat som betalar ut vinster i form av ett värdebevis, spelpoletter eller liknande och där vinstmöjligheterna helt eller delvis beror på slumpen.

Värdeautomaterna finns på restauranger med serveringstillstånd, men även i bingohallar runt om i Sverige. De grundläggande förutsättningarna för tillstånd till värdeautomatspel är bl.a. att det finns ett giltigt serveringstillstånd eller att spelet anordnas i samband med bingospel och att spelplatsen är lämplig ur ett socialt ansvarsperspektiv. Antalet tillåtna värdeautomater ska dessutom relatera till spelplatsens övriga omsättning. Enligt lotterilagen får högst fem värdeautomater placeras på varje spelplats.

Högsta tillåtna antal värdeautomater som får ställas ut i Sverige är enligt Svenska Spels tillstånd 7 000 automater i samband med hotell- och restaurangverksamhet och 500 automater i samband med bingospel i bingohallar. Idag finns det tillstånd till sammanlagt 4 903 värdeautomater på 1 738 restauranger och bingohallar i Sverige.

Under 2016 har Svenska Spel ändrat den högsta insatsen på samtliga spel till sex kronor. Högsta vinst är reglerad till 100 gånger insatsen och ett kvitto ska automatiskt skrivas ut när spelarens krediter uppnår detta belopp, dvs. 600 kronor.

### 3.1.4 *Casino Cosmopol AB*

Svenska Spel har av regeringen fått tillstånd att bedriva kasinoverksamhet, vilken drivs genom dotterbolaget Casino Cosmopol. Nuvarande tillstånd löper fr.o.m. den 1 januari 2016 t.o.m. den 31 december 2018. De fyra kasinon som finns i Sverige återfinns i Sundsvall, Malmö, Göteborg och Stockholm. Den som vill komma in på kasinot registreras och fotograferas.

Åldersgränsen för att få spela på kasino i Sverige är 20 år och gästen måste också legitimera sig. Regeringen har beslutat att högsta tillåtna insats vid spelborden är två prisbasbelopp<sup>1</sup> och på spelautomaterna är högsta tillåtna insats 150 kronor per spelomgång. Minst 85 procent av insatserna på spelautomaterna ska betalas tillbaka i form av vinster.

Enligt kasinolagen (1999:355) får det endast finnas traditionella kasinospel på Casino Cosmopol såsom roulette, black jack och poker med internationella regler samt spelautomater. Det är Lotteriinspektionen som prövar och godkänner nya spel. Under 2016 godkändes ett nytt spel som heter Rocket 7. Det är ett bordsspel som spelas med två tärningar. Spelet är unikt på så sätt att det är det första spelet på kasinot där det varken är elektronisk utrustning eller personal som avgör spelet, utan det är spelarna som turas om att kasta de två tärningarna.

## 4 AB Trav och Galopp

ATG är ett aktieföretag som ägs av Svensk Travsport och Svensk Galopp. ATG har fått sitt tillstånd av regeringen. Det nuvarande tillståndet löper fr.o.m. den 1 januari 2017 t.o.m. den 31 december 2018. Tillståndet för 2016 löpte fr.o.m. den 1 januari 2016 t.o.m. den 31 december 2016. Nytt för 2016 var att ATG beviljades möjligheten att erbjuda svenska spelare utökat internationellt spel på hästar från ytterligare länder som Tyskland och Holland.

Galoppbanan i Täby har under året stängt sin verksamhet och en ny galoppbana öppnades i juni, Bro Park i Upplands Bro. Galoppbanan använder sig av ATG:s ombudsterminaler istället för de terminaler som normalt brukar finnas på trav- och galoppbanorna. Efter ett rån mot Bro Park i september beslutade ATG att galoppbanan under två tävlingsdagar skulle vara kontantlös. Testet, att endast tillåta kortbetalning, kommer att utvärderas. Det återstår att se om detta kommer att bli en permanent lösning.

Under hösten 2016 lanserades en ny spelform vid namn Top 7. Spelet går ut på att få de sju första hästarna i rätt ordningsföljd i ett och samma lopp. Det finns tre sätt att spela Top 7 på och spelet har sex vinstgrupper med vinst från 2 rätt och uppåt.

Under året har ATG även lanserat en ny live-app. Applikationen är framförallt till för live odds och streaming.

<sup>1</sup> Prisbasbeloppet för 2016 var 44 300 kr.



## 5 Folkrörelsernas lotterier

Tillstånd att anordna lotteri enligt 15 § lotterilagen får lämnas till en svensk juridisk person som är en ideell förening och som främjar ett allmännyttigt ändamål.

Tillstånd får även lämnas till en annan juridisk person än en ideell förening eller en juridisk person som har till huvudsakligt syfte att främja ett allmännyttigt ändamål utom landet, om det finns särskilda skäl för det.

Under året har ett tjugotal tillståndshavare anordnat lotterier i fler än ett län enligt 16 § eller 21 b § lotterilagen, s.k. rikslotterier. Av dessa rikslotterianordnare har 18 stycken varit ideella föreningar och två stycken har varit stiftelser. Rikslotterianordnarnas verksamheter är allmännyttiga och inrymmer ändamål som t.ex. idrott, välgörenhet, nykterhet, politik och kultur. Det finns i huvudsak tre typer av rikslotterier; fysiska lotterier, lottlösa lotterier och EMV-lotterier. Exempel på fysiska lotterier är skraplotter eller andra efterhandsdragna lotterier. Ett prenumerationslotteri är ett typiskt lottlöst lotteri och lotterier som anordnas över internet via elektromagnetiska vågor är s.k. EMV-lotterier. I stort sett samtliga rikslotterianordnare anlitar ett serviceföretag för att sköta den dagliga driften av lotteriet. Förhållandet och uppdraget mellan parterna regleras genom avtal.

Under året har flera av rikslotterianordnarna haft en positiv tillväxt. Detta trots att konkurrensen inom rikslotteriområdet är fortsatt hård och även påverkas av att utländska lotterier görs tillgängliga för svenska spelare via internet. Många av de större rikslotterianordnarna har lagt fokus på att utveckla metoder för långsiktiga kundrelationer. En generell trend bland rikslotterianordnarna har under 2016 varit ett mer aktivt arbete med kostnadseffektiviseringar.

### 5.1 Bingospel över länsgränserna

Lotteriinspektionen ger tillstånd till bingo om bingospelet bedrivs i flera län eller om högsta vinsten överstiger ett prisbasbelopp.

Under 2016 har Lotteriinspektionen utfärdat sju tillstånd till spel över länsgränserna och tre tillstånd till högre vinstvärde än ett prisbasbelopp. Antalet tillstånd är något färre än de senaste åren.

## 6 Privata aktörer

### 6.1 Restaurangkasino

Enligt 32 och 34 §§ lotterilagen får tillstånd att anordna roulettspel, tärningsspel och kortspel ges till privata företag och enskilda personer.

Restaurangkasino är den enda spelform som privata aktörer och privatpersoner kan söka tillstånd till. Spelet ska anordnas i samband med en offentlig nöjeställning eller hotell- och restaurangverksamhet om det för rörelsen finns serveringstillstånd enligt alkohollagen (2010:1622).

Restaurangkasinospel är mer av förströelsekaraktär eftersom spelet sker med låga insatser och vinster. Åldersgränsen för att spela är 18 år.

Det finns idag ca 32 anordnare som har tillstånd att anordna restaurangkasinospel. Aktörerna erbjuder spel på omkring 431 spelplatser. Det i särklass populäraste spelet är black jack.

Både antalet anordnare och antalet spelplatser minskar för varje år. Under hösten 2016 meddelade Cherry Spelglädje AB att de förvärvar Betman Casino AB och därmed stärkte de sin dominans på marknaden. Nu har de drygt 60 procent av restaurangkasinomarknaden.

### 6.2 Förströelsespel

Förströelsespel är mekaniska eller elektroniska spelautomater som inte ger någon vinst, eller endast ger vinst i form av frispel på automaten. Lagen (1982:636) om anordnande av visst automatspel (automatspelslagen) gäller även om ingen insats betalas för spelet. Ett tillstånd krävs då spelautomaterna ställs ut i lokaler eller på platser dit allmänheten har tillträde. Tillstånd krävs även om spelautomaterna är avstängda.

Definitionen av vad ett förströelsespel är kan ibland orsaka tolkningsproblem. Vilka spel som är tillståndspliktiga är ibland inte helt självklart. Det finns flera spel på marknaden som inte kräver tillstånd, såsom t.ex. boxbollar, biljard och dart. Under året fanns det 111 tillstånd till förströelsespel.

### 6.3 Penningautomater

En penningautomat är en spelautomat som betalar ut vinst i form av pengar. Möjligheten till vinst beror till största del på slumpen. Tillstånd att anordna spel på penningautomater får lämnas om spelet anordnas på fartyg i internationell trafik. Under 2016 fanns det 19 sådana tillstånd.



## 6.4 Varuspel

En varuspelsautomat är en spelautomat som betalar ut vinst i form av varor. Möjligheten att vinna beror helt eller delvis på slumpen. En vinst får inte lösas in mot en annan vara eller mot kontanter. Den vanligaste varuspelsautomaten är numera kranautomaten. Tillstånd till varuspelsautomat kan endast ges om automaten finns på en offentlig nöjeställning, dvs. ett tivoli eller liknande. Under året fanns det 4 tillstånd till varuspel i Sverige.

## 7 Spelansvar och spelberoende

De första resultaten från Folkhälsomyndighetens befolkningsstudie<sup>2</sup> för 2015–2016 presenterades under året. Studien syftar till att undersöka relationen mellan spel om pengar och hälsa. Den genomförs för att stärka kunskapen om spelvanor och hälsa i Sverige. Resultatet visar att färre personer spelar om pengar och att andelen som har spelproblem har minskat något sedan senaste mätningen. Dock har andelen med allvarliga spelproblem ökat något. I en jämförelse med Norge och Danmark kan vi se att andelen med spelproblem i Danmark ligger på en liknande nivå som i Sverige medan den är högre i Norge.

I Stödlinjens statistik för åren 2013–2015 har andelen som anger nätkasino som sitt primära problemspel ökat från 26 procent till 47 procent. Under samma period har andelen som angett värdeautomater (Vegas) som sitt primära problemspel minskat från 21 procent till 10 procent. Stödlinjens första tertialrapport för 2016 visar att siffrorna har samma nivå som under 2015.

Under hösten 2016 kom prop. 2016/17:8 Tydligare tillståndsgivning enligt lotterilagen, där det föreslogs vissa ändringar i lotterilagen. Bland annat föreslogs att ett generellt krav införs i lotterilagen om att den som anordnar lotteri ska säkerställa att sociala och hälsomässiga skyddshänsyn tas. I propositionen föreslogs även att det införs krav på att måttfullhet ska iakttas vid marknadsföring av lotterier. Sådan marknadsföring får inte heller särskilt riktas till barn och ungdomar under 18 år. Slutligen föreslogs en åldersgräns på 18 år för att delta i ett tillståndspliktigt lotteri. Konsumentverket och Lotteriinspektionen föreslogs få ett delat tillsynsansvar över marknadsföringen av spel. Lagändringarna träder i kraft den 1 januari 2017.

<sup>2</sup> SWELOG, Swedish Longitudinal Gambling Study

## 8 Utveckling av illegalt spel

Enligt regleringsbrevet ska Lotteriinspektionens verksamhet bidra till ett minskat utbud av illegal spel- och lotteriverksamhet. Arbetet inriktas främst mot illegala spelautomater, pokerspel och lotterier som inte anordnas i enlighet med lotterilagens bestämmelser. Det är de illegala spelautomaterna som bedöms medföra störst risk för ekonomiska och sociala skadeverkningar, dels för den enskilde, dels för samhället.

Lotteriinspektionen utreder inte de misstänkta brotten på spel- och lotteriområdet, men underrättar Polismyndigheten och Åklagarmyndigheten, i första hand genom en polisanmälan. Vi anordnar också utbildningar och informerar andra myndigheter om hur lagstiftningen ser ut på spel- och lotteriområdet.

När det gäller förvaltningsrättsliga ingripanden har vi befogenhet att meddela förbud och förelägganden vid vite, vilket också sker i vissa fall.

### 8.1 Spelautomater och andra liknande utrustningar

Illegala spelautomater förekommer i stor omfattning på den svenska marknaden. Lotteriinspektionen agerar regelmässigt mot denna typ av verksamhet genom kontroller och polisanmälningar. Några ytterligare åtgärder kan myndigheten inte utföra p.g.a. att vi inte har befogenheter till det. Utställarna av illegala spelautomater utgörs främst av ett begränsat antal företag eller företagsgrupperingar som opererar över hela Sverige. Spelautomaterna som placeras ut av dessa utställare anges ofta vara terminaler eller datorer för användning av internet. Spel på dessa spelautomater utgör dock ett deltagande i ett icke tillståndsgivet lotteri.

Under 2016 har allmänna domstolar meddelat ett antal domar gällande brott mot lotterilagen genom anordnande av automatspel. I många av dessa avgöranden har den fällande domen även inneburit en återbetalningsskyldighet till staten av de pengar som t.ex. lokal innehavaren eller utställaren tjänat på det illegala lotteriet. Läs mer om några av domarna i bilaga 2.

### 8.2 Pokerspel

I lotterilagen finns krav på tillstånd för kortspel, exempelvis pokerspel. Idag är det bara Svenska Spel som har tillstånd att anordna pokerspel i Sverige, dels på de statliga kasinona, dels internetpoker. I de fall Lotteriinspektionen får kännedom om misstänkt illegalt pokerspel, vidarebefordras uppgifterna till

Polismyndigheten. Vid behov bistår vi polisen i den fortsatta utredningen av ärendet.

Under 2016 har inrapporterade tips gällande illegala kortspel minskat. Detta kan bero på att det under 2015 meddelades två domar<sup>3</sup> gällande illegalt kortspel där företrädarna för de pokerklubbar som bedrivit illegalt kortspel dömdes för bl.a. grovt brott mot lotterilagen.

### 8.3 Kedjebrevsspel

Begreppet kedjebrevsspel omfattar även pyramidspel och är i lotterilagens mening lotterier. Tillstånd till kedjebrevsspel kan aldrig beviljas.

Den ökade möjligheten att kunna marknadsföra misstänkta kedjebrevsspel via exempelvis sociala medier har gjort att Lotteriinspektionen under de senaste åren sett en ökning i antalet tips och utredningar kring misstänkta kedjebrevsspel.

Koncepten gällande kedjebrevsspel ändras efter vad som är populärt och skrivs om i media, t.ex. kosttillskott för några år sedan, guld under 2014–2015 och kryptovalutor<sup>4</sup> under 2015–2016. Under året har Lotteriinspektionen polisanmält kedjebrevsspel där påstådda kryptovalutor har använts.

Att bedöma om ett arrangemang utgör en s.k. MLM-verksamhet (Multi Level Marketing) eller ett kedjebrevsspel kan i vissa fall vara mycket komplicerat. Vid bedömning av om ett arrangemang ska anses falla in under lotterilagens bestämmelser ska inte enbart graden av slump vara avgörande för bedömningen utan hänsyn ska tas till verksamhetens allmänna karaktär. Vi granskar bl.a. organisationens struktur i fråga om möjligheter eller begränsningar i vinst eller bonusmöjligheter för deltagare i verksamheten. Vidare beaktas vilka förmåner eller bonusar som ges i relation till produktförsäljning eller rekrytering och i vissa fall relationen mellan dessa. En omständighet som det läggs stor vikt vid då myndigheten utreder misstänkta kedjebrevsspel, är om värdet mellan en deltagares eventuella insatser och produktens värde, eller om det deltagaren erhåller för den erlagda insatsen, verkar stå i rimlig proportion till varandra.

Vi saknar befogenhet att begära in information eller material från kedjebrevsspelsverksamheter. De bedömningar och beslut som tas i ärendena

<sup>3</sup> Sundsvalls tingsrätts dom den 13 februari 2015 i mål B 2325-12, Umeå tingsrätts dom den 15 oktober 2015 i mål B 694-14.

<sup>4</sup> Kryptovalutor är virtuella valutor, t.ex. Bitcoin.

baseras i huvudsak på material anträffade via inkomna tips, webbsökningar eller andra allmänna och öppna informationskällor.

#### 8.4 Vissa arrangemangs förenlighet med lotterilagen

Lotteriinspektionen har under året tagit emot en stor mängd förfrågningar avseende arrangemang som innehåller lotteriliknande spel- eller tävlingsmoment. Dessa arrangemang syftar som regel till att marknadsföra ett företag eller dess produkter och tjänster. Det rör sig om s.k. marknadsförings- eller stimulanslotterier. Det är inte alltid självklart var gränsen mellan lotteri och tävling går, varför det ibland är svårt att avgöra om ett arrangemang kan anordnas utan att strida mot lotterilagen.

Mot bakgrund av det antal förfrågningar och olika förslag till arrangemang som kommer till myndighetens kännedom, kan det konstateras att intresset och kreativiteten då det gäller marknadsföringslotterier är stort. Med anledning av detta är Lotteriinspektionens uppfattning att det förekommer arrangemang som utgör tillståndspliktiga lotterier och som därför anordnas i strid med lotterilagens bestämmelser. Inte minst gäller detta företeelser på internet och i synnerhet i sociala medier. Vi ingriper regelmässigt mot den här typen av arrangemang genom att upplysa anordnarna om lotterilagens bestämmelser.

#### 8.5 Främjandeförbudet

Lotteriinspektionen uppskattar att aktörer utan svenskt tillstånd har ökat sin omsättning och marknadsföring på den svenska marknaden under 2016. Mycket av den marknadsföring som görs av dessa aktörer kan utgöra ett brott mot lotterilagens bestämmelser då det i Sverige är förbjudet att främja deltagande i ett lotteri som anordnas i utlandet. Att främja deltagande kan exempelvis handla om att annonsera, skicka ut inbjudningar eller på annat sätt informera om lotterier som anordnas utanför Sverige.

#### 8.6 Samverkan

Lotteriinspektionens arbete med att bidra till ett minskat utbud av illegal 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 2016 deltagit i flera olika samverkansinsatser riktade mot misstänkt illegal spel- och lotteriverksamhet.

Vi har även kunnat medverka i andra myndigheters utredningar gällande bolag kopplade till spel- och lotteriverksamhet och exempelvis biträtt

Ekobrottsmyndigheten samt Skatteverket med expertkunskap samt information i ärenden initierade av dessa myndigheter.

Vi för en ständig dialog med bl.a. Åklagarmyndigheten, Ekobrottsmyndigheten, Skatteverket samt Polismyndigheten för att gemensamt kunna minska utbudet på den illegala spelmarknaden i Sverige. Detta görs för att kunna genomföra samverkansinsatser som bidrar till åtgärder mot de stora aktörerna på denna illegala marknad. Under det gångna året har Åklagarmyndigheten blivit en naturlig samverkanspartner för Lotteriinspektionen. Under året har informationsutbytet mellan myndigheterna förbättrats ytterligare sedan initiativ togs till att en åklagare ska fungera som kontaktperson gällande brott mot lotterilagen.

## 8.7 Uppföljning av Lotteriinspektionens polisanmälningar

Lotteriinspektionen genomför regelbundet tillsyn för att upptäcka icke tillståndsgivet spel. Tillsynen utförs i de flesta fall anonymt av myndighetens kontrollanter. I många fall leder tillsynsresultatet till att vi gör en polisanmälan.

Det är dock inte alltid som vi får någon återkoppling om vilka åtgärder polisanmälningarna lett till. I början av året begärde vi därför in uppgifter från Polismyndigheten och Åklagarmyndigheten om resultatet av de 130 polisanmälningar som gjorts under 2014 och 2015 gällande misstanke om anordnande av automatspel utan tillstånd.

Uppgifterna som hämtades in sammanställdes i en rapport.<sup>5</sup> Rapporten visar att åtal har väckts i åtta procent av de anmälda fallen. Beslut om att lägga ned förundersökning hade fattats i 24 procent av fallen. I 62 procent av fallen pågick fortfarande förundersökning vid tidpunkten för rapportens upprättande. Åtta polisanmälningar kunde inte återfinnas, vilket motsvarar 6 procent av fallen. Dessa ärenden hade av okänd anledning inte diarieförts hos Polismyndigheten, vilken är den myndighet som är mottagare av Lotteriinspektionens polisanmälningar gällande brott mot lotterilagen.

Uppföljningen indikerar att Lotteriinspektionens polisanmälningar tenderar att, som enda åtgärd, bli tilldelad en handläggare.

<sup>5</sup> Sammanställning polisanmälningar olagliga spelautomater 2014-2015, dnr 16Li700.

## 9 Teknik

### 9.1 Tekniskt stöd för ny reglering

Under året har Lotteriinspektionen fått i uppdrag av regeringen att bistå den pågående utredningen om en omreglering av spelmarknaden med kunskap och fakta i hur den framtida spelmarknaden ska regleras. Det pågående arbetet fokuserar främst utifrån tekniska aspekter för de som ska verka på spelmarknaden i framtiden och kommer att ingå i den utredning som ska presenteras under våren 2017.

### 9.2 Dragningsutrustningar

Lotteriinspektionen har under året fått många frågor om vilka krav på dragningsutrustningar som myndigheten ställer på lokala lotterier. Ansökan om tillstånd till lotteri och tillstånd att använda en typgodkänd utrustning är två separata tillståndprocesser hos myndigheten. Som exempel kan nämnas att en utrustning för dragning av lotter har typgodkänts under året, men något lotteritillstånd har ännu inte utfärdats.

## 10 Trender och förändringar i omvärlden

### 10.1 Världen

Trenden med samarbete mellan spelmyndigheter över hela världen är fortsatt stark. De senaste åren har matchfixning och penningtvätt varit ämnen som diskuterats på olika konferenser. Årets IAGR<sup>6</sup>-konferens var i Sydney, Australien. Under denna konferens diskuterades ett brett utbud av ämnen, såsom den teknologiska utvecklingen och dess påverkan på framtida spelmarknad, motverkande av spelproblem, konvergens mellan rena nöjesspel och spel om pengar samt hur virtuell verklighet kan påverka spelmarknaden.

### 10.2 Europa

Som vi konstaterat i tidigare spelmarknadsrapporter är rådande trend i Europa att spelanordnare ansöker om licens i varje land där de vill erbjuda spel. Flera länder, t.ex. Portugal och Litauen har ändrat sin spellagstiftning och övergått till licenssystem. Systemen kan skilja sig åt mellan olika länder, men alla har som mål att kanalisera så stor del av det inhemska spelandet till det reglerade spelet som möjligt. I många länder avstår man från att kräva att den tekniska utrustningen ska vara placerad i landet i de fall det föreligger ett

<sup>6</sup> International Association of Gaming Regulators

avtal mellan spelmyndigheten i det land där anordnaren har en licens och spelmyndigheten i det land där anordnaren har sitt fasta driftställe.

Nivån på skattesatsen är en viktig fråga när ett land öppnar för nya spelanordnare. 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 viktig när man omreglerar.

Som ovan nämnts öppnar fler länder helt eller delvis sina marknader för privata spelanordnare. I Norge och Finland har istället valt att förstärka sina monopol. I Finland har de tre statliga bolagen RAY<sup>7</sup>, Veikkaus Oy och Fintoto Oy slagits samman till ett statligt spelbolag med namnet Veikkaus. I Norge presenterades i december 2016 en utredning enligt vilken ett licenssystem avstyrks och det statliga monopolet föreslås förstärkas.

Det årliga GREF<sup>8</sup>-mötet för spelmyndigheter i Europa hölls på Malta i början av juni. Vid mötet diskuterades ämnen som bl.a. lotteriers framtid i den digitala utvecklingen, fantasy sports och motverkande av penningtvätt. Det finns tre arbetsgrupper inom GREF. Dessa behandlar frågor om spelansvar, information och statistisk samt tekniska frågor. Arbetsgrupperna träffas i anslutning till varje möte för att diskutera och utbyta erfarenheter inom sina områden. De flesta grupper träffas ytterligare någon eller några gånger per år vid sidan av det årliga mötet.

Vid det årliga mötet lämnar de flesta deltagande länderna också en redogörelse för utvecklingen i respektive land under det gångna året. Nästa GREF-möte hålls 2017 i London, Storbritannien.

Under året har det på matchfixningsområdet inom EU inte hänt speciellt mycket. Europarådets konvention om manipulation av resultat inom idrott<sup>9</sup> har inte trätt ikraft. Lotteriinspektionen deltog i ett samverkansprojekt under fotbolls-EM i Frankrike kopplat till matchfixning på initiativ av vår franska motsvarighet ARJEL<sup>10</sup>. Under turneringen framkom inga misstankar om eventuell matchfixning.

### 10.3 Norden

Det årligt återkommande nordiska mötet mellan tillsynsmyndigheterna hölls denna gång i Köpenhamn, Danmark. Ämnen som diskuterades var bl.a.

<sup>7</sup> Raha-automaattiyhdistys.

<sup>8</sup> Gaming Regulators European Forum.

<sup>9</sup> Council of Europe Convention No. 215 on the Manipulation of Sports Competitions.

<sup>10</sup> Autorité de régulation des jeux en ligne, ARJEL.



kommande penningtvättslagstiftning, studier avseende problemspelande, marknadsföring av spel samt illegalt spel.

## 11 Redovisning av länder

Nedanstående uppgifter har inhämtats från respektive länder i samband med GREF-mötena. Information kan ibland avse om vad som hänt under 2015 beroende på vad länderna väljer att redovisa.

### 11.1 Danmark

Den danska spelmarknaden är uppdelad i två delar. Den ena delen av marknaden är liberaliserad medan den andra delen består av monopol. Marknaden ser ut på följande sätt:

- 28 spelanordnare har tillstånd att tillhandahålla internetkasino.
- 15 spelanordnare har tillstånd att tillhandahålla vadhållning.
- 9 spelanordnare har begränsade intäktslicenser för antingen vadhållning eller internetkasino. En begränsad intäktslicens är giltig i ett år och bygger på tillståndshavarens bruttointäkter, som inte får överstiga 1 miljon danska kronor.
- Lotto, skraplotter samt vadhållning på häst- och hundkapplöpning tillhandahålls av det statliga bolaget Danske Spil A/S.
- Övriga lotterier med monetära vinster är Klasselotteriet A/S, Almindeligt Dansk Vare-og Industrielotteri och Landbrugslotteriet.
- Ca 40 licenser för anordnande av pokerturneringar.
- 7 landbaserade kasinon.
- Ca 25 000 spelautomater uppdelat på 400 tillståndshavare.
- Ca 675 tillstånd för välgörenhetslotterier med en bruttoomsättning över 20 000 danska kronor.



## Den senaste utvecklingen

Under året har den danska spelmyndigheten Spillemyndigheden 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. Därför har man under 2015 deltagit i olika konferenser och arbetsgrupper, samt besökt olika myndigheter och spelanordnare för att utöka sina kunskaper om den internationella spelmarknadens utveckling. Spillemyndigheden har fortsatt bedömt att förekomsten av illegalt spel i Danmark är av ringa storlek.

I slutet av 2015 ändrades den danska spellagstiftningen genom att regler om matchfixning infördes. Med anledning av detta finns det sedan 1 januari 2016 möjligheter att i föreskrifter vidta vissa åtgärder för att förebygga matchfixning. Detta innebär bl.a. att krav kan ställas på tillståndshavare att rapportera misstänkt matchfixning till Spillemyndigheden.

Spillemyndigheden deltar i EU-kommissionens expertgrupp inom spel. Expertgruppen avslutade under året sitt tre år långa arbete, och uppdraget har förlängts med ytterligare tre år.

Under 2015 påbörjades en studie för att mäta omfattningen av problemspelande i Danmark. Senast en sådan undersökning gjordes var 2005. Danish National Centre for Social Research (SFI) är ansvarig för undersökningen, men Spillemyndigheden bidrar till undersökningen.

Under hösten 2015 meddelade regeringen sina planer på att flytta olika myndighetstjänster till andra delar av Danmark. Som en del i denna plan bestämdes det att Spillemyndigheden under slutet av 2016 skulle flyttas från Köpenhamn till Odense.

## 11.2 Finland

Den finska spelmarknaden består av tre statligt kontrollerade sektorer:

- Kasinospel och spelautomater (exklusivt för RAY).
- Penninglotterier, skraplotter, sportvadhållning och poolspel (exklusivt för Veikkaus Oy).
- Hästvadhållning (exklusivt för Fintoto Oy).

Den finska spelmarknaden består även av:

- Penningfria lotterier, gissningsspel och bingo med ej monetära vinster som bedrivs av välgörenhetsorganisationer.
- Förströelsespel.

## Den senaste utvecklingen

Som framgått ovan har de tre statliga spelbolagen Veikkaus Oy, RAY och Fintoto Oy slagits samman till ett statligt spelbolag under namnet Veikkaus.

### 11.3 Norge

Den norska spelmarknaden bygger delvis på ensamrätt för de statliga spelbolagen:

- Norsk Tipping AS erbjuder Lotto, Keno, Eurojackpot, Viking Lotto, skraplotter, andra nummerspel, sportvadhållning, spelterminaler (IVT) och internetspel.
- Norsk Rikstoto erbjuder spel på hästsport.

Det finns även en privat del på den norska spelmarknaden där lotterier anordnas av privata aktörer på uppdrag av ideella organisationer. Denna del av marknaden består av bingo, spel på fartyg, lotterier, skraplotter, poker och mindre lokala- och regionala lotterier.

I dagsläget har Norsk Tipping AS 70 procent av den reglerade marknaden medan Norsk Rikstoto har 12 procent. De privata aktörerna har 18 procent av marknaden.

## Den senaste utvecklingen

I november 2015 antog Kulturministeriet en ny statlig handlingsplan för bekämpning av spelberoende för perioden 2016–2018. Denna handlingsplan ersätter den tidigare, men fokuserar på samma tre mål; förebyggande, kunskap och behandling. Handlingsplanen omfattar både spel om pengar och datorspelande. Den nya planen har även ett starkare fokus på forskning inom problemspelande och hur detta ska ske i framtiden.

Som framgått ovan har det i december 2016 presenterats en utredning enligt vilken ett licenssystem avstyrks och det statliga monopollet föreslås förstärkas. Anledningen härtill är att de spelpolitiska målen, en ansvarsfull spelpolitik som begränsar problemspelande och att överskottet från lotterier i möjligaste mån ska gå till ideella ändamål, anses uppfyllas bäst med ett statligt monopol.

## 11.4 Åland

I dagsläget finns det två aktörer som har tillstånd att bedriva spel på Åland:

- Penningautomatföreningen (Paf), som är en offentligrättslig förening, vars mål är att samla medel till allmännyttiga ändamål genom att erbjuda spel om pengar för allmänheten.
- Veikkaus Oy som är ett statligt ägt bolag från Finland.

Ålands nya lotterilag trädde i kraft hösten 2015. Lagstiftningen introducerade många nya regler, bl.a. att spel om pengar ska anordnas på ett sådant sätt så att sociala- och hälsoproblem minimeras. Arbetet med att skapa en åländsk spelmyndighet påbörjades under våren 2016. Myndigheten kommer att ha fyra huvudsakliga ansvarsområden:

- Följa utvecklingen på spelmarknaden och övriga marknader som kan påverkas av lotterilagen.
- Arbeta förebyggande tillsammans med tillståndshavare på marknaden.
- Utöva tillsyn över lotterilagen och lämna förslag på förbättringar av spelregleringen.
- Ge råd och rekommendationer rörande lotterilagen.

Den nya lotterilagen kommer även ge den åländska spelmyndigheten möjlighet att kontrollera och sanktionera illegala spelaktiviteter.

## 11.5 Estland

Estland har ett licenssystem med undantag för lotterier som är under statligt monopol. Antalet licenser är obegränsat och under april 2016 fanns det 16 stycken licenshavare.

### Den senaste utvecklingen

Sedan februari 2015 utgår inte längre lotteriskatt för anordnare av landbaserade pokerturneringar. De ska dock betala 5 procent i skatt på deltagaravgifterna.

Sedan januari 2016 är självavstängning numera även möjlig för spelformerna vadhållning och klassiska lotterier. Samtidigt ändrades reglerna för marknadsföring av vadhållningsprodukter och lotterier. Numera måste reklamen innehålla en varningstext där det står att spel inte är en lösning på finansiella problem och ge information om ansvarsfullt spelande.

## 11.6 Frankrike

I Frankrike liberaliserades delar av spelmarknaden 2010. Det innebar att marknaden för internetpoker, sportvadhållning och hästvadhållning på internet öppnades för privata aktörer.

I slutet av 2015 fanns det 16 spelanordnare med 29 licenser; 11 stycken för sportvadhållning, 8 stycken för hästvadhållning och 10 stycken för poker.

Trenden med nedåtgående omsättning från 2014 fortsatte under 2015.

Endast sportvadhållning redovisade en nämnvärd positiv tillväxt.

Hästvadhållning redovisade en nedåtgående trend för fjärde året i rad.

Sportvadhållning omsatte 270 miljoner euro efter utbetalda vinster under 2015, vilket är en ökning med 19 procent jämfört med 2014. Fram till 2013 var hästvadhållning större än sportvadhållning i Frankrike. År 2014 var första året som sportvadhållning var större, vilket sedan under 2015 ökade ytterligare. Hästvadhållningen omsatte totalt 254 miljoner euro efter utbetalda vinster under 2015, vilket är en minskning med 1 procent. Poker omsatte i sin tur 232 miljoner euro, vilket är en minskning med 4 procent.

### Den senaste utvecklingen

I januari 2016 bildades, under ledning av landets idrottsminister, en nationell sammanslutning mot matchfixning. Sammanslutningen består av representanter från bl.a. den franska spelmyndigheten ARJEL, Nationella olympiska kommittén, det statliga spelbolaget FDJ<sup>11</sup> och olika delar av regeringen. Plattformen är tvådelad; ARJEL ansvarar för den del vars uppdrag är att utöva tillsyn av den franska vadhållningsmarknaden, medan det franska direktoratet för sport ansvarar för samordning och arbete mot matchfixning.

## 11.7 Gibraltar

Gibraltars regering har i dagsläget utfärdat följande licenser.

- 33 licenser för att anordna lotterier på internet
- två licenser för att anordna vadhållning i butik
- två licenser för att anordna spel på landbaserade kasinon.

---

<sup>11</sup> La Française des jeux.

## Den senaste utvecklingen

För närvarande pågår en översyn av spellagstiftningen samt uppförandekoder för spelmarknaden. Översynen har initierats av Gibraltars regering och framöver kan eventuella ändringar av lagstiftningen bli aktuellt.

## 11.8 Lettland

Spelmarknaden i Lettland är uppdelad mellan 14 privata aktörer som tillsammans har

- 320 spelhallar med 8 701 spelautomater
- fem kasinon
- 42 vadhållningsplatser
- två bingohallar.

Dessa spelformer finns tillgängliga såväl fysiskt som på internet. Det finns sex spelplanordnare som har internetlicenser. Därutöver finns ett nationellt lotteri som drivs av ett statligt ägt bolag.

Tillsynsmyndighetens funktion är följande

- tillståndsgivning
- kontroll och tillsyn
- genomföra lagstadgade uppgifter hänförliga till slumpbaserade spel.

## Den senaste utvecklingen

Spel- och lotterilagstiftningen har förändrats gällande reglering av internetspel, licensiering, beskattning och breddning av ansvaret för tillsynsmyndigheten.

Licensavgiften fastställdes till 427 000 euro för den som vill kunna erbjuda alla typer av landbaserade spel och spel via internet. Om man enbart vill erbjuda spel via internet är licensavgiften 200 000 euro. Anordnarna måste betala en årlig avgift på 37 000 euro, oaktat vilket spel som anordnas. Spelskatten ökade även med ungefär 10 procent.

Sedan 2016 har tillsynsmyndigheten rätt att utfärda sanktioner mot anordnare utan tillstånd. Tidigare låg detta ansvar på Polismyndigheten.

## 11.9 Litauen

Den litauiska spelmyndigheten verkställer de lagar och regler som staten beslutar om. Myndigheten utövar även tillsyn över spelmarknaden i syfte att säkerställa en sund och säker spelmarknad. De huvudsakliga arbetsuppgifterna för myndigheten är

- tillståndsgivning
- kontroll och tillsyn
- genomföra övriga lagstadgade uppgifter.

Spelmarknaden i Litauen består av 13 privata spelanordnare med sammanlagt

- 18 kasinon med 132 spelbord och 661 spelautomater
- 179 spelhallar med 3 885 spelautomater
- 168 vadhållningsplatser.

### Den senaste utvecklingen

I januari 2016 trädde ändringar i spellagstiftningen avseende internetspel i kraft. Ändringarna innebar att alla spelanordnare måste vara licensierade av myndigheten för att få bedriva spel på den litauiska spelmarknaden. Den nya lagstiftningen möjliggör även åtgärder mot illegala spelanordnare. Webbplatser till spelanordnare utan licens kan blockeras och offentligt listas på spelmyndighetens hemsida som en illegal anordnare av spel.

## 11.10 Malta

Enligt den maltesiska spellagstiftningen kan aktörer ansöka om licens för att anordna bl.a. kasinospel, vadhållning på idrottstävlingar och övriga lotterier. Målen med lagstiftningen är bl.a. att skydda spelaren och motverka penningtvätt. Den maltesiska spelmyndigheten Malta Gaming Authority (MGA) ger tillstånd och utövar tillsyn på den maltesiska spelmarknaden.

### Den senaste utvecklingen

Under året lades fram ett förslag till en förordning om skicklighetsspel som innebär att dessa spel kommer bli föremål för ett separat licensförfarande. Läs med om detta i bilaga 3.

## 11.11 Nederländerna

Nederländerna har en reglerad landbaserad spelmarknad som består av

- 14 kasinon
- ett statligt lotteri
- tre välgörenhetslotterier
- ett monopol för lotto och sportvadhållning
- ett monopol för hästvadhållning
- privata anordnare med 42 000 spelautomater i spelhallar, barer och restauranger.

Internetspel är i dagsläget förbjudet.

Den nederländska spelmyndigheten har tre huvuduppgifter:

- Reglera tillgången av spel.
- Motverka problemspelande och illegala aktiviteter.
- Skydda och informera konsumenten.

### Den senaste utvecklingen

Nederländerna förbereder sig för en omreglering av spellagstiftningen. Omregleringen består av ett lagförslag, vilket skulle möjliggöra för aktörer att ansöka om licens för att anordna lotterier på internet. Under 2016 antog parlamentet lagförslaget, som dock måste godkännas av senaten innan det träder i kraft.

Ett annat lagförslag förbereds i dagsläget som föreslår en privatisering av det nederländska kasinomonopolet. Privatiseringen kommer troligen att leda till flera nya kasinoanordnare på den nederländska marknaden.

## 11.12 Portugal

Den portugisiska spelmyndighetens huvudansvar är att

- skydda konsumenterna, framförallt unga och andra utsatta grupper
- förhindra illegal verksamhet
- garantera rättvisa spel.

### Den senaste utvecklingen

År 2015 trädde Portugals nya internetspelslagstiftning i kraft. Enligt lagstiftningen kan aktörer ansöka om licens för att på internet anordna bingospel, kasinospel, vadhållning på idrottstävlingar samt vadhållning på hästtävlingar. I lagstiftningen finns inga begränsningar på hur många licenser

som kan delas ut. Under 2016 tilldelades de första licenserna enligt lagstiftningen.

### 11.13 Schweiz

Den reglerade spelmarknaden i Schweiz består av två statskontrollerade områden; kasino- och lotterisektorn samt sportspel. Marknaden är uppdelad på följande sätt:

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

#### Den senaste utvecklingen

År 2015 lade Schweiz regering fram ett lagförslag till en ny spellagstiftning. Enligt lagförslaget ska det bl.a. bli möjligt att ansöka om licens för att anordna lotterier på internet, något som idag inte är möjligt. Lagförslaget lägger även fram möjligheten att blockera tillgången till internetsidor som tillhör spelanordnare utan licens i landet. Lagförslaget har ännu inte trätt i kraft då detta kan ske först när det har antagits av det schweiziska parlamentets båda kamrar.

### 11.14 Storbritannien

Den brittiska spelmyndigheten Gambling Commission bildades i samband med att ny spellagstiftning trädde i kraft 2005 och reglerar kommersiell spelverksamhet i Storbritannien. Spel om pengar betraktas som en fritidssysselsättning som ska omfattas av en effektiv reglering. Myndighetens främsta uppgift är att sträva efter att möjliggöra spel så länge det är fritt från illegala element, att det är rättvist och öppet samt att barn och andra utsatta grupper skyddas.

Storbritannien tillåter spelformer som slumpbaserade spel, vadhållning och deltagande i lotterier. I september 2015 fanns det ca 3 000 licensierade tillståndshavare fördelade på:

- 1 475 spelhallar för vuxna och 297 nöjeshallar med familjeunderhållning
- 8 819 vadhållningslokaler
- 615 bingohallar
- 148 kasinon
- 484 lotterier.



Det finns 311 aktörer som har tillstånd till kasinospel, vadhållning och bingo på internet. Dessutom har tillstånd lämnats för tillverkning och underhåll av spelautomater samt speltillverkning.

### Den senaste utvecklingen

Från och med april 2016 måste allt landbaserat spel inom kasino, bingo, vadhållning och spel i spelhallar för vuxna vara knutet till ett självavstängningssystem där spelaren kan stänga av sig hos flera operatörer. Ett liknande system för internetspel är under utveckling.

## 11.15 Tyskland

Var och en av förbundsländerna har sin egen tillsynsmyndighet som ansvarar för reglering och tillsyn av spel. Den reglerade spelmarknaden delas upp i följande kategorier:

- Landbaserat kasino.
- Nöjesspel med vinster i spelhallar, restauranger och barer.
- Statliga och ideella lotterier.
- Sport- och hästvadhållning.

### Den senaste utvecklingen

Totalt 20 privata spelanordnare skulle tilldelas en licens som skulle ge dessa anordnare möjligheten att erbjuda sportvadhållning till tyska konsumenter. Flera domar hindrar dock myndigheterna att tilldela dessa licenser. Således är tillståndsförfarandet ännu inte klart.

## 12 Aktörer utan svenskt tillstånd

Med aktörer utan svenskt tillstånd avses bolag verksamma i Sverige men med tillstånd i annat land. Exempel på platser där dessa bolag vanligtvis har tillstånd är Malta, Kanalöarna och Gibraltar. Bolag som verkar inom detta område är exempelvis Unibet, Betsson, Leo Vegas och Mr. Green.

Lotteriinspektionen får fortsatt många frågor som rör denna del av spelmarknaden. Eftersom dessa bolag inte anses anordna spel och lotterier i Sverige omfattas de inte av den svenska spellagstiftningen. Dessa bolag får tillstånd av spelmyndigheten i respektive jurisdiktion och följer den reglering som gäller där. Under de senaste åren har Lotteriinspektionen försökt uppskatta dessa bolags sammanlagda omsättning på den svenska spelmarknaden. Hur mycket denna verksamhet omsätter i Sverige är svårt att

beräkna. Detta har blivit än svårare på sistone då flera mindre spelbolag dykt upp. Tillsammans har de mindre spelbolagen troligtvis en relativt stor andel av marknaden. Lotteriinspektionens bedömning är dock att denna del av marknaden stod för ca 5,1 miljarder kronor, efter utbetalda vinster, under 2016.

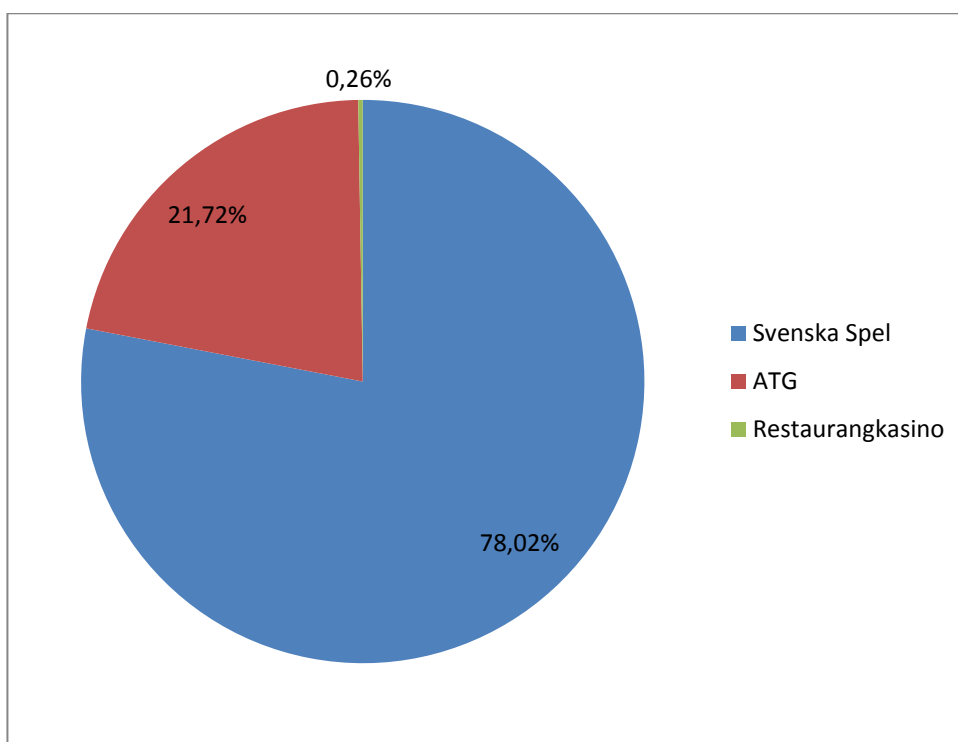
Som tidigare nämnts har utvecklingen under den senaste tiden varit att fler europeiska länder öppnar sina spelmarknader för fler spelanordnare, men med krav på licens för de som vill erbjuda spel inom landet. På sikt riskerar detta naturligtvis att minska attraktionskraften hos vissa av dessa jurisdiktioner, trots konkurrenskraftiga skattenivåer.

## Bilaga 1 Statistik

### Statliga överskott

Under 2015 uppgick det totala statliga överskottet från spel om pengar till 6,1 miljarder kronor. Överskottet kommer från lotteriskatt från ATG, punktskatt från restaurangkasinoanordnare och överskottet från statliga bolaget Svenska Spel. Överskottet från Svenska Spel är cirka två procentenheter lägre av det totala överskottet för 2014. Nedan redovisas fördelningen av överskott från dessa tre.

Figur 13.1 – Statliga överskott från spel om pengar 2015.



## Preliminär statistik

<b>Omsättning på spel före utbetalda vinster, miljoner kronor</b>					
	<b>2016</b>	<b>2015</b>	<b>2014</b>	<b>2013</b>	<b>2012</b>
<b>Spelbolagen</b>					
ATG	13 277	12 535	12 231	12 155	12 420
Svenska Spel <sup>1)</sup>	20 352	19 789	19 820	21 559	21 657
Casino Cosmopol <sup>2)</sup>	5 801	5 842	5 738	5 777	5 871
<b>Summa</b>	<b>39 430</b>	<b>38 166</b>	<b>37 789</b>	<b>39 491</b>	<b>39 948</b>
<b>Folkrörelsernas spel och lotterier</b>					
Bingo	848	934	972	1 133	1 166
Rikslotterier	5 898	5 772	5 611	5 683	5 328
Lokala & Regionala lotterier	58	58	58	67	66
<b>Summa</b>	<b>6 804</b>	<b>6 764</b>	<b>6 642</b>	<b>6 882</b>	<b>6 560</b>
<b>Privata aktörer</b>					
Restaurangkasino	482	482	450	455	495
<b>Summa</b>	<b>482</b>	<b>482</b>	<b>450</b>	455	495
<b>Reglerade marknaden</b>					
<b>Summa</b>	<b>46 716</b>	<b>45 411</b>	<b>44 881</b>	<b>46 828</b>	<b>47 003</b>
Aktörer utan svenskt tillstånd <sup>3)</sup>	5 100	4 380	4 123	3 593	3 241
<b>Totalt</b>	<b>51 816</b>	<b>49 791</b>	<b>49 003</b>	<b>50 423</b>	<b>50 244</b>

<sup>1)</sup>Inklusive Pokerraken. Pokerraken redovisas enbart efter utbetalda vinster.

<sup>2)</sup> 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.

<sup>3)</sup> Aktörer utan svenskt tillstånd 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.

Kursiva siffror är uppskattade belopp. Dessa kan ändras i framtiden då mer information tillkommer Lotteriinspektionen.

Notera att siffrorna i ovan tabell är avrundade till dess närmsta heltal och kan därför marginellt påverka den slutgiltiga summeringen.

<b>Omsättning på spel efter utbetalda vinster, miljoner kronor</b>					
	<b>2016</b>	<b>2015</b>	<b>2014</b>	<b>2013</b>	<b>2012</b>
<b>Spelbolagen</b>					
ATG	4 021	3 750	3 660	3 625	3 700
Svenska Spel <sup>1)</sup>	7 821	7 781	7 782	8 562	8 629
Casino Cosmopol	1 172	1 180	1 159	1 167	1 186
<b>Summa</b>	<b>13 014</b>	<b>12 711</b>	<b>12 602</b>	<b>13 354</b>	<b>13 516</b>
<b>Folkrörelsernas spel</b>					

<b>och lotterier</b>					
Bingo	256	275	282	303	330
Rikslotterier	3 574	3 489	3 336	3 362	3 196
Lokala & Regionala lotterier	32	32	32	34	34
<b>Summa</b>	<b>3 862</b>	<b>3 795</b>	<b>3 650</b>	<b>3 699</b>	<b>3 560</b>
<b>Privata aktörer</b>					
Restaurangkasino	210	210	195	196	212
<b>Summa</b>	<b>210</b>	<b>210</b>	<b>195</b>	<b>196</b>	<b>212</b>
<b>Reglerade marknaden</b>					
<b>Summa</b>	<b>17 086</b>	<b>16 716</b>	<b>16 447</b>	<b>17 249</b>	<b>17 288</b>
Aktörer utan svenskt tillstånd <sup>2)</sup>	5 100	4 380	4 123	3 593	3 241
<b>Totalt</b>	<b>22 186</b>	<b>21 096</b>	<b>20 570</b>	<b>20 842</b>	<b>20 529</b>

1) Inklusiv Pokerraken.

2) Aktörer utan svenskt tillstånd 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.

Kursiva siffror är uppskattade belopp. Dessa kan ändras i framtiden då mer information tillkommer Lotteriinspektionen. Notera att siffrorna i ovan tabell är avrundade till dess närmsta heltal och kan därför marginellt påverka den slutgiltiga summeringen.

<b>De omsättningsmässigt största spelprodukterna, före utbetalda vinster (mnr)</b>					
	<b>2016</b>	<b>2015</b>	<b>2014</b>	<b>2013</b>	<b>2012</b>
<b>Casino Cosmopol <sup>1)</sup></b>	5 801	5 842	5 738	5 777	5 871
<b>V75</b>	5 143	4 851	4 617	4 556	4 585
<b>Vegas</b>	4 731	4 691	4 950	6 820	7 334
<b>Oddset</b>	3 641	3 308	3 244	2 824	2 790
<b>Postkodlotteriet</b>	3 381	3 359	3 431	3 404	3 020
<b>Triss</b>	3 338	3 437	3 221	3 299	3 319
<b>Lotto</b>	2 692	2 765	2 924	3 163	3 117
<b>Dagens dubbel</b>	1 475	1 457	1 444	1 501	1 572
<b>Keno</b>	1 221	1 187	1 192	1 228	1 263
<b>Vinnare</b>	1 161	1 029	1 117	1 127	1 572
<b>Stryktipset</b>	1 146	1 052	1 025	1 022	948
<b>V64</b>	1 069	1 157	1 090	875	237
<b>V86</b>	930	927	896	831	948
<b>Joker</b>	876	896	937	989	967
<b>Bingo</b>	848	934	972	1 133	1 166
<b>Tvilling</b>	825	897	884	906	948
<b>Topptipset</b>	806	782	630	531	396
<b>Eurojackpot</b>	791	591	381	227	
<b>Bingolotto</b>	759	705	621	627	669
<b>V4</b>	639	603	597	554	507
<b>Europatipset</b>	620	564	520	531	476
<b>Miljonlotteriet</b>	491	515	463	551	562

<b>Restaurangkasinospel</b>	482	482	450	455	495
<b>Trio</b>	406	312	330	347	383
<b>Plats</b>	397	402	401	416	426
<b>Kombilotteriet</b>	344	305	374	399	441
<b>V5</b>	322	321	290	375	374
<b>Lunch Dubbel</b>	277	273	264	251	278
<b>Sverigelotten</b>	259	188			
<b>Nätbingo, Pick'n'click</b>	200	178	195	218	257
<b>V65</b>	175	171	190	301	903
<b>Pokerraken på svenskaspel.se</b>	118	125	133	152	175

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.

Kursiva siffror är uppskattade belopp. Dessa kan ändras i framtiden då mer information tillkommer Lotteriinspektionen  
Notera att siffrorna i ovan tabell är avrundade till dess närmsta heltal

<b>De omsättningsmässigt största spelprodukterna, efter utbetalda vinster (mnkr)</b>					
	<b>2016</b>	<b>2015</b>	<b>2014</b>	<b>2013</b>	<b>2012</b>
<b>Postkodlotteriet</b>	2 028	2 015	2 048	2 038	1 817
<b>V75</b>	1 800	1 698	1 616	1 595	1 605
<b>Triss</b>	1 702	1 753	1 643	1 682	1 693
<b>Lotto</b>	1 481	1 521	1 608	1 740	1 714
<b>Vegas</b>	1 206	1 227	1 302	1 796	2 014
<b>Casino Cosmopol</b>	1 172	1 178	1 159	1 167	1 186
<b>Oddset</b>	830	826	773	870	856
<b>Keno</b>	549	534	536	553	568
<b>Joker</b>	487	498	521	550	538
<b>Bingolotto</b>	471	437	385	377	424
<b>Stryktipset</b>	401	368	359	358	332
<b>Eurojackpot</b>	395	295	190	113	
<b>V64</b>	374	366	382	306	83
<b>Dagens dubbel</b>	369	364	361	375	393
<b>V86</b>	326	324	314	291	332
<b>Miljonlotteriet</b>	285	293	273	313	341
<b>Bingo</b>	256	275	282	312	330
<b>Topptipset</b>	242	235	189	159	119
<b>Vinnare</b>	229	222	223	225	229
<b>Europatipset</b>	217	197	182	186	167
<b>Restaurangkasinospel</b>	210	210	195	195	212
<b>Kombilotteriet</b>	191	167	208	219	244
<b>Tvilling</b>	165	179	99	181	190
<b>V4</b>	160	151	149	138	127
<b>Sverigelotten</b>	135	98			
<b>Trio</b>	122	94	99	104	115

<b>Pokerraken på svenskspel.se</b>	118	125	123	152	175
<b>V5</b>	113	112	102	131	131
<b>Nätbingo, Pick'n'click</b>	100	89	97	109	128
<b>Plats</b>	79	80	80	83	85
<b>Lunch Dubbel</b>	69	68	66	63	69
<b>V65</b>	61	60	66	105	316

*Kursiva siffror är uppskattade belopp. Dessa kan ändras i framtiden då mer information tillkommer Lotteriinspektionen  
Notera att siffrorna i ovan tabell är avrundade till dess närmsta heltal*

## Bilaga 2 Rättsutveckling 2016

### Proposition 2016/17:8 Tydligare tillståndsgivning i lotterilagen

I propositionen föreslogs vissa ändringar i lotterilagen. För att åstadkomma en mer transparent handläggning av regeringens ärenden om tillstånd att anordna lotteri enligt 45 § lotterilagen föreslogs att det tydliggörs att det endast är spelföretag som ägs av staten och spelföretag där staten har det rättsligt bestämmande inflytandet som kan beviljas tillstånd enligt denna lag. I propositionen föreslogs även regler med avseende på olika spelansvarsåtgärder, se ovan kapitel 7. Lagändringarna träder i kraft den 1 januari 2017.

### Lagrådsremiss rörande samverkan om vård, stöd och behandling mot spelmissbruk

Den 8 december 2016 överlämnade regeringen en remiss till Lagrådet med lagförslag rörande samverkan om vård, stöd och behandling mot spelmissbruk. I lagrådsremissen föreslog regeringen att kommunerna skulle få ett tydligare ansvar för att förebygga spelmissbruk. Det bör ske genom att socialnämndens ansvar för att förebygga och motverka missbruk av alkohol och andra substanser utvidgas till att även omfatta spel om pengar. Socialnämnden föreslogs även få ett utvidgat ansvar för att aktivt arbeta för att motverka missbruk av spel om pengar bland barn och unga.

I lagrådsremissen föreslog regeringen även att kravet på överenskommelse om ett samarbete mellan kommun och landsting om personer som missbrukar substanser även skulle omfatta personer som missbrukar spel om pengar. Ytterligare ett förslag är att förtydliga hälso- och sjukvårdens ansvar för att beakta ett barns behov av information, råd och stöd om barnets förälder eller någon annan vuxen som barnet varaktigt bor med är missbrukare, så att det även gäller vid spelmissbruk.

Lagförslaget föreslås träda i kraft den 1 januari 2018.

### Främjandeförbudet

Under året meddelades ett flertal domar rörande främjandeförbudet. Först ut var Kammarrätten i Jönköping som den 30 juni 2016 meddelade dom i mål 230-15. Nyheter24 AB hade överklagat en dom från Förvaltningsrätten i Linköping vilken hade avslagit bolagets överklagande av det vitesföreläggande som Lotteriinspektionen riktat mot bolaget. Enligt föreläggandet skulle



bolaget på sin webbplats med underdomäner upphöra med sådan marknadsföring som länkar till utom landet anordnade lotterier. Kammarrätten ansåg att utvecklingen på spelområdet, både vad gällde EU-rättslig praxis och utvecklingen av spel- och lotteriverksamheten i Sverige, inte varit sådan att 38 § lotterilagen kunde anses strida mot EU-rätten. Mot bakgrund av detta avslogs överklagandet. Domen har överklagats till Högsta förvaltningsdomstolen.

Därefter meddelade Förvaltningsrätten i Linköping den 30 september 2016 dom i mål 3734-15. A City Media AB hade överklagat Lotteriinspektionens vitesföreläggande om att upphöra med att på reklamtavlor exponera marknadsföring för ett Maltaregistrerat spelbolag. Förvaltningsrätten fann bl.a. att 38 § lotterilagen inte kunde anses strida mot EU-rätten och att vitesföreläggandet uppfyllde kraven på tydlighet och precision. Överklagandet avslogs. Domen har överklagats till Kammarrätten i Jönköping.

Vidare meddelade Förvaltningsrätten i Linköping den 11 oktober 2016 dom i mål 6956-15. Pokermagazine Sverige AB hade överklagat Lotteriinspektionens vitesföreläggande om att på webbplatsen pokermagazine.se med underdomäner upphöra med utpräglat kommersiellt innehåll för ett Maltaregistrerat spelbolag. Förvaltningsrätten fann bl.a. att 38 § lotterilagen inte kunde anses strida mot EU-rätten och avslag överklagandet.

Den 11 oktober 2016 meddelade Förvaltningsrätten i Linköping även dom i mål 7937-15 där ett aktiebolag hade överklagat Lotteriinspektionens vitesföreläggande att på webbplatsen casino-kampanjkod.se med underdomäner upphöra med varumärkesexponering genom klickbara länkar för ett antal namngivna spelbolag. Förvaltningsrätten fann även i detta fall att 38 § lotterilagen inte kunde anses strida mot EU-rätten och avslag överklagandet.

Slutligen meddelade Förvaltningsrätten i Linköping den 29 november 2016 dom i målen 5331-13 (JCDecaux Sverige AB), 6815-13 (AB Kvällstidningen Expressen) och 6848-13 (Aftonbladet Hierta Aktiebolag). I samtliga domarna avslag Förvaltningsrätten överklagandena av Lotteriinspektionens beslut mot klagandena om att, vid äventyr av vite, upphöra med att främja deltagande i utom landet anordnade lotterier. Domarna har överklagats till Kammarrätten i Jönköping.

I sammanhanget bör även nämnas att Förvaltningsrätten i Stockholm den 9 november 2016 meddelade dom i mål 15132-16. Zimpler AB hade överklagat Finansinspektionens beslut om att avslå ansökan om tillstånd att

tillhandahålla betaltjänster. Avslaget grundade sig på att kravet i 2 kap. 6 § första stycket punkten 2 lagen (2010:751) om betaltjänster, enligt vilken tillstånd endast kan beviljas om det finns skäl att anta att den planerade verksamheten kommer att drivas i enlighet med aktuell lag och andra författningar som reglerar företagets verksamhet, inte ansågs vara uppfyllt. Detta berodde på att bolagets huvudsakliga verksamhet, tillhandahållande av betaltjänster riktad till spelbranschen och dess kunder, samt tidigare länkning till utländska spelbolag, enligt Finansinspektionen ansågs strida mot främjandeförbudet i 38 § lotterilagen. Förvaltningsrätten gjorde samma bedömning som Finansinspektionen och avtog överklagandet. Domen har vunnit laga kraft.

## Illegala spelautomater

I dom meddelad den 2 november 2015 dömde Göteborgs tingsrätt i mål B 2418-15 företrädaren för en bensinstation i Göteborg till dagsböter för brott mot lotterilagen, då denne hade ställt ut illegala spelautomater i lokalerna. Tingsrätten beslutade även att från företrädaren förverka mottagna spelinsatser om totalt 112 876 kronor som hade tagits i beslag. Vidare beslutade tingsrätten att företrädarens bolag och utställarbolaget skulle betala 1 112 910 kronor respektive 1 107 300 kronor till staten, då dessa medel utgjorde värdet av mottagna spelinsatser som tillförts bolagen. Domen överklagades till Hovrätten för Västra Sverige som genom dom meddelad den 29 april 2016 i mål B 5020-15 fastställde tingsrättens dom. Hovrättens dom överklagades till Högsta domstolen som den 31 augusti 2016 i mål B 2645-16 beslutade att inte meddela prövningstillstånd.

Värmlands tingsrätt meddelade den 2 juni 2015 dom i mål B 3801-13. Målet handlade om utställande och anordnande av spel på illegala spelautomater. Tingsrättens dom överklagades till Hovrätten för Västra Sverige som den 22 juni 2016 meddelade dom i mål B 3347-15. I hovrättsdomen dömdes ställföreträdaren, tillika indirekta aktieägaren, för ett av de största utställarbolagen av illegala spelautomater i Sverige, för grovt brott mot lotterilagen till villkorlig dom förenat med dagsböter. Personen i fråga meddelades också näringsförbud för en tid om tre år. Vidare kan noteras att det aktuella utställarbolaget ålades att till staten betala en företagsbot om 300 000 kronor. Domen överklagades till Högsta domstolen som den 20 oktober 2016 i mål B 3599-16 beslutade att inte meddela prövningstillstånd.

Utöver de ovan nämnda målen har Högsta domstolen under 2016 beslutat att inte meddela prövningstillstånd i ett flertal mål rörande brott mot lotterilagen

avseende illegala spelautomater. Avgörandena bekräftar alltjämt bilden av att spelautomaterna är illegala trots nya koncept.

## Varuspelsautomater

Den 19 februari 2016 meddelade Förvaltningsrätten i Linköping dom i mål 1813-15 där Karl-Magdas Aktivitetshus AB överklagat Lotteriinspektionens vitesföreläggande om att upphöra med att anordna lotteri på varuspelsautomater för vilka tillstånd saknades. Bolaget menade bl.a. att varuvinsterna inte hade olika värden och att det därför inte rörde sig om ett lotteri. Lotteriinspektionen ansåg att varuvinsterna hade olika värden och att det därför rörde sig om ett lotteri. Förvaltningsrätten instämde i myndighetens bedömning och avlog överklagandet. Domen har vunnit laga kraft. Lotteriinspektionen har hos domstol ansökt om utdömmande av vite.

## Förströelsespel

Den 1 mars 2016 meddelade Västmanlands tingsrätt dom i mål B 1917-15 rörande brott mot automatspelslagen. Den tilltalade hade för allmänheten anordnat spel på spelautomater av typen RaceRoom. Tillstånd enligt automatspelslagen saknades. Den tilltalade ansåg att spelautomater av detta slag inte omfattades av lagen. Tingsrätten anförde att spelautomaterna omfattades av nämnda lag och dömde den tilltalade för brott mot automatspelslagen till dagsböter. Domen har vunnit laga kraft.

## Rikslotteri

Lotteriinspektionen avlog 2014 en ansökan från Svenska Hästsportföreningen om tillstånd till att anordna rikslotteri mot bakgrund av att förutsättningarna som krävs för tillstånd enligt 10 § lotterilagen inte ansågs vara uppfyllda. Skälen för detta var enligt Lotteriinspektionen i huvudsak att det kunde ifrågasättas om aktörer som getts ensamrätt att bedriva vadhållning på hästtävlingar enligt 45 § lotterilagen samtidigt skulle ges rätt att anordna andra lotterier. En sådan prövning innefattade enligt myndigheten avvägningar rörande bl.a. behovet av lotteriinkomster. Samtidigt fanns det en tydlig EU-rättslig anknytning som innebar att den myndighet som gav tillstånd behövde göra noggranna bedömningar, bl.a. avseende beslutets effekter för proportionaliteten i hela den svenska spelregleringen. Enligt Lotteriinspektionens uppfattning borde tillståndsprövningen därför istället göras av regeringen i anslutning till de årliga koncessionsbesluten enligt 45 § lotterilagen.

Målet överklagades till Förvaltningsrätten i Linköping som meddelade dom den 26 februari 2016 i mål 7739-14. Enligt förvaltningsrätten innebar en tillämpning av 10 § lotterilagen att lämplighetsprövningen skulle avse bedömningen av hur det enskilda lotteriet skulle komma att handhas eller skötas i det enskilda fallet. Det var därför fel av Lotteriinspektionen att vid denna bedömning ta hänsyn till vilka effekter ett enskilt beslut skulle komma att få för proportionaliteten i hela den svenska spelregleringen. Förvaltningsrätten upphävde därför det överklagade beslutet samt återförvisade målet till Lotteriinspektionen för nödvändig handläggning eftersom myndigheten i det överklagade beslutet inte redovisat några ställningstaganden i frågan om lotteriet i övrigt uppfyllde förutsättningarna i lotterilagen.

Lotteriinspektionen överklagade domen till Kammarrätten i Jönköping som meddelade dom den 3 oktober 2016 i mål 676-16. Enligt Kammarrättens uppfattning hade Lotteriinspektionen inte prövat Svenska Hästsportföreningens ansökan i sak varför det överklagade beslutet fick uppfattas som ett avvisningsbeslut. Överklagandet avsågs därför innebärande att utgången i Förvaltningsrättens dom stod fast. Domen har vunnit laga kraft.

## Matchfixning

Jönköpings tingsrätt ogillade, genom dom meddelad i oktober 2014 i mål B 1359-14, åtalet mot en person som stod åtalad för matchfixning. Målet överklagades till Göta Hovrätt som meddelade dom i november 2015 i mål B 3202-14. Liksom tingsrätten ansåg hovrätten att det inte var styrkt att personen erbjudit muta till tre fotbollspelare i en Superettan-klubb inför en seriematch i september 2013. Domstolen ansåg det dock visat att personen hade främjat okända personers erbjudande av muta till de tre spelarna för att manipulera utgången av matchen och dömde honom till medhjälp till givande av muta. Påföljden bestämdes till villkorlig dom förenat med dagsböter. Domen överklagades till Högsta domstolen som den 11 april 2016 i mål B 5919-15 beslutade att inte meddela prövningstillstånd.

I september 2015 väcktes åtal mot sex personer i en omfattande matchfixningshärva i södra Sverige rörande manipulation av utgången i division 1-matcher i oktober 2013 samt i maj 2014. Tre av de åtalade spelade vid tidpunkten för gärningarna i den division 1-klubb som var aktuell i målet. Enligt åtalen bedömdes gärningarna bl.a. utgöra givande av muta, utpressning, olaga tvång mot de tre spelarna och tagande av muta av de tre spelarna. Genom dom meddelad i oktober 2015 i mål B 1394-15 ogillade

Kristianstads tingsrätt åtalade med hänvisning till bristande bevisning. Domen överklagades till Hovrätten över Skåne och Blekinge som, genom dom meddelad den 30 juni 2016 i mål B 3004-15, gjorde en annan bedömning av bevisningen och dömde samtliga tilltalade för brott. De tre spelarna dömdes för tagande av muta till villkorliga domar och två av dem dömdes även till dagsböter. Av de tilltalade, som hade utövat påtryckningar mot spelarna, dömdes en av dem för givande av muta till villkorlig dom. De två resterande tilltalade dömdes för olaga tvång, utpressning, försök till utpressning och givande av muta till fängelse. Dessa två ska också betala 276 881 kronor till staten som förverkat värde av brott, vilket motsvarar deras vinster vid vadslagning på en av matcherna i oktober 2013. Hovrättens dom överklagades till Högsta domstolen som den 3 oktober 2016 i mål B 3763-16 beslutade att inte meddela prövningstillstånd.

## Pokerrobot

Den 18 februari 2016 meddelade Svea hovrätt dom i mål B 680-15 om spel med en s.k. pokerrobot (poker bot) på Svenska Spels webbplats. Målet gällde fem personer som tillsammans konstruerat ett datorprogram som på egen hand kunde spela poker på nätet. Hovrätten frikände de tilltalade från åtalet för grovt bedrägeri. Domen har vunnit laga kraft.

## Utländska spelbolag utmanar ATG

Regeringen gav den 17 december 2015 tillstånd till ATG att anordna vadhallning i samband med hästtävlingar. Två utländska spelbolag ansökte hos Högsta förvaltningsdomstolen om rättsprövning av regeringsbeslutet och yrkade att beslutet skulle upphävas. Med hänvisning till att de utländska spelbolagen inte kunde anses berörda av regeringens beslut på sådant sätt att det innefattade en prövning av deras civila rättigheter enligt Europakonventionen, avvisade Högsta förvaltningsdomstolen i beslut den 20 juni 2016 i mål 549–551-16 ansökningarna om rättsprövning.

Efter det ovan nämnda regeringsbeslutet inleddes förhandlingar mellan ATG:s aktieägare Svensk Travsport och Svensk Galopp samt företrädare för Regeringskansliet varvid det upprättades ett förslag till avtal om riktlinjer för hästtävlingar med totalisatorspel m.m. Syftet med avtalet var att reglera ansvarsförhållandena mellan svenska staten, ATG:s ägare och ATG. Genom beslut den 17 mars 2016 bemyndigade regeringen en befattningshavare att underteckna ett avtal i huvudsaklig överensstämmelse med förslaget. Ett utländskt spelbolag ansökte om rättsprövning av detta beslut och yrkade att det skulle upphävas. Enligt samma motivering som ovan, dvs. att det

utländska spelbolaget inte kunde anses vara berörd av regeringens beslut på sådant sätt att det innefattade en prövning av dess civila rättigheter enligt Europakonventionen, avvisade Högsta förvaltningsdomstolen i beslut den 26 september 2016 i mål 2360-16 ansökan om rättsprövning.

## Övrigt

### *Nya ansökningsavgifter i lotteriförordningen (1994:1451)*

Från och med den 1 maj 2016 gäller enligt 6 § lotteriförordningen nya ansökningsavgifter för vissa typer av ansökningar om att anordna lotteri enligt lotterilagen.

### *Lotteriinspektionens föreskrifter om avgifter för kontroll och tillsyn – LIFS 2016:1*

Föreskrifterna trädde i kraft den 1 augusti 2016 och innehåller bestämmelser om avgifter för den tillsyn som Lotteriinspektionen utövar enligt 48 § lotterilagen, 14 § kasinolagen och 7 § automatspelslagen.

### *Spelbranschens etiska råd, SPER*

Under 2016 har SPER avgjort två ärenden rörande Svenska Postkodföreningens marknadsföring av Svenska Postkodlotteriet och IOGT-NTO:s marknadsföring av Miljonlotteriet.

Ärendet med Svenska Postkodlotteriet avsåg en reklamfilm som enligt anmälaren var påträngande. Enligt anmälan ansågs filmen anspela på att köp av en prenumeration löste ångestladdade situationer och att det fanns ett förtäckt hot i hur man kan drabbas om man inte spelar på Svenska Postkodlotteriet. Vidare ansåg anmälaren att reklamfilmen manade till överdrivet spelande då dess budskap påstods vara att det är oerhört viktigt att delta i lotteriet för att inte bli utestängd från sociala sammanhang. Svenska Postkodföreningen ansåg inte att reklamfilmen var påträngande eftersom tittaren genom att titta på reklamfinansierad tv samtyckte till att ta del av reklam och att reklamen förmedlade gemenskap och glädje. Vidare angav Svenska Postkodföreningen att reklamfilmen inte uppmanade till överdrivet spelande eftersom filmen visade att man var inbjuden att dela glädjen och gemenskapen oavsett om man var vinnare eller förlorare. SPER friade Svenska Postkodföreningen då det inte ansågs att reklamfilmen stred mot SPER:s riktlinjer för marknadsföring.



Ärendet med Miljonlotteriet avsåg direktadresserad reklam och telefonsamtal till anmälaren trots att denne ringt upp lotteriets kundtjänst och dels avslutat prenumerationen, dels meddelat att denne inte ville bli kontaktad. Anmälaren ansåg att detta utgjorde påträngande direktmarknadsföring. IOGT-NTO anförde att anmälaren blivit kontaktad eftersom denne hade vinstmedel kvar att hämta, inte spärrat sig från reklamutskick och inte var registrerad i NIX-telefon. SPER friade IOGT-NTO då det inte ansågs att den direktadresserade reklamen eller telefonsamtalen utgjorde sådan påträngande marknadsföring som strider mot SPER:s riktlinjer för marknadsföring.

### *Krav på folkbokföring - Europaparlamentets framställningsutskott*

En svensk medborgare, boende i Luxemburg, hade 2014 i en s.k. framställning till Europaparlamentets utskott för framställningar klagat på Svenska Spels folkbokföringskrav vid obligatorisk registrering. Framställaren, som saknar svensk folkbokföringsadress, hade nekats spelkort och ifrågasatt om folkbokföringskravet var förenligt med EU-rätten. På begäran av utskottet yttrade sig EU-kommissionen den 25 november 2015. EU-kommissionen ansåg inte att kravet på svensk folkbokföring var oproportionerligt eller stred mot EU-rätten. Utskottet har i ett meddelande till Europaparlamentets ledamöter ("Notice to members"), återgett EU-kommissionens uppfattning. Med hänsyn till EU-kommissionens yttrande avslutade Europaparlamentet framställningsärendet under 2016.

### Förhandsavgöranden från EU-domstolen

Inom EU råder fri rörlighet för tjänster mellan medlemsstaterna. Inom EU råder också etableringsfrihet vilket innebär att yrkesutövare eller juridiska personer, som lagligen är verksamma i en medlemsstat, fritt ska kunna bedriva ekonomisk verksamhet i en annan medlemsstat. Medlemsstaterna får därför inte vidta åtgärder som förbjuder, försvårar eller gör det mindre attraktivt att utöva den fria tjänsterörligheten eller etableringsfriheten.

Spellagstiftning tillhör dock de områden där det råder avsevärda moraliska, religiösa och kulturella skiljaktigheter mellan medlemsstaterna.

Spellagstiftningen är därför inte harmoniserad på EU-nivå. Detta innebär att medlemsstaterna kan ha spellagstiftning som hindrar den fria tjänsterörligheten och etableringsfriheten om följande förutsättningar är uppfyllda.

- Spellagstiftningen har tillkommit för att uppnå vissa syften. Dessa syften kan vara skyddet av människors hälsa, allmän ordning, allmän säkerhet



- eller andra tvingande skäl av allmänintresse (t.ex. konsumentskydd eller att bekämpa spelrelaterad brottslighet).
- Spellagstiftningen är proportionell i förhållande till de intressen den avser att skydda.
- Den åtgärd som anses hindra den fria rörligheten bidrar till att syftet med lagstiftningen uppnås på ett sammanhängande och systematiskt sätt.

Under 2016 meddelade EU-domstolen ett flertal förhandsavgöranden rörande medlemsstaternas spellagstiftning.

#### Italien – C-375-14, Laezza

Enligt italiensk lagstiftning krävs tillstånd för administration och upptagande av spelinsatser. Att utan tillstånd hantera spelinsatser enligt ovan är straffbart. För de aktörer som har dessa tillstånd finns villkor som anger att de, när tillståndstiden gått ut, förverkats eller återkallats, till italienska myndigheter eller till annan tillståndshavare utan ersättning ska upplåta nyttjanderätten till de materiella och immateriella tillgångar som ägs av tillståndshavaren och som ingår i dennes nätverk för administration och upptagande av spelinsatser. Spelbolaget Stanley International Betting, som saknar tillstånd av ovan nämnda slag, var verksamt i Italien genom operatörer som tillhandahöll dataöverföringscentraler inom området för upptagande av vadhållningsinsatser. Eftersom tillstånd saknades beslagtogs polisen 2014, vid kontroll på en av dessa dataöverföringscentraler, datautrustning för mottagande och överföring av vadhållningsinsatser. I samband med detta uppkom frågan om de tillståndsbesluten bifogade villkoren stred mot den EU-rättsliga etableringsfriheten och den fria rörligheten för tjänster.

EU-domstolen meddelade förhandsavgörande i målet den 28 januari 2016 och inledde med att uttala att villkoret som sådant inte var diskriminerande eftersom alla tillståndshavare omfattades av det. Enligt domstolen kunde emellertid villkor av ifrågavarande slag hindra etableringsfriheten och den fria rörligheten för tjänster. Förutsatt att villkoret ansågs vara proportionellt kunde det emellertid godtas eftersom det ansågs vara motiverat av tvingande skäl av allmänintresse (bekämpa kriminalitet som hänger samman med hasardspel genom att upprätthålla lagligt upptagande av vadhållningsinsatser för att förhindra att brottslig verksamhet utvecklas parallellt). Vad gäller proportionaliteten uttalade EU-domstolen att villkoret fick anses vara proportionerligt om det aktiverades i samband med att tillståndet upphörde p.g.a. förverkande eller återkallelse som en del av en påföljd. Villkoret ansågs emellertid inte vara proportionerligt om det aktiverades i samband med att tillståndstiden löpt ut eftersom syftet med lagstiftningen (bekämpa kriminalitet som hänger samman med hasardspel) kunde uppnås genom

mindre ingripande åtgärder. Som exempel på en mindre ingripande åtgärd angav EU-domstolen att den före detta tillståndshavaren vid den påtvingade upplåtelsen av de berörda tillgångarna kunde få en ersättning som motsvarade tillgångarnas marknadspris.

## Tyskland – C-336-14, Ince

En krogägare hade placerat vadhållningsterminaler på sin sportkrog i delstaten Bayern i Tyskland. Via terminalerna kunde man lägga vad på idrottsevenemang hos ett spelbolag som saknade tillstånd i Tyskland men som hade tillstånd i Österrike. Åklagaren väckte därför två åtal mot krogägaren för att ha förmedlat idrottsvadhållning utan tillstånd från behörig myndighet i Bayern. Innan dess hade tyska delstatsdomstolar avgjort mål där domstolarna ansåg att de tyska reglerna om tillståndkrav för att anordna/förmedla idrottsvadhållning inte var förenliga med EU-rätten. I förhandsavgörandet från EU-domstolen, som meddelades den 4 februari 2016, ansåg EU-domstolen att principen om den fria rörligheten för tjänster förhindrade brottsbekämpande myndigheter i Tyskland att vidta sanktionsåtgärder när domstolar i landet funnit att nationella regler om tillståndkrav för att anordna/förmedla idrottsvadhållning inte var förenliga med EU-rätten.

## Österrike – C-464/15, Admiral Casinos & Entertainment

Enligt den österrikiska spellagstiftningen kan landets delstater ge tillstånd till tredje part att anordna lotteri på spelautomater. Det österrikiska bolaget Admiral Casino & Entertainment AG har ett sådant tillstånd i den österrikiska delstaten Niederösterreich. Admiral Casino & Entertainment AG yrkade i domstol att ett antal bolag och personer som i sina kaféer och bensinstationer anordnade lotteri på illegala spelautomater skulle upphöra med detta. De aktuella spelautomaterna tillhörde två bolag med säte i Tjeckien respektive Slovakien som saknade tillstånd i Österrike. Bolagen och personerna som hamnade i domstol gjorde gällande att de inte gjort något olagligt eftersom de ansåg att den österrikiska spellagstiftningen stred mot den fria rörligheten för tjänster inom EU. Detta aktualiserade den EU-rättsliga proportionalitetsbedömningen av åtgärder som ansågs hindra den fria rörligheten inom EU. Vid proportionalitetsbedömningen av nationell hasardspelslagstiftning ska man beakta det syfte som lagstiftningen angavs eftersträva vid tidpunkten för dess antagande. Frågan i målet var om man vid bedömningen även skulle pröva lagstiftningens verkningar efter antagandet och om man med säkerhet empiriskt måste kunna fastställa dessa verkningar.

EU-domstolen meddelade förhandsavgörande i målet den 30 juni 2016 och inledde med att konstatera att nationella domstolar vid en tillämpning av den EU-rättsliga proportionalitetsbedömningen inte med empirisk säkerhet behövde fastställa om spellagstiftningen, efter att den antagits, fått de avsedda verkningarna. Domstolen uttalade vidare att nationella domstolar emellertid behövde göra en dynamisk proportionalitetsbedömning vid utvärdering av

om nationell spellagstiftning var förenlig med EU-rätten. Vad som skulle beaktas var därför syftet med spellagstiftningen vid tidpunkten för dess antagande, samt om lagstiftningen fått de avsedda effekter som man ville uppnå med den. Tillämpat på detta fall skulle därför österrikisk domstol bedöma om syftena med lagstiftningen – minska spelmöjligheterna hos aktörer utan tillstånd och bekämpa den spelanknutna kriminaliteten – verkligen hade uppnåtts. Vid denna bedömning skulle enligt EU-domstolen beaktas hur spelbolag, som har tillstånd, har utvecklats och om brottslig eller bedräglig aktivitet inom spelsektorn minskat eller ej.

### Italien – C-225/15, Politano

År 2012 inledde Italien ett licensförfarande avseende vadhållning vid idrottsevenemang och hästkapplöpning. Licenslagstiftningen ställde krav på att sökanden, som varit etablerade i mindre än två år och vars totala intäkter knutna till spelverksamheten varit lägre än två miljoner euro under de två senaste räkenskapsåren, till ansökan skulle bifoga intyg från minst två banker i syfte att styrka sin ekonomiska och finansiella ställning.

Det av italienare grundade spelbolaget Betuniq hade 2012 licens på Malta och gav in en ansökan om att få licens i Italien. Bolaget hade varit verksamt i mindre än två år och hade mindre än två miljoner euro i intäkter från spelverksamhet under de två senaste åren. Bolaget bifogade dock inga bankintyg till ansökan. Spelmyndigheten uteslöt därför bolaget från licensförfarandet. Oaktat avsaknaden av licens har Betuniq sedan 2012 öppnat vadhållningsbutiker i Italien hos vilka man kunnat betala insatser för att delta i bolagets spel.

I februari 2015 besökte polisen en av Betuniqs vadhållningsbutiker och konstaterade att vadhållningsinsatser togs emot för spelbolaget och beslagtogs därför utrustning samt tillgångar. Butiksinnehavaren överklagade beslaget och menade att kravet på att till ansökan bifoga minst två bankintyg stred mot den EU-rättsliga etableringsfriheten och den fria rörligheten för tjänster. Skälen till detta var att den italienska spelmyndigheten inte godtog några andra typer av handlingar som kunde styrka sökandens ekonomiska och finansiella ställning.

EU-domstolen meddelade förhandsavgörande i målet den 8 september 2016 och inledde med att konstatera att krav av ifrågavarande slag kunde strida mot EU-rätten. Kravet ansågs emellertid vara motiverat av tvingande skäl av allmänintresse eftersom syftena med den italienska lagstiftningen var att bekämpa spelrelaterad brottslighet, kanalisera spel från illegala till lagliga aktörer och att skydda konsumenterna. EU-domstolen ansåg därför att kravet

behövdes för att tillförsäkra att licenshavarna hade den ekonomiska och finansiella ställning som kunde göra det möjligt för dem att varaktigt utöva spelverksamhet på marknaden. EU-domstolen gick sedan vidare till frågan om kravet var proportionerligt och fann att så var fallet, dels med hänsyn till spelbranschens särdrag, dels med hänsyn till att skyldigheten att visa upp två bankintyg säkerställde att spelbolag hade tillräckligt bra ekonomi så att de kunde betala ut vinster till konsumenter.

## Spellagstiftningsfrågor i EU:s medlemsstater

### Frankrike

#### *Möjligheter för spelare av onlinepoker att begränsa speltiden*

I Frankrike har de senaste årens erfarenheter visat att återvinning av insatser, dvs. insatser som görs utifrån de vinster som erhållits genom spelade händer, varit avsevärt större i samband med poker i form av kontantspel än i samband med andra spelformer. Det har inneburit att pokerspelare, som deltar i kontantspel, inte kunnat få en tydlig bild av hur mycket pengar de egentligen spelat för. För denna form av spel har möjligheter till självbegränsning av insatser, vilket är ett krav enligt fransk lag, ansetts vara mindre lämpliga eftersom begränsningsmöjligheten inte verkat kunna förebygga överdrivet eller patologiskt spelande. Med anledning därav föreslog man under året att det skulle införas regler i den franska spellagstiftningen om att onlinespelsaktörer ska tillhandahålla självbegränsningsmöjligheter av speltiden.

#### *Europeiska spelpooler inom onlinepoker*

I Frankrike har det under 2016 lagts fram ett lagförslag enligt vilket kunder till licensierade pokersajter ges möjlighet att spela mot spelare som är registrerade hos operatörer som verkar lagligt i en annan medlemsstat inom EU eller EES. Enligt lagförslaget är det den franska spelmyndigheten ARJEL som ska kunna ge de licensierade pokersajterna tillstånd till detta. Genom denna åtgärd anses det kunna bli möjligt att öka volymen på de likvida tillgångar som finns tillgängliga på franska online-pokerbord utan att äventyra målet om att skydda konsumenterna. Bakgrunden till lagförslaget är att pokerspelets attraktionskraft i hög grad bygger på volymen av de likvida tillgångar som de spelare som har tillträde till operatörernas bord bidrar med. Begränsningen av tillträdet till enbart spelare hos licensierade operatörer i Frankrike anses därför omöjliggöra uppbyggnad av volymer av likvida tillgångar som är tillräckligt attraktiva för dessa spelare, vilket kan få vissa av dem att vända sig till det illegala utbudet.

### *E-sport regleras*

Under 2016 har man i Frankrike infört lagstiftning rörande e-sporttävlingar och uttryckligen undantagit dem från att omfattas av spellagstiftningen. I den nya lagstiftningen finns bl.a. regler om att vinsterna ska utgöra en viss andel av deltagaravgifterna samt att personer under 16 år inte får delta utan vårdnadshavares samtycke.

### Malta

Maltas spelmyndighet MGA publicerade i december 2015 ett ställningstagande om skicklighetsspel i den digitala miljön. I ställningstagandet identifierades en viss typ av skicklighetsspel där utgången huvudsakligen är beroende av deltagarnas skicklighet men där det fortfarande finns slumpmoment. Fantasy sports ansågs falla inom denna typ av skicklighetsspel. Enligt spelmyndigheten borde dessa skicklighetsspel vara föremål för en något mildare lagstiftning än vad som gäller för spelformer som omfattas av spellagstiftningen. Anledningen till detta var att riskerna med att delta i den förra typen av spel skiljde sig från, och var mindre än, de risker som finns med att delta i den senare typen av spel. Ställningstagandet resulterade i att det under 2016 lades fram förslag till en förordning om skicklighetsspel som i stora drag innebär att spelen ska bli föremål för ett separat licensförfarande och något mildare krav än för spellagstiftningen i övrigt. I väntan på att förordningen träder i kraft har fantasy sports undantagits från den maltesiska spellagstiftningens tillämpningsområde för att istället omfattas av den nya förordningens licensregler.

### Nederländerna

Under våren 2016 meddelade den nederländska spelmyndigheten att det skulle genomföras en tillsynsaktivitet kring mobilappar rörande spel om pengar. Aktiviteten hade sitt avstamp i undersökningar som visat att ju tidigare barn exponeras för spel om pengar, desto större risk löper de att drabbas av problemspelande i vuxen ålder. Med hänsyn till den synbara ökningen av spel om pengar via just mobilappar konstaterade man vidare att apparna var lätt åtkomliga för unga personer och att detta behövde beivras. Tillsynsaktiviteten ledde till att ett femtiotal mobilappar togs bort från nederländska App Store samt från spelbolagens hemsidor. Myndigheten bestämde även att aktiviteten framöver ska ske inom ramen för den permanenta tillsynen, vilket innebär att fler appar kan komma att tas bort i framtiden.

## Danmark

Den 1 april 2016 blev det tillåtet för danska tillståndshavare att ställa ut självbetjäningsterminaler i vadhållningsbutiker. Självbetjäningsterminalerna kan användas utan s.k. NemID (en form av elektronisk underskrift). Den som har spelkonto för onlinespel hos en tillståndshavare kan dock inte göra insättningar på sitt spelkonto via självbetjäningsterminalerna.

## Storbritannien

Den brittiska spelmyndigheten Gambling Commission har under 2016 gjort ändringar i de tillståndsvillkor som alla tillståndshavare måste uppfylla. Den 31 oktober 2016 trädde ändringar i kraft. Ändringarna innebär bl.a. att tillståndshavarna numera måste genomföra och kontinuerligt utvärdera riskerna för penningtvätt i sina verksamheter. Vidare ställs krav på att tillståndshavare som tillhandahåller onlinespelskasinon, vars utrustning för spelverksamheten befinner sig utanför Storbritannien, måste följa penningtvättsreglerna. Samtliga tillståndshavare måste i fortsättningen även informera brittiska spelmyndigheten om de på något sätt är berörda av brottsutredningar. Detta gäller dock endast om det kan antas att myndigheten skulle ha anledning att ifrågasätta om tillståndshavarna i det enskilda fallet har vidtagit erforderliga åtgärder för att skydda sin verksamhet från brottslighet. Tillståndshavarna får inte heller marknadsföra sig, inte ens via tredje part såsom affiliatesidor, på webbsidor där det utan tillstånd finns upphovsrättskyddat material. Vad gäller tillståndshavare för idrottsvadhållning ställs vidare krav på att de inte får ta emot vad från kunder vars vadhållning skulle strida mot reglerna inom olika idrottsförbund (t.ex. regler om att en idrottsutövare i en professionell fotbollsliga inte får spela om pengar på ligans matcher). Dessa tillståndshavare måste även ålägga sina anställda, dels att rapportera incidenter rörande irreguljära vadhållningsmönster, dels att de inte får använda information härom för egen räkning.



## Bilaga 3 Nya regler för spelmarknaden om penningtvätt

### Nya regler för spelmarknaden om penningtvätt

I juni 2017 föreslås en ny omarbetad penningtvättslag börja gälla. För spelmarknaden innebär detta stora förändringar då de nya reglerna föreslås omfatta i princip alla anordnare av speltjänster. Förändringarna i penningtvättslagen görs främst för att uppfylla kraven i EU:s fjärde penningtvättsdirektiv<sup>12</sup>.

Regler för att förhindra penningtvätt och finansiering av terrorism har funnits i Sverige sedan början av 90-talet. Reglerna grundar sig på direktiv från EU (tidigare EG). Till en början gällde reglerna endast för delar av finanssektorn, men med tiden har allt fler branscher kommit att omfattas.

Kasinon blev skyldiga att följa penningtvättsreglerna 2005 i och med att det andra penningtvättsdirektivet genomfördes i svensk lag. Av förarbetsuttalandena framgår att "[e]ftersom kasinospel bedrivs med kontanter, som kan uppgå till stora belopp, finns det en betydande risk att denna verksamhet utnyttjas för penningtvätt." Kasinolagens krav på identifiering, registrering och kameraövervakning av besökarna ansågs visserligen begränsa möjligheterna att tvätta pengar på kasinon, men bedömdes inte uppfylla direktivets krav fullt ut, bl.a. i fråga om skyldigheten att rapportera misstänka transaktioner.<sup>13</sup>

Redan i samband med införandet av det andra penningtvättsdirektivet ansåg ett par av remissinstanserna att fler spelverksamheter än kasinon borde omfattas av penningtvättslagen, t.ex. trav- och galopptävlingar. Regeringen ansåg dock att frågan om en utökning av kretsen av spelverksamheter som omfattades istället skulle hanteras inom ramen för EG-samarbetet.<sup>14</sup> Först i och med det fjärde penningtvättsdirektivet som antogs i maj 2015 beslutade EU att även övriga spelverksamheter ska omfattas av penningtvättsreglerna. Ett beslut som sannolikt kommer att få stor påverkan på spelbolagens verksamheter framöver.

<sup>12</sup> Europaparlamentets och rådets direktiv (EU) 2015/849 av den 20 maj 2015, om åtgärder för att förhindra att det finansiella systemet används för penningtvätt eller finansiering av terrorism.

<sup>13</sup> Prop. 2003/04:156 Skärpta regler mot penningtvätt, s. 52.

<sup>14</sup> A.a. s. 51 f.



## Reglerna ska gälla för anordnare av spel

I Sverige har en utredning<sup>15</sup> presenterats med förslag på hur penningtvättslagen och flera andra lagar ska anpassas för att uppfylla kraven i det fjärde penningtvättsdirektivet. De förslag till regelförändringar som nämns nedan avser de förslag som presenterats i utredningen.

I utredningen föreslås att reglerna ska omfatta anordnare av spel, närmare bestämt de som har tillstånd att anordna kasinospel enligt kasinolagen och de som bedriver verksamhet efter tillstånd eller registrering enligt lotterilagen. Enligt förslaget ska penningtvättslagen alltså gälla både kasinospel enligt kasinolagen och de flesta speltjänster enligt lotterilagen, inklusive sportspel, spel på hästar och annan vadhållning, spel på penningautomater och värdeautomater, restaurangkasino, bingospel, kortspel och skraplotter. Några få undantag föreslås dock. Exempelvis undantas spel på varuspelsautomater och lotterier där det inte krävs tillstånd eller registrering enligt lotterilagen, dvs. lotterier som anordnas enligt 19–20 §§ lotterilagen.

Förslaget öppnar också upp för möjligheten att längre fram undanta fler speltjänster. Eventuella undantag ska baseras på en riskbedömning som klart visar att speltjänsten ifråga innebär låg risk för penningtvätt och finansiering av terrorism. Enligt förslaget ska riskbedömningen utföras av Lotteriinspektionen som också fattar beslut om eventuella undantag. Vid bedömningen måste bl.a. den riskbedömning som ska göras på EU-nivå, den s.k. supranationella riskbedömningen, beaktas. Möjligheterna till fler undantag får dock ses som begränsade, vilket också bekräftas av Lotteriinspektionens chefsjurist Johan Röhr.

- Det är viktigt att komma ihåg att det i skälen till direktivet anges att en medlemsstats användning av undantag endast bör övervägas under strikt begränsade och motiverade förhållanden och där riskerna bedöms som låga. Med hänsyn till karaktären av de undantag som redan föreslås i utredningen måste utrymmet för att undanta ytterligare spelformer ses som mycket litet, menar Johan Röhr.

Enligt utredningens förslag ska reglerna gälla för anordnare av speltjänster. Det innebär att ombud som t.ex. säljer lotter för anordnares räkning och andra samarbetspartners bara kommer att omfattas indirekt. Det är den anordnare som anlitar ett ombud som ytterst ansvarar för att ombudet följer reglerna. Enligt Lotteriinspektionen torde det innebära en utmaning för de aktörer som använder sig av ombud då det säkerligen innebär ett stort

<sup>15</sup> SOU 2016:8 Ytterligare åtgärder mot penningtvätt och finansiering av terrorism – fjärde penningtvättsdirektivet – samordning – ny penningtvättslag – m.m.

merarbete att ta fram rutiner, utbilda ombuden och följa upp deras arbete. Såväl anordnarna som de ombud som anlitas måste dessutom genomgå en särskild lämplighetsprövning.

## Reglerna ska minska risken för att spelsektorn utnyttjas för penningtvätt

Syftet med de föreslagna reglerna är att förhindra att finanssektorn och andra näringsverksamheter utnyttjas för att tvätta pengar eller finansiera terrorism. För att åstadkomma detta ska de verksamhetsutövare som omfattas, däribland anordnare av speltjänster, vidta en rad administrativa åtgärder i sin verksamhet. De åtgärder som vidtas ska vara riskbaserade. Med detta menas att resurserna i första hand ska användas där riskerna för penningtvätt och finansiering av terrorism bedöms vara som störst. Där riskerna är lägre behövs inte lika omfattande åtgärder.

För att kunna arbeta riskbaserat krävs det att anordnaren genomför en riskbedömning av den egna verksamheten. Riskbedömningen ska tala om var riskerna för penningtvätt och finansiering av terrorism finns i den egna verksamheten, vilka riskerna är, var de är större och var de är mindre. Utifrån riskbedömningen ska sedan verksamhetens rutiner och övriga åtgärder mot penningtvätt och finansiering av terrorism utformas.

En annan central del av förslaget är reglerna om kundkännedom. Förenklat innebär dessa regler att anordnarna måste genomföra vissa kundkontroller. Exempelvis ska kundernas identiteter kontrolleras och verifieras och de transaktioner och aktiviteter som genomförs ska granskas och följas upp.

Enligt utredningens förslag ska det finnas en klar koppling mellan de kundkännedomsåtgärder som vidtas och de risker för penningtvätt och finansiering av terrorism som har identifierats genom riskbedömningen. Det finns dock några obligatoriska situationer när åtgärder för kundkännedom alltid måste vidtas, nämligen vid affärsförbindelser, vid misstanke om penningtvätt eller finansiering av terrorism och om kunduppgifterna av någon anledning inte stämmer eller behöver uppdateras. För spelområdet föreslås också en särskild regel som innebär att åtgärder för kundkännedom även ska vidtas vid transaktioner som uppgår till 2 000 euro eller mer, oavsett om det rör sig om en transaktion eller flera mindre transaktioner som kan antas ha samband. Lotteriinspektionen bedömer att en praktisk konsekvens av detta innebär att det i princip kommer att bli omöjligt för spelbolagen att tillhandahålla oregistrerat spel om reglerna ska kunna efterlevas på ett ändamålsenligt sätt.

Förslaget innehåller också en rapporteringsskyldighet. Om det uppstår misstanke om penningtvätt eller finansiering av terrorism är anordnaren skyldig att omgående rapportera till Finanspolisen. Det föreslås även bestämmelser kring intern styrning och kontroll, dokumentation och bevarande av handlingar samt utbildning och skydd av anställda. Den egna personalen måste också bakgrundskontrolleras.

Klart är alltså att de föreslagna reglerna medför en rad nya administrativa krav som kommer att få stor påverkan på spelbolagens arbete framöver. Lotteriinspektionens generaldirektör Håkan Hallstedt menar att myndigheten länge begärt att spelbolagen ska förbereda sig på de nya reglerna.

- Kravet på kundkännedom är utan tvekan den största utmaningen för många spelbolag. De nya reglerna kräver nya arbetsprocesser, kan vara kostsamma och genomförandet ska göras tämligen snabbt. Det går dock knappast att hävda att man inte känt till vad som komma skall, uppger Håkan Hallstedt.

## Lotteriinspektionens roll

Lotteriinspektionen föreslås bli tillsynsmyndighet och kommer därmed att ansvara för att kontrollera att spelplanordnarna följer reglerna i penningtvättslagen. Att inte följa reglerna kan innebära betydande sanktioner.

Även om tillsynsansvaret står i fokus ser Lotteriinspektionen det också som en viktig del i sitt uppdrag att informera spelmarknadens aktörer om de nya reglerna. Bland annat finns lättläst information om förslaget till nya regler och vad de innebär på myndighetens hemsida. Lotteriinspektionen erbjuder också möjlighet att genomföra en webbutbildning för spelmarknaden om det fjärde penningtvättsdirektivet till rabatterat pris. Myndigheten planerar även att anordna informationsträffar om regelförslagen.

Enligt förslaget ska Lotteriinspektionen också ges rätt att meddela föreskrifter i vissa delar med mer detaljerade bestämmelser om vilka krav som ska gälla för spelplanordnarna.

## Vad händer framöver

Enligt utredningens förslag ska den nya penningtvättsregleringen börja gälla i juni 2017. Nästa steg i lagstiftningsarbetet är att utredningen skickas på remiss till Lagrådet.

På EU-nivå har det föreslagits förändringar i det fjärde penningtvättsdirektivet redan innan reglerna har införlivats i

medlemsländernas lagar. De föreslagna ändringarna<sup>16</sup> ska ytterligare stärka kampen mot finansiering av terrorism och öka öppenheten för att bekämpa penningtvätt och skatteflykt. Bakgrunden är bl.a. den senaste tidens terroristattacker i Europa och avslöjandena om de s.k. Panamadokumenterna. Enligt förslaget ska medlemsstaterna också få kortare tid på sig att genomföra direktivet i sina nationella lagar. Förslaget måste dock antas av Europaparlamentet och Rådet innan det börjar gälla.

Under 2016 och början av 2017 pågår också FATF:s<sup>17</sup> utvärdering av Sverige. FATF är ett mellanstatligt organ där Sverige är medlem. FATF utfärdar riktlinjer för bekämpning av penningtvätt, finansiering av terrorism och spridning av massförstörelsevapen. Med jämna mellanrum görs utvärderingar av hur väl medlemsländerna följer riktlinjerna och hur effektivt man arbetar med dessa frågor.

Den svenska penningtvättslagen föreslås bara omfatta de aktörer som har tillstånd eller är registrerade i Sverige. Antalet aktörer som omfattas av den svenska lagstiftningen kan dock som bekant komma att bli fler om planerna på en omreglering av spelmarknaden blir verklighet och ett licenssystem införs som lockar till sig nya aktörer. Detta är dock något som framtiden får utvisa.

---

<sup>16</sup> Proposal for a directive of the European Parliament and of the Council amending Directive (EU) 2015/849 on the prevention of the use of the financial system for the purposes of money laundering and terrorist financing and amending Directive 2009/101/EC.

<sup>17</sup> Financial Action Task Force.

## Bilaga 4 Det aktuella forskningsläget; några utvalda frågor inom området studier av spel om pengar

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

Förra året visade sig bli en spännande tid inom fältet studier av spel om pengar. Gränsen mellan spel om pengar (gambling) och nöjesspel (gaming) verkar suddas ut alltmer i och med ökningen av e-sportvadhållning, tillväxten för vadhållning inom daily fantasy sports och användningen av onlinevideospel som alltmer efterliknar spel om pengar. Vi har också sett hur det uppkommit kommersiella VR-headset (virtuell verklighet) och sådana tekniker kan påverka hur spelandet om pengar kommer att upplevas inom de kommande åren. Alla dessa områden kommer att diskuteras djupare här nedan.

### Daily fantasy sports

Fantasy sports-spel (FS) har varit populära i många år och går till på så vis att spelaren antar rollen som professionell lagledare inom en sport (vanligtvis fotboll) och sätter samman ett virtuellt idrottslag som sedan ska tävla mot andra spelare i en privat eller offentlig liga. I flera årtionden har spelet spelats under hela säsongen och vinnarna var de som hade samlat flest poäng (som baserades på verklighetens statistik om de enskilda idrottarna utifrån ett förbestämt poängsystem). Men fantasy sports-spelandet har förändrats dramatiskt under de senaste åren. Även om spelen fortfarande kan spelas under en hel säsong har spelandet av daily fantasy sports (DFS) blivit alltmer populärt (särskilt i länder som USA, Canada och Australien) och kan pågå under mycket kortare tidsperioder. Inom DFS kan spelutövarna betala för att få spela och det gör att det inte är helt klart huruvida aktiviteten är ett nöjesspel eller ett spel om pengar. Som Pickering et al (2016) noterar:

*”Daily Fantasy Sports (DFS) är det nyaste och mest kontroversiella av FS-spelen ... Det är en accelererad version av FS som utspelar sig under mycket kortare tidsperioder: i allmänhet ett enda spel (per dag) eller en veckobaserad spelomgång. Användarna betalar en anmälningsavgift på från 25 amerikanska cent till 5 000 USD per liga som deponeras i en prispool som vanligtvis betalas ut till de högst rankade användarna i tävlingen. En andel av anmälningsavgifterna går tillbaka till operatören som provision. Följaktligen är DFS mest förknippat med vadhållning. För närvarande dominerar DFS-marknaden i USA av FanDuel och DraftKings (som tillsammans utgör omkring 95 procent av marknaden)”.*

Enligt Pickering et al (2016) värderas FS-marknaden till mellan 3 och 4 miljarder USD. År 2015 spelade omkring 57 miljoner amerikaner FS. Forskning visar att prevalensen är högre i Nordamerika än på andra platser då 19 procent av de vuxna kanadensarna och 16 procent av de vuxna amerikanerna sysslade med FS, att jämföra med 10 procent av de vuxna britterna och 6 procent av de vuxna australiensarna (Pickering et al., 2016). Dessa siffror rör dock snarare FS än DFS och många FS-spelare betalar inga pengar för att delta i spelet utan spelar bara för nöjes skull. Annan forskning tyder också på att personer som spelar DFS vanligen inte ägnar sig åt andra typer av spel om pengar (Drayer et al 2013), och att jämfört med mer traditionella former av spel om pengar spelar aspekter som nöje, spänning och tävlan en större roll än att vinna pengar vid spelandet av DFS (Dwyer & Kim, 2011).

En studie som genomfördes av Martin och Nelson (2014) visade att högskolestuderande som var FS-användare (gratis och avgiftsbaserat) var fem gånger mer benägna att få spelproblem än icke-FS-användare. Vidare hade studenter som spelade FS för pengar avsevärt högre andel av spelproblem än de som spelade i gratisligor. En nyare studie av Marchica och Derevensky (2016) undersökte data från nationella undersökningar av collegeidrottare och rapporterade en kontinuerlig ökning av FS-deltagande hos collegestudenterna mellan 2004 och 2012. De rapporterade att uppskattningsvis hälften av de manliga och en fjärdedel av de kvinnliga collegeidrottarna som kvalificerade sig för att vara i riskzonen eller hade spelproblem även rapporterade att de sysslade med vadhållning inom FS.

Det har varit mycket debatt (i synnerhet bland lagstiftare i USA) om huruvida spelandet av DFS för pengar ska klassificeras som en legitim form av spel om pengar. Om spel om pengar definieras som *"en överenskommelse mellan två eller flera parter om att satsa något av värde (oftast pengar) med avsikt att göra en vinst på resultatet av en händelse som avgörs helt eller delvis av slumpen"* (Pickering et al., 2016), så är det fullt möjligt att DFS kan vara en form av spel om pengar resonerar de:

*"DFS kan sägas representera en form av spel om pengar: (a) DFS förutsätter en överenskommelse mellan en individ och andra personer (b) pengar sätts på spel utifrån de relativa prestationerna av idrottsutövare inom ett antal sportevenemang i vilka resultaten avgörs både av slumpen och prestationerna och (c) slumpen är involverad eftersom en rad okända faktorer kan påverka resultaten. I detta avseende återfinns också likheter inom spel på hästar och sportvadhållning, eftersom skickligheten när det gäller valet av häst/sportresultat har viss betydelse men oförutsägbara variabler påverkar resultaten (t.ex. slumpen). I den juridiska litteraturen fastslås att spel om pengar måste innefatta tre*



*element: (a) betalning (man satsar något av värde för att få delta), (b) slumpen (tur är en betydande faktor för resultatets fastställande) och (c) priser (kontanter, varor, tjänster eller poäng) kan lösas in ... Medan det första och det tredje elementet är uppenbart förekommande i DFS så är det andra elementet, slumpen, grunden till den aktuella oenigheten.”*

Lagstiftningen i USA angående spel om pengar baseras på huruvida en aktivitet är mer baserad på skicklighet än på slumpen. Om DFS främst är ett spel som bygger på skicklighet bedöms det inte vara en form av spel om pengar. DFS-operatörerna hävdar att DFS-spel inte är spel om pengar på grund av den ”avsevärda” grad av skicklighet som krävs vid urval och hantering av FS-lagen. Men hur skiljer sig detta från den professionella spelaren som spelar på hästar, med tanke på de många faktorer som spelaren måste ta hänsyn till (hästens form, jockeyns skicklighet, väderförhållanden, banans skick, antal andra hästar i loppet osv.) På samma sätt är både poker och black jack spel där spelarna kan vinna stort om de är skickliga.

Personligen anser jag att DFS-spel definitivt är en form av spel om pengar. Även om det inte juridiskt är klassificerat som en form av spel om pengar så innehåller det strukturella element (däribland ofta förekommande evenemang, låg inträdesavgift per spel, många spel osv.) som kan främja överdriven användning och utsätta sårbara spelare för skada. DFS-operatörerna kan också tillåta att laguppställningar från ett tidigare sportevenemang används för andra evenemang, vilket ökar spelets hastighet. Det är ytterligare en faktor som kan främja spelberoende. Vidare kan den förstärkta rollen som deltagare som fantasy sports introducerar främja illusionen av kontroll medan spelaren utför aktiviteter. Det kan leda till att spelaren överskattar vilken betydelse skicklighet och kunskap har för resultatet av tävlingarna (Thomas et al., 2015).

## E-sport och spel om pengar

Precis som daily fantasy sports har vadhållning inom e-sport (t.ex. professionellt videospelande) också ökat i popularitet under de senaste åren, vilket gett upphov till anklagelser om oreglerat och minderårigt spel om pengar. E-sportmarknaden är stor. Enligt Superdata (2016) ökar den professionella e-sporten exponentiellt och omsätter omkring 612 miljoner USD per år. Vidare bedömer *Eilers and Krejciek Gaming* att e-sportvadhållning med riktiga pengar kommer att nå 10 miljarder USD år 2020 (Wood, 2016). Den ökade professionaliseringen och sportifieringen av denna underhållningsform har fört med sig olika element från sportvärlden: arenaliknande lokaler, ståplatsläktare, sponsorer, stora priser och tävlan. Omedelbara repris, jumbotroner (dvs. extremt stora tv-skärmar) och

kommentatorer bidrar till dramatiseringen av sporten. I några beryktade fall har priserna överskridit tröskeln 10 miljoner USD i en fullsatt arena med plats för 73 000 fans (Wingfield, 2014). Sportifiering är processen att blanda in sportlogik i icke-sportsammanhang (t.ex. poker och e-sport (McMullan och Miller [2008])). Detta kan ske på flera olika sätt men det vanligaste är att det inträffar när (i) andra branscher kapitaliserar på de positiva attributen hos sport (t.ex. popularitet, engagemang eller effekter för mental och fysisk hälsa); och (ii) icke-sportfält försöker öka underhållningsvärdet och spelbarheten hos sina produkter och deras koppling till glädje och spänning.

*Twitch*, en onlineplattform som streamar livevideospel kan säga till sina annonsörer att de har 100 miljoner tittare varje månad, som tittar i genomsnitt 106 minuter om dagen (Melbourne & Campbell, 2015). E-sportvadhållning medför nya utmaningar. Som Melbourne och Campbell (2016) observerade angående vadhållning i spelet *Counterstrike: Global Offensive* (CSGO):

*”Spel om pengar – licensierat, reglerat och med vuxna deltagare – är brett accepterat inom e-sporten. Det finns dock en stigande oro för att tonåringar dras till olika former av vadhållning som underlättas av tredjepartsleverantörer. En sådan plattform är CSGO Lounge (en oberoende webbplats som inte är ansluten till Valve Software, som utvecklar själva spelet). På denna webbplats får åskådarna satsa skinn – dvs. virtuella tillbehör i datorspel som ändrar utseendet på objekt i spelen (t.ex. spelarprofiler, vapen och utrustning) – på matchernas resultat. Skinnen är olika mycket värda och en del är så sällsynta att de kan kosta hundratals riktiga dollar på marknadswebbplatser som SkinXchange.com. Frestelsen är för stor för vissa.”*

Enkelt uttryckt är spelen med skinn när man använder virtuella varor och objekt (vanligtvis förskönande element som inte har något direkt inflytande på själva spelet) som virtuell valuta för att vadså om resultatet av professionella matcher. Melbourne och Campbell hävdar också, på grundval av intervjuer med personer i branschen, att pengabaserat spelande om skinn bland minderåriga är ett *”enormt problem”*. Justin Carlson (chefsutvecklare på *SkinXchange*) menar att det finns *”otaliga”* föräldrar vars barn har använt deras kreditkort utan deras vetskap för att köpa skinn och ägna sig åt vadhållning i nöjesspel på andra spelsidor. Carlson uppger att vissa minderåriga spelare har *”samlat på sig skinn till ett värde av hundratals eller tusentals dollar på SkinXchange bara för att sedan förlora dem på någon webbplats för vadhållning eller jackpot”*. Det är uppenbart att antalet personer som handlar med skinn inom e-sport har ökat under de senaste åren och olika lagstiftande organ runt om i världen – som den brittiska spelmyndigheten Gambling Commission – överväger lagstiftning och menar att detta är en *”ny produkt”* och ett *”fortsatt fokusområde*



för framtiden”. Mer specifikt noterar Gambling Commission i sin årsrapport för 2016:

*”Den växande marknaden inom e-sport och datorspel är så omfattande att det kommer att uppstå frågor angående lagstiftning och spelarskydd – frågor som undersöks av lagstiftare inom spelområdet på andra internationella marknader ... Frågorna rör allt från uppkomsten av marknader för e-sportvadhållning med verkliga pengar till handel med föremål från spelet som suddar ut gränsen mellan spel om pengar och socialt spelande. Vårt fokus kommer att vara att förstå utvecklingen, vilket inkluderar kontakter med de viktigaste aktörerna och vi kommer att arbeta överallt där vi kan för att säkerställa att riskerna med dessa aktörer, i synnerhet för barn och ungdomar, minimeras”* (Gambling Commission, 2016).

En av de faktorer som komplicerar spel om pengar inom e-sport är att även om kontanter är valutan för många spelare så finns det en växande trend mot användning av virtuella valutor eller föremål från spelet som enligt Gambling Commission kan *”vinnas, bytas in, säljas eller användas som virtuell valuta att spela med och konverteras till pengar eller pengavärde”*. Enligt Gambling Commission *”inkluderar dessa digitala varor (som ”skinn”) som kan vinnas eller köpas inuti datorspel och sedan användas som en form av virtuell valuta på ett ökande antal webbplatser för spel om pengar”* (Gambling Commission, 2016). Ingen akademisk forskning har undersökt minderårigas spelande med skinn, men problemet kommer sannolikt inte att minska under de kommande åren.

Det är också värt att notera att det enorma intresset för e-sport följt av en enorm publik har lett till att de flesta större vadhållningsoperatörer har inkluderat e-sport i sitt dagliga spelutbud. Men de speciella förhållandena på e-sportmarknaden skapar nya utmaningar som de vanliga vadhållningssajterna på nätet kämpar med att möta. Suraj Gosai, en av grundarna av *Blinkpool*, en e-sportbaserad vadhållningsplattform, beskrev två huvudproblem: begränsningar av vadhållningen i spelet och odds-algoritmisk programmering (Bracken, 2016). För att vadhållning inuti spelet ska kunna genomföras måste företagen få tillgång till pålitliga, omedelbara och otvetydiga data som kan avgöra vadhållningar och skilja vinnarna från förlorarna. Databolag som *Perform* gör det inom sport, och vadhållningsoperatörerna är beroende av deras data för att erbjuda spelarna händelser i spelet. Problemet med e-sport är att händelserna inte är lika kvantifierade och standardiserade som i de verkliga sporterna. För att motverka det skapade *Blinkpool* en datorvisionsteknik som extraherar data från händelser i realtid och erbjuder hyperkontextuella möjligheter, dvs. 10 till 45 sekunder långa minimarknader för vadhållning inuti spelet, som rör mycket specifika utvecklingar i spelets berättelse.

Programmeringen av oddsen inom sportvadhållning bygger i grunden på historiska data från hundratusentals spel från vilka varje enskild faktor (hemmaplansfördel, tabellposition, head to head osv.) vägs in för att fastställa sannolikheten för att en händelse ska inträffa. På marknaden för vadhållning med fasta odds gör vadförmedlaren denna sannolikhet tillgänglig för vadhållarna, plus en vinstmarginal. Vid placeringen av insatser vadslår spelaren emot den sannolikhet som huset har förutspått. Detta är inte ännu genomförbart inom e-sport eftersom det inte finns tillräckligt med historiska data och modelleringen är komplex. Företagen undviker det här problemet genom att erbjuda en spelbörs snarare än fasta odds. Denna metod omfattar person till person-vadhållning, dvs. vadhållarna vadslår inte mot anordnaren utan mot varandra. Anordnaren får en provision på de vinnande buden och deras verksamhet blir mycket mindre riskabel (Bracken, 2016).

## Inslag av spel om pengar i onlinevideospel

Under de senaste decennierna har teknikerna för spel om pengar respektive nöjesspel börjat närma sig varandra alltmer. Det finns videospel med inslag av spel om pengar liksom spel om pengar med inslag av videospel (Griffiths et al., 2014). Många av dessa nya konvergerande former av spel om pengar respektive nöjesspel innehåller aktiviteter som onlinebaserade öresauktioner (Griffiths & Carran, 2015) och visst spel om pengar på webbplatser för sociala nätverk, s.k. sociala spel (Griffiths, 2015). Avseende videospel med inslag av spel om pengar noterar King et al. (2012) att simulerade aktiviteter och teman som relaterar till spel om pengar är vanligt i många moderna videospel. Enligt King, et al (2012) kan innehållet när det gäller spel om pengar i videospel kategoriseras enligt följande tre typer:

*Standardspelsimulering*, en digitalt simulerad interaktiv spelaktivitet om pengar som till sin struktur är identisk med standardformatet för en etablerad spelaktivitet, som black jack eller roulette;

*Icke-standardspelsimulering*, en interaktiv spelaktivitet som innefattar avsiktlig vadhållning med spelkrediter eller andra objekt om ett osäkert utfall, i en aktivitet som delvis kan vara utformad som en standardspelaktivitet men som innehåller tydliga spelarriktlinjer eller andra strukturella komponenter som skiljer sig från etablerade spel om pengar;

*Spelreferenser*, förekomsten av icke-interaktivt spelmaterial eller spelrelaterad utrustning/material för spel om pengar inom kontexten för videospel.

Vad gäller den andra av dessa kategorier kan man hävda att vissa onlinevideospel innehåller minispel som är icke-standardsimuleringar av spel

om pengar. I februari 2014 introducerades t.ex. minispelet Treasure Hunter (TH) inuti onlinevideospelet *Runescape*. För att vinna priserna i spelet måste spelarna skaffa nycklar för att öppna kistor. För att delta i TH måste spelarna ursprungligen spela i en medlems värld. Spelare som försökte spela TH i en gratisvärld fick meddelandet: *"Som medlem kan du vinna bättre priser så vänligen spela Treasure Hunter i en medlems värld istället."* Men i april 2014 gjordes TH om och för första gången kunde medlemmarnas priser vinnas även av de som spelade i en gratisvärld.

I TH kan man öppna fem kistor som var och en innehåller en av fem olika ädelstenar (från de vanligaste till de ovanligaste – vit, gul, orange, röd eller lila – där vit är den vanligaste och lila den mest sällsynta). När spelarna har sina nycklar väljer de en kista (utan att veta vilken sten som finns i kistan) och öppnar den. Spelaren får sedan alternativet att spara priset i banken, kasta bort priset, hämta priset senare eller lösa in det mot en mindre summa mynt. Det finns flera olika sätt att tillägna sig TH-nycklar (gratisnycklar varje dag, nycklar som erhålls genom skickligt spelande och köp av nycklar). Medlemmar får två gratisnycklar varje dag och de som spelar i gratisvärldar får en gratisnyckel om dagen. Spelare som betalar för att vara på silver- eller guldnivå i Premier Club får tre gratisnycklar om dagen.

Det bör också noteras att (i) TH återställs varje natt vid midnatt, (ii) gratisnycklar måste användas samma dag, (iii) en månatlig gratisnyckel kan intjänas genom spelande av Troll Invasion, (iv) spelarna kan köpa virtuell valuta för guldmünt eller pengar och (v) en slumpbaserad siffregenerator används för att fastställa vinnarna. Efter att ha slutfört någon av dagens utmaningar får spelarna en extra nyckel och efter att ha slutfört en jakt inuti spelet får spelarna ytterligare två nycklar. Nycklar kan köpas i knippor om 15 (3,99 €), 35 (8 €), 75 (16 €), 200 (39,99 €) eller 450 nycklar (79,99 €). Det maximala värdet på de nycklar som kan köpas är 200 USD per dag och 500 USD per vecka. Det går även att tjäna in nycklar genom att titta på reklam, köpa produkter och svara på undersökningar (via alternativet Earn keys). Priserna i TH omfattar träningsföremål i spelet, vapen, bonusupplevelsestjärnor osv. samt kan omvandlas till mynt.

Den juridiska definitionen av spel om pengar i Storbritannien finns formulerad i spellagen (Gambling Act) från 2005. Den fastställer att spel om pengar omfattar *"nöjesspel"*, *"vadhållning"* och *"deltagande i lotteri"*. Spelande av nöjesspel definieras i 2005 års lag som *"att spela ett slumpbaserat spel för att vinna ett pris"*. Vadhallning definieras som processen att placera eller godkänna ett bud på någonting annat än finansiella tjänster som förblir okänd för minst en part i transaktionen vid tidpunkten för vadhållningen. Utifrån enbart denna

definition förefaller det som om *Treasure Hunter* är en form av spel om pengar ifall köp genomförs för att få delta (snarare än att spelaren får frispel eller nycklar, eller tjänar in dem genom spelskicklighet).

UK Gambling Commission (2015) betonade att de ansåg att minispelen i *Runescape* var sociala spel och inte slumpbaserade spel. Därför låg spelet utanför deras jurisdiktion vad gäller reglering. De ansåg också att den virtuella valutan i *Runescape* inte har något egenvärde utanför *Runescape* enligt villkoren i den brittiska spellagen och därför inte utgör ett spel om pengar. Gambling Commission (2015) skriver även på sin hemsida:

*”Detta betyder inte att det inte finns några risker med socialt spelande och vi är fortsatt intresserade av frågan. Vi menar helt enkelt att vår aktuella bedömning av tillgängliga bevis är att det inte finns några tungt vägande skäl för oss att vidta regleringsåtgärder istället för att som nu fortsätta att följa utvecklingen. Vi kommer att fortsätta att övervaka de bevis som uppkommer och är beredda att ändra vår hållning om det är motiverat utifrån bevisen.”*

Det finns dock tillfällen då virtuell valuta och priser som vinn faktiskt har ett värde utanför spelet. Virtuell valuta som köps med verklig valuta kan säljas till en annan spelare för en pengasumma i spelet. Virtuell valuta och priser kan även lösas in i spelet mot tjänster i verkligheten. Dessa tjänster är inte bara begränsade till inköp av spelrelaterade kringprodukter, som köp av kortspel som *Top Trumps*, utan innefattar också fysisk närvaro på *RuneScape*-evenemang som *RuneFest*, hotellrum och till och med flygbiljetter (Griffiths & King, 2015). Den virtuella valutan kan också användas för att betala för porto och paketering av föremål som köpts utanför spelet. Spelarna kan också donera den virtuella valutan till välgörenhet (*Jagex* skänker den virtuella valutans fullständiga värde till den välgörenhetsorganisation som väljs av spelaren) (Griffiths & King, 2015). Dessa exempel visar tydligt att den virtuella valutan har ett specifikt finansiellt värde utanför spelet under vissa omständigheter och även har en påverkan på aktiviteter i den verkliga världen. Mer specifikt visar exemplen att det ekonomiska värdet på den virtuella valutan och priserna kan användas utanför själva spelet.

Minispiel som *Treasure Hunter* inuti onlinespelet *RuneScape* är inte ovanliga och är ytterligare ett exempel på hur spel om pengar och videospel börjar närma sig varandra alltmer. Dessa spel förefaller uppfylla de kriterier för spel om pengar som återfinns i litteraturen om studier av spel om pengar.

## Virtuell verklighet och spel om pengar

Det hyperteknologiserade sportområdet, i synnerhet när det gäller elitsporter, har förebådat uppkomsten av virtuella och uppslukande tekniker i mer än tio år (Katz et al., 2006). Idrottarnas perspektiv i spelet simulerades genom att använda ombordkameror i cykel- och motorsporter. Flera olika kameror gjorde det möjligt för fansen att anpassa sitt tittande genom att själva välja kameravinkel och utkiksplats och 3D-funktioner skapades för att revolutionera sportupplevelsen. Allmänheten visade sig dock vara långt mer konservativ än förväntat vad gäller det bästa sättet att konsumera sport.

Men potentialen för virtuell verklighet på de kommersiella massmarknaderna verkar nu slutligen ta fart tack vare massproducerad maskinvara till överkomliga priser, som t.ex. *Oculus Rift*, *HTC Vive*, *PlayStation VR* och (mycket billiga) *Google Cardboard* (i vilken en smarttelefon monteras i en kartongram för att bilda ett VR-headset). Förra året kom en rapport från marknadsförings- och konsultbolaget Tractica (2015) som hävdade att inköpen av maskinvara för virtuell verklighet kan komma att uppgå till så mycket som 21,8 miljarder USD år 2020. En nyare rapport av Juniper, som sysslar med onlinebaserade och digitala marknadsundersökningar, beräknar att den globala försäljningen av VR-headset kommer öka från 3 miljoner år 2016 till 30 miljoner år 2020. Tre marknader kommer sannolikt att driva på försäljningen och samtliga råkar vara områden som jag forskar på ur ett beroendeperspektiv – videospel, spel om pengar och sex.

Jag har i de många olika akademiska uppsatser jag läst under årens lopp (t.ex. Griffiths, 1996; 2001; 2003) lagt märke till att när nya tekniska framsteg äger rum tycks sex- och pengaspelsbranscherna alltid vara de första som investerar och producerar kommersiella produkter och tjänster med de nya teknikerna, och det är samma sak med VR. Hur spelbranschen kommer att utnyttja VR-tekniken återstår att se men den mest uppenbara tillämpningen av VR i spelvärlden är inom sektorn för onlinespel om pengar. Jag kan föreställa mig att många som spelar om pengar på nätet önskar att deras spelupplevelse ska vara mer uppslukande och att deras spelsessioner i högre grad ska likna det verkliga spelet, så att de omges av det man ser och hör i verklighetsbaserade spelmiljöer.

Det finns så vitt jag känner till ingen teknisk orsak till varför personer som spelar via sina datorer, laptoppar, smarttelefoner eller surfplattor inte skulle kunna bära VR-headset och spela poker bredvid en virtuell motståndare, samtidigt som de fortfarande sitter kvar hemma i soffan. Swaddle (2016) noterade:

*”Vi vet redan att det finns en snöbollseffekt inom onlinespel om pengar, så om underhållningsbranschen kan utnyttja VR för att simulera upplevelsen av att vara inuti ett videospel, eller om sociala medier kan ge dig möjlighet att inte bara visa dina vänneres foton utan också gå in i dem, varför skulle inte onlinekasinon kunna göra samma sak? VR kan faktiskt vara det bete som mobila- och onlinekasinon behöver för att locka till sig fler 00-talister.”*

Jag håller med om Swaddles iakttagelser eftersom pengaspelsbranschen ständigt försöker hitta sätt att locka till sig nya spelare. Dagens moderna tonårsgeneration av ”screenagers” älskar teknik och tycks inte se några problem med att använda bärbar teknik som *Fitbit* eller *Apple Watch*. Swaddle (2016) utvecklar sitt resonemang:

*”Genom att använda VR-teknik för att förflytta spelarna och deras vänner till spännande platser för att uppleva onlinespelen, t.ex. ett berömt kasino i Las Vegas, en inpyrd källarlokal i 1920-talets New York eller till och med pokerbordet i Bondfilmen *Casino Royale*, har mobila och onlinekasinon större chans att locka en yngre publik i och med spelifieringen av kasinoupplevelsen.”*

Jag håller även med om detta och det är mycket möjligt att det blir så här. Swaddle tror att sådana här VR-spelupplevelser kommer att bli vardagsmat inom ett par år och att spelbranschen måste hoppa på VR-tåget nu. På den brittiska hästkapplöpningsmarknaden har vadförmedlaren *William Hill* experimenterat med att slå ihop GPS-data och virtuell verklighet. Vadhallarna kan följa en onlinesimulering av det verkliga loppet, uppbyggd av verkliga data, i en virtuell miljö där fansen kan anta rollen som jockey (Davies, 2016). Teoretiskt skulle sådana uppslukande verkligheter kunna utgöra en risk för spelarna. En djupare nedsänkning i spelet kan öka illusionen av kontroll hos vadhallarna eftersom deras vadhållning ändras från en passiv till en aktiv upplevelse. Det resulterar i att de blir mer involverade i de händelser som vadhållningen handlar om. Spelaren kan tolka detta som att han eller hon spelar en större roll för loppets resultat, eftersom den ökade inblandningen betonar en koppling mellan skicklighet och resultat (Tobias-Webb et al., 2016).

## Slutsats

Med tanke på hur hastigt den tekniska utvecklingen påverkar såväl spelen om pengar som media och speloperatörer så kommer sannolikt de processer av konvergens och integration i spel om pengar som vi beskrivit här att utvecklas snabbt och i oförutsedda riktningar. Dessa integrationsprocesser kan tolkas som möjligheter ur spelindustrins perspektiv. Omvänt skulle de kunna förvandlas till källor till obehag och oro på ett socialt plan, i synnerhet



när sårbara grupper är involverade. Om tekniken fortsätter att vara den främsta förändringsfaktorn i förhållandet mellan pengaspelsoperatören och spelaren kan det i framtida forskningsstudier bli svårt att hålla jämna steg med de ständiga och radikala växlingarna i förhållandet mellan parterna.



## Bilaga 5 Virtuell verklighet i spelmarknaden

### Inledning

Virtuell verklighet handlar om att ersätta riktiga sinnesintryck med framkallade. Föreställ dig möjligheten att uppleva vad som helst från hemmet; ena stunden kan du vara på toppen av ett berg, i nästa stund dyker du med hajar, för att sedan sätta dig på ett kasino. Trots att särskilda hjälmar för att uppleva detta funnits sedan 60-talet, är det först nu som tekniken är tillräckligt utvecklad för att bli en kommersiell produkt för konsumentmarknaden.

Tekniken för virtuell verklighet kallas i dagligt tal för VR efter engelskans ”virtual reality”. VR-tekniken har potential att bli något stort även inom spelmarknaden, men det förutsätter att tekniken blir billigare och därmed kan få en bred spridning hos allmänheten. Kommersialiseringen av tekniken främjas dels av att den blir mer avancerad och användarvänlig, dels av att den blir mer kostnadseffektiv. Det gör att allt fler konsumenter vill köpa produkterna, vilket i sin tur leder till bättre och billigare tjänster. Det ovannämnda utvecklingsförloppet är vanligt inom teknikbranschen. Exempelvis har denna utveckling skett för den stationära datorn och mobiltelefonen.

VR-teknikens utveckling och spridning innebär möjligheter för spelplanordnare att ta fram nya spelformer som framförallt kan attrahera den yngre generationen. Dock medför denna teknik även nya utmaningar för regulatorer, dvs. för politiker och myndigheter. Kan exempelvis problemspelet öka om det är enkelt att glömma bort tid och rum i en virtuell miljö?

### Vad är virtuell verklighet?

Virtuell verklighet handlar om att ersätta riktiga sinnesintryck med konstgjorda intryck, främst syn och hörsel, men ibland även rörelse. Konceptet är att en fiktiv värld skapas framför användarens ögon och att användaren uppfattar att hen befinner sig i denna digitala miljö. Det kan man göra med hjälp av en speciell hjälm, kallad VR-hjälm. Denna hjälm har ofta en bildskärm för respektive öga. De mest sofistikerade VR-hjälmarna är även utrustade med sensorer som känner av huvudrörelser för att sedan återspegla dessa i den virtuella världen. I vissa VR-hjälmarna kan man även koppla in exempelvis en handkontroll eller rörelsesensorer som översätter användarens

kroppsrörelser från verkligheten till denna framkallade värld. Allt detta skapar en illusion av att användaren är en del av den virtuella värld som visas upp.

Bild 1 - VR-hjälm, University of Waterloo Stratford Campus



Virtuell verklighet är dock inget nytt fenomen. Man skulle kunna argumentera för att denna teknik uppfanns redan på 900-talet om man väljer att kategorisera panoramamålningar som en typ av virtuell verklighet.

Den första VR-hjälmen som kunde följa användarens huvudrörelser uppfanns 1961 (Headsight). Redan på 90-talet försökte spelbolag som SEGA och Nintendo, utan framgång, att använda sig av tekniken genom lanseringen av VR-spel. Att det misslyckades berodde framförallt på att tekniken inte var tillräckligt utvecklad. Exempelvis var bildhastigheten för långsam för att användaren skulle uppfatta den virtuella illusionen som verklighet.

## Den teknologiska utvecklingen

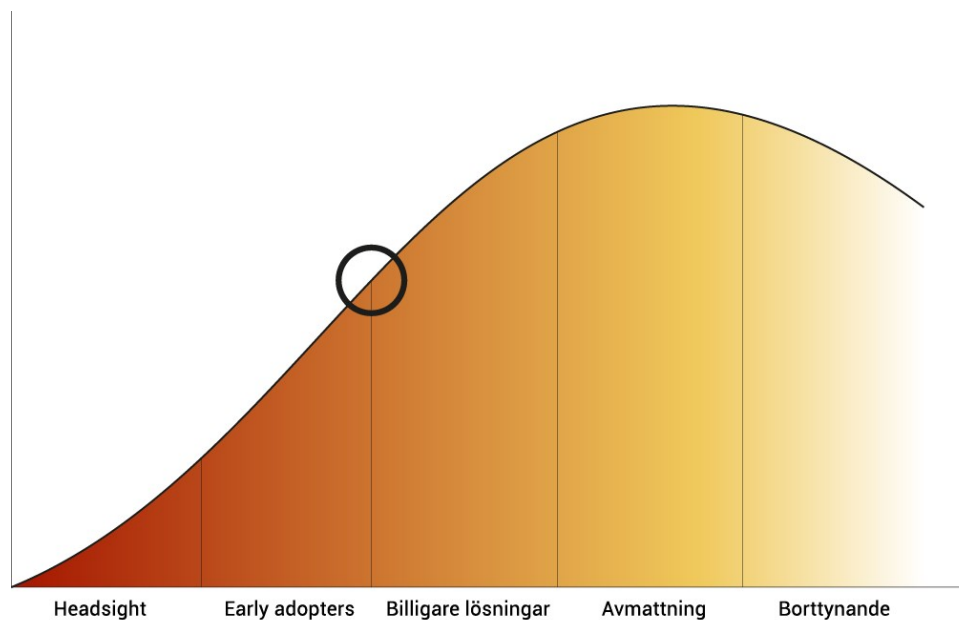
Så kallade S-kurvor<sup>18</sup> används ofta för att beskriva hur en teknologi utvecklas på en marknad (se bild 2). I den första fasen av en teknologisk utveckling är det generellt en låg adaptation (dvs. få användare) p.g.a. att tekniken känns främmande. I den andra fasen har teknologin blivit mer etablerad och

<sup>18</sup> En S-kurva är en metod för att beskriva relationen mellan kommersiell efterfrågan och teknologisk utveckling för en produkt. För teknologiska produkter brukar denna livscykel vara relativt kort.

förstådd av bredare befolkningslager. När detta sker ökar marknaden (omsättningen) och användarantalet kraftigt. I samband med detta ökar konkurrensen och flera förbättringar av tekniken sker. Det är även i denna fas som potentiella prisminskningar kan börja synas på marknaden. Slutligen, i den fjärde fasen, hamnar marknaden i en mättnadsfas och utvecklingstakten avstannar. I denna fas sker färre innovationer och produkterna blir mer standardiserade.

Denna utveckling går att finna för de flesta teknologiska produkter. Den stationära datorn, mobiltelefonen och miniräknaren är bara några exempel på produkter som under sin livscykel blivit mer välutvecklade och billigare. Batterier är ett av många exempel på teknik som standardiserats.

Bild 2 – Marknadsutveckling för virtuell verklighet



Denna teoretiska modell går även att applicera på VR-tekniken. De senaste åren har den teknologiska utvecklingen gjort dessa produkter mer användbara. Numera klarar datorer och smarta telefoner av att leverera bilden i den hastighet som krävs för att den virtuella världen ska kännas verklig. Under de senaste åren har företagens investeringar ökat och hjälmar som Oculus, HTC Vive, Sony Playstation VR och Samsung Gear VR är bara några av produkterna som numera finns på marknaden. Nackdelen med många av hjälmarna är att de är ganska dyra; uppemot 9 000 kronor. Utöver detta krävs även en kraftfull dator eller en ny smarttelefon, vilket innebär att totalkostnaden blir ännu högre.

Däremot har det börjat komma ett par billigare modeller av produkten som kostar under hundralappen. De billigare modellerna förekommer mestadels som ett alternativ till smarta telefoner. En nackdel med de billigare modellerna är dock att de inte kan tillgodose samma upplevelse som de dyrare. Exempelvis tappar man förmågan att interagera med sin omgivning. Att de tekniskt mest avancerade produkterna har ett ganska högt inköpspris är den största nackdelen i dagsläget. Priserna kommer däremot högst troligt att börja falla även för de mer avancerade produkterna i takt med att fler köper produkterna och fler företag ger sig in på marknaden. Fortsatta prisminskningar kommer vara en avgörande faktor för att fler än de mest teknikintresserade ska börja köpa de här produkterna. I och med att hjälmarna blir mer avancerade och troligen billigare kommer även fler och bättre tjänster för tekniken att utvecklas.

Kontentan är att ju mer utvecklad en teknologi är; desto mer användbar och kostnadseffektiv är den. Det i sin tur leder till fler användningsområden och en ökad efterfrågan.

## Virtuell verklighet på spelmarknaden

Virtuell verklighet är med andra ord i en tillväxtfas. Det innebär att användandet av tekniken inom olika branscher i många fall är i sin uppstartsfas. Det gäller även virtuella miljöer för spel om pengar. Trots detta har teknikutvecklingen för spel om pengar kommit relativt långt på kort tid. Redan nu finns det spelutvecklare som arbetar med VR-tekniken inom spel som slotmaskiner, poker och roulett. Ett tecken på att utvecklingen för spelbranschen går mot mer virtuella miljöer är att bolag som Microgaming valt att satsa på denna teknik. Bolaget visade upp spel med VR-teknik under mässan ICE i London 2016.

Denna teknik gör det exempelvis möjligt för spelare att kunna gå in i en virtuell kasinomiljö där man kan spela och umgås med andra spelare på ett sätt som inte är möjligt i den nuvarande digitala kasinomiljön. Precis som för många andra teknologiska utvecklingar krävs det att branschen lockar stora aktörer som driver tekniken framåt för att det ska bli en framgång. Det är därför som lanseringar från bolag som Microgaming blir intressanta för hela branschen, eftersom effekten kan bli att flera aktörer på marknaden väljer att investera i tekniken.

## Är VR-tekniken aktuell för spelmarknaden redan nu?

Den viktiga frågan att ställa sig är huruvida denna teknik är relevant för spelbranschen redan nu. Att tekniken kommer att användas tycks vara givet.

Redan nu har vissa spelordnare och utvecklare börjat investera i tekniken. Ett troligt scenario är att ju fler som väljer att satsa på virtuella miljöer inom spel om pengar, desto fler kommer att följa efter, framförallt om några av de större aktörerna väljer att investera i tekniken. Ur ett spelordnarperspektiv kan denna teknik ses som en möjlighet att nå den yngre generationen som i dagsläget inte i samma utsträckning väljer spel om pengar som sitt val av nöje<sup>19</sup>. I exempelvis ett virtuellt kasino skulle mikrotransaktioner för kundens virtuella karaktär vara en möjlighet. Spel om pengar skulle kunna bli mera socialt, genom att exempelvis göra det möjligt för spelare att prata med varandra.

Till att börja med kan vi konstatera att själva tekniken inte är tillräckligt utbredd ännu för att fungera för spelbolagen. VR-hjälmarna är för dyra för många av dem som använder en persondator som plattform, medan de versioner som finns för mobiler är för enkla för att vara intressant för dem som använder sig av smarta telefoner. Däremot kommer det rapporter om att fler produkter utvecklas och att stora företag går in i denna marknad. I och med att fler företag investerar i denna teknik kommer fler tjänster att erbjudas och därmed kommer fler konsumenter förmodligen att köpa produkterna. Under 2016 har mycket hänt inom denna marknad och troligen kommer utvecklingen att fortsätta under 2017 och framåt. Inom teknikbranschen är det vanligt förekommande att ny teknik ofta är väldigt dyr i början för att sedan sjunka successivt i pris samtidigt som produkterna blir mer välutvecklade (se bild 2). Denna utveckling kommer troligen även ske för VR-hjälmarna, vilket gör att fler konsumenter kommer vilja köpa dessa produkter. En prisminskning kombinerat med ökad förbättring i både teknik och tjänster kommer med all sannolikhet att göra tekniken välspridd och använd inom många olika områden som exempelvis arkitektur, terapi, lägenhetsvisningar och datorspel. Några storföretag har redan börjat investera i tekniken. IKEA testar t.ex. möjligheten att låta kunder vandra runt i en virtuell köksmiljö för att underlätta inköpet.

Virtuella miljöer inom spel om pengar är som nämnts tidigare väldigt nytt. Men redan nu utvecklas produkter för virtuella spelmiljöer och några få spelordnare har börjat erbjuda spel i denna miljö för att locka spelare. Men för att virtuella miljöer inom spel om pengar ska bli mer utbredd bör VR-hjälmarna först få en större spridning.

---

<sup>19</sup> I Lotteriinspektionens senaste marknadsundersökning visade det sig att enbart 55 procent av alla mellan 18-29 år hade spelat spel om pengar under de senaste 12 månaderna, vilket är lägre än genomsnittet som låg på 68 procent av befolkningen.

När det gäller spel om pengar specifikt är bedömningen att den virtuella tekniken måste bli bättre för smarta telefoner. Smarta telefoner och surfplattor är de plattformar där spelbranschen sett den största tillväxten av nya konsumenter under de senaste åren. I dagsläget har hjälmar som Oculus eller HTC Vive den tekniska potentialen, men de är för dyra för den vanlige spelkonsumenten. Om den virtuella miljön går att skapa på smarta telefoner till ett rimligt pris och det går att integrera med miljön och andra spelare så kommer troligtvis fler spelkonsumenter vara intresserade. Detta gäller framförallt de yngre generationerna som i dagsläget inte är intresserad av spel om pengar i dess nuvarande form i samma utsträckning som de mellan 30–64 år<sup>20</sup>.

Om spelbolagen väljer att satsa på tekniken så är de teoretiska möjligheterna många. I dagsläget finns det redan slotmaskiner, poker och roulett i virtuella miljöer. Men det finns möjlighet att göra exempelvis virtuella hästkapplöpningsbanor eller bingohallar där spelarna kan umgås och spela med varandra i en digital värld. Då skulle spelarna exempelvis kunna sitta i denna miljö och diskutera samtidigt som de spelar några rundor black jack tillsammans. I dessa miljöer skulle även mikrotransaktioner för spelarens virtuella karaktär vara en möjlighet för bolagen. Att låta spelarna ändra utseendet på sin karaktär vore en helt ny intäktskälla för spelbolagen. Det är väldigt vanlig numera inom datorspelsmarknaden.

## Regulatoriskt perspektiv

Ur ett regulatoriskt perspektiv innebär denna teknik nya utmaningar. Hur kommer t.ex. denna teknik påverka hälsan hos spelarna? Framförallt med beaktande av problemspelande då spelarna kanske lättare glömmar bort tid och rum i en virtuell miljö. Det skulle kunna leda till att man ur ett regulatoriskt perspektiv måste börja tänka på nya sätt att förebygga riskerna för att spel och lotterier ger upphov till sociala skadeverkningar för spelarna just i denna miljö. Exempelvis skulle krav kunna ställas på att en klocka måste finnas synlig för konsumenten i den virtuella miljön. Ett annat sätt vore att på något vis påminna spelaren att ta en paus efter en viss tid.

En annan utmaning som regulatorer bör beakta är vilka potentiella risker som kan förekomma om man låter spelarna kommunicera med varandra i en virtuell miljö. Kan det innebära att man skapar miljöer som möjliggör manipulation av andra spelare eller risker för penningtvätt?

<sup>20</sup> Lotteriinspektionens marknadsundersökning 2016.



Tekniken medför stora möjligheter, men även potentiella risker. Därför behövs ytterligare analys om VR-tekniken och om tillämpningen inom spelmarknaden. Vi är i början av en utveckling som just nu är svår att överblicka.



## Källförteckning

### Referenser

R Bracken, G. (2016). We hope to be the home of eSports betting. *Gambling Insider*. Available from: <https://www.gamblinginsider.com/in-depth/1909/we-hope-to-be-the-home-of-esports-betting>

Davies, J. (2016). William Hill opts for Google Cardboard in VR experience aimed at reinvigorating sports betting. *The Drum*, May 10. Available at: <http://www.thedrum.com/news/2015/05/10/william-hill-opts-google-cardboard-vr-experience-aimed-reinvigorating-sports-betting>

Drayer, J., Dwyer, B., & Shapiro, S. L. (2013). Examining the impact of league entry fees on online fantasy sport participation and league consumption. *European Sport Management Quarterly*, 13(3), 339-335.

Dwyer, B., & Kim, Y. (2011). For love or money: Developing and validating a motivational scale for fantasy football participation. *Journal of Sport Management*, 25(1), 70-83.

Gambling Commission (2015). Explaining our approach to social gaming. Located at: <http://www.gamblingcommission.gov.uk/Gambling-data-analysis/Social-media/Explaining-our-approach-to-social-gaming.aspx>

Gambling Commission (2016). Annual Report 2015/16. Birmingham: Gambling Commission.

Griffiths, M.D. (1996). Gambling on the internet: A brief note. *Journal of Gambling Studies*, 12, 471-474.

Griffiths, M.D. (2001). Sex on the internet: Observations and implications for sex addiction. *Journal of Sex Research*, 38, 333-342.

Griffiths, M.D. (2003). Internet gambling: Issues, concerns and recommendations. *CyberPsychology and Behavior*, 6, 557-568.

Griffiths, M.D. (2015). Adolescent gambling and gambling-type games on social networking sites: Issues, concerns, and recommendations. *Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 33(2), 31-37.

Griffiths, M.D. & Carran, M. (2015). Are online penny auctions a form of gambling? *Gaming Law Review and Economics*, 19, 190-196.

Griffiths, M.D., King, D.L. & Delfabbro, P.H. (2014). The technological convergence of gambling and gaming practices. In Richard, D.C.S., Blaszczynski, A. & Nower, L. (Eds.). *The Wiley-Blackwell Handbook of Disordered Gambling* (pp. 327-346). Chichester: Wiley.

Griffiths, M.D. & King, R. (2015). Are mini-games within RuneScape gambling or gaming? *Gaming Law Review and Economics*, 19, 64-643.

Juniper Research (2016). White paper: The rise of virtual reality. Available from: <http://www.juniperresearch.com/document-library/white-papers/the-rise-of-virtual-reality>

Katz, L., Parker, J., Tyreman, H., Kopp, G., Levy, R., & Chang, E. (2006). Virtual reality in sport and wellness: Promise and reality. *International Journal of Computer Science in Sport*, 4(1), 4-16.

King, D.L., Delfabbro, P.H., Derevensky, J. & Griffiths, M.D. (2012). A review of Australian classification practices for commercial video games featuring simulated gambling. *International Gambling Studies*, 12, 231-242.

Marchica, L., & Derevensky, J. (2016). Fantasy sports: A growing concern among college student-athletes. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-15. Epub ahead of print.

Martin, R. J., & Nelson, S. (2014). Fantasy sports, real money: Exploration of the relationship between fantasy sports participation and gambling-related problems. *Addictive Behaviors*, 39(10), 1377-138.

McMullan, J. L., & Miller, D. (2008). All in! The commercial advertising of offshore gambling on television. *Journal of Gambling Issues*, 22, 230-251.

Melbourne, K. & Campbell, M. (2015). Professional gaming may have an underage gambling problem. *Bloomberg*, September 7. Available at: <http://www.bloomberg.com/news/articles/2015-09-07/professional-video-gaming-has-an-underage-gambling-problem>

Pickering, D., Blaszczynski, A., Hartmann, M., & Keen, B. (2016). Fantasy sports: Skill, gambling, or are these irrelevant issues? *Current Addiction Reports*, 3(3), 307-313.

Superdata (2016). eSports Market Report. Available at: <https://www.superdataresearch.com/market-data/esports-market-brief/>

Swaddle, P. (2016). Is virtual reality the future of mobile and online gambling? *Gambling Insider*, 23, 9.

Thomas, S., Bestman, A., Pitt, H., Deans, E., Randle, M., Stoneham, M., & Daube, M. (2015). The marketing of wagering on social media: An analysis of promotional content on YouTube, Twitter and Facebook. Victoria, Australia: Victorian Responsible Gambling Foundation

Tobias-Webb, J., Limbrick-Oldfield, E. H., Gillan, C. M., Moore, J. W., Aitken, M. R., & Clark, L. (2016). Let me take the wheel: Illusory control and sense of agency. *Quarterly Journal of Experimental Psychology*, 1-15. Epub ahead of print.

Tractica (2015). Virtual reality for consumer markets. Available at: <https://www.tractica.com/research/virtual-reality-for-consumer-markets/>

Wingfield, N. (2014) In e-Sports, video gamers draw real crowds and big money. *New York Times*, August 30. Available from: [http://www.nytimes.com/2014/08/31/technology/esports-explosion-brings-opportunity-riches-for-video-gamers.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2014/08/31/technology/esports-explosion-brings-opportunity-riches-for-video-gamers.html?_r=0)

Wood, J. (2016). UK Gambling Commission: We'll work to minimize risks from emerging esports betting markets. *Esports Betting Report*, July 19. Available at: <http://www.esportsbettingreport.com/uk-regulators-address-esports-betting/eferenser>

## Källor

### *Myndigheter och aktörer*

Lotteriinspektionens undersökning Allmänheten om spel 2016

Folkhälsomyndigheten, SWELOG, Swedish Longitudinal Gambling Study

Statistiska Centralbyrån

Rapport för företag med statligt ägande januari-december 2015

Tillståndsgivna aktörer

### *Offentligt tryck*

Alt å vinne - Ein ansvarleg og aktiv pengespelpolitikk, Meld. St. 12 (2016-2017)

Proposition 2016/17:8 Tydligare tillståndsgivning i lotterilagen

### *Nyhetsbrev m.m.*

eGaming Review

Gambling Compliance

iGaming Business

H2 Gambling Capital

Opoint

*Konferenser, samarbetsorganisationer och organisationer*

European Association for the Study of Gambling (EASG)

European Sports Security Association (ESSA)

Gaming Regulators European Forum (GREF)

International Association of Gaming Regulators (IAGR)

International Masters of Gaming Law (IMGL)

World Gambling Briefing (WGB)