

Diarienummer: Fi2021/04095

Till: fi.remissvar@regeringskansliet.se

Kopia: matilda.hardange@regeringskansliet.se

Stockholm den 17 januari 2022

YTTRANDE ÖVER DEPARTEMENTSPROMEMORIAN NYA SPELANSVARSÅTGÄRDER MED ANLEDNING AV SPRIDNINGEN AV SJUKDOMEN COVID-19

Kindred bedriver genom det helägda dotterbolaget Spooniker Ltd, innehavare av licenser för kommersiellt onlinespel och vadhållning enligt spellagen (2018:1138), spelverksamhet i Sverige under en rad olika varumärken, bland dem det välkända Unibet. Kindred verkar på licensierade och långsiktigt hållbara marknader och har idag licenser i ett stort antal länder. Kindred har mycket god kunskap om vilka effekter olika former av regleringar får på en spelmarknad.

Kindred har följande kommentarer avseende promemorians förslag.

Sammanfattning

Kindred avstyrker de i promemorian föreslagna spelansvarsåtgärderna – vår samlade bedömning är att *åtgärderna snarare försämrar än förstärker konsumentskyddet* – de är således spekulativa och vilar ej på en faktabaserad grund.

- Kindreds invändningar mot åtgärderna grundar sig framför allt i att de:
 - försvårar för licenshavare att uppfylla sin omsorgsplikt
 - inverkar negativt på kanaliseringen genom att spel hos olicensierade spelbolag uppmuntras.
- Sveriges agerande avviker starkt från övriga EU – det finns vid dagens datum ingen annan medlemsstat i EU som oss veterligen har eller planerar att införa covid-relaterade sanktioner på onlinespel.
- Krav på att införa nya åtgärder inom ett mycket kort tidsfönster riskerar medföra en lågkvalitativ implementering av åtgärderna samt en slumpartad konkurrenssnedvridning på den svenska spelmarknaden.

www.kindredgroup.com



- Vill regeringen trots allt gå vidare med tillfälliga spelansvarsåtgärder är den enklaste och minst problematiska lösningen att återgå till precis samma åtgärder som gällde under föregående restriktionsperiod.

Synpunkter på promemorian

Kindred avstyrker de i promemorian föreslagna spelansvarsåtgärderna – de är direkt kontraproduktiva

De föreslagna åtgärderna kommer ej att stärka konsumentskyddet. Snarare talar mer för att *åtgärderna sammantaget försämrar konsumentskyddet*. Framför allt genom att insättningsgränser hos enskilda bolag uppmuntrar spelkonsumenter att sprida ut sitt spelande över flera spelbolag, däribland olicensierade bolag. Insättningsgränzers bristande ändamålsenlighet har också uppmärksamats av representanter för spelberoendeföreningar.¹ Även det föreslagna tillägget om en 96 timmars "lock-out"-period riskerar att öka kundörligheten såväl mellan licensierade spelbolag som till olicensierade spelbolag. Således riskerar nämnda åtgärder endast att underminera licenshavares möjlighet att uppfylla dess omsorgsplikt, upptäcka osunda spelbeteenden hos enskilda kunder och urholkar därmed konsumentskyddet.

Kindred har även tagit del av behandlingsorganisationen Spelfrihetens statistik över hjälpsökande för spelberoende från januari 2019 fram till och med december 2021 och vill framhålla följande:

- *Andelen* hjälpsökande som är registrerade på Spelpaus och därmed inte kan spela hos licensierade spelbolag har ökat till rekordnivåer under regeringens restriktioner – från ca 75 procent innan restriktionerna till som mest 95 procent under perioden mars-juni 2021 (senaste uppgiften från december 2021 är 90 procent).
- Ökningen av andel i hjälpsökande som finns på Spelpaus följer inte pandemin, utan med viss eftersläpning tidpunkten för införandet av regeringens restriktioner i juni 2020.
- Med beaktande av Folkhälsomyndigheten spelproblemstudie från 2021, enligt vilken spelandet på den licensierade marknaden totalt sett har legat still eller ökat marginellt under pandemin, går det av Spelfrihetens statistik därför inte att styrka att regeringens restriktioner varit ändamålsenliga.

Det är Kindreds bedömning att Spelfrihetens statistik indikerar att restriktionerna sammantagit bidragit till att fler spelare med ett osunt spelbeteende sökt sig från licensierade till olicensierade spelbolag, vilka vare sig omfattas av den svenska omsorgsplikten eller begränsas av de tillfälliga spelansvarsåtgärderna.

¹ <https://sverigesradio.se/artikel/lagforslag-om-maxgrans-det-hade-inte-gjort-nagon-skillnad>

Kindred avstyrker de argument som i promemorian anges för åtgärderna – de är spekulativa och vilar ej på en faktabaserad grund

Regeringen menar att åtgärderna är motiverade då pandemin kan antas öka social isolering och ekonomisk utsatthet i samhället. Regeringen refererar till en analys av spelproblem kopplat till situationen rörande spridningen av covid-19 som Folkhälsomyndigheten uppdragits att genomföra. Analysen redovisades i februari 2021 men rapporten kan ej etablera ett orsakssamband mellan pandemins tilltagande och ett ökat osunt spelande hos licensierade spelbolag. Rapporten anger vidare att omsättningen på spelmarknaden uppskattas varit oförändrad under pandemin. Andra länder, däribland Danmark, har sett ett minskat spelande under pandemin.² Detta trots att de danska covid-restriktionerna, däribland så kallade "lock-downs" varit betydligt mer omfattande än de svenska restriktionerna. Något som enligt promemorias logik skulle lett till ett ökat osunt spelande. Regeringen refererar vidare till en studie från Lunds universitet från mars 2021 där inga kvantifierbara resultat styrker att osunt spelande ökat under pandemin. Däremot *spekulerar* en av forskarna bakom studien att förordningen om tillfälliga spelansvarsåtgärder i sig "*kan ha ett viktigt signalvärde*". Det finns med andra ord inget faktabaserat underlag redovisat i promemorian som motiverar de föreslagna åtgärderna.

Sveriges agerande avviker starkt från övriga medlemsstater i EU avseende covid-relaterade restriktioner för spelbranschen

Samtliga medlemsländer i EU som infört covid-relaterade restriktioner på spelbranschen har gjort det för att tillfälligt hindra smittspridning vid allmän sammankomst eller för att tillfälligt begränsa marknadsföring av spel. Framför allt har tillgänglighet till landbaserade kasinon och spelhallar begränsats. Inga andra medlemsstater har infört restriktioner med hänvisning till ökad risk för social isolering eller ekonomisk utsatthet. *Det finns vid dagens datum ingen annan medlemsstat i EU som oss veterligen har eller planerar att införa covid-relaterade sanktioner på onlinespel.* Återigen, detta trots att de flesta medlemsstater för närvarande har eller har haft mer inskränkande smittspridningsåtgärder än Sverige inklusive så kallade "lock-downs" i samhället. Vi ställer oss därför frågande till varför den svenska regeringen gör en kraftigt avvikande bedömning från övriga medlemsstater i EU.

Särskilt om tekniska utmaningar med mycket kort implementeringstid

Om regeringen väljer att stå fast vid det föreslagna startdatumet för restriktionerna (den 7 februari 2022) är det av största vikt att regeringen inför precis *samma regelverk* som för de föregående spelansvarsåtgärderna.

² <https://www.spillemyndigheden.dk/nyheder/danskernes-spilforbrug-faldt-i-2020>

Anledningen är att teknikutveckling i komplexa IT-miljöer, såsom onlinespelplattformar, till sin natur är komplicerat, inte sällan flera berör olika leverantörer och tar tid. Kindred, liksom de allra flesta andra speloperatörer, bedriver dessutom till omfattande del dess verksamhet genom mobil- och datorappar. På exempelvis mobilplattformen IOS måste Apple godkänna de förändringar bolagen vill genomföra i sina appar, inklusive införandet av nya funktioner. Hur snabbt en speloperatör kan uppdatera sina appar är alltså delvis beroende av ledtider hos Apple. Därutöver behöver förstås bolagens egna utvecklingsteam tid för att implementera föreslagna förändringar i den tekniska miljön. I ett normalläge skulle en förändring såsom den föreslagna 96-timmars lock out-perioden ta uppskattningsvis 1–2 månader att genomföra. Att däremot återaktivera tidigare utvecklad funktionalitet tar uppskattningsvis halva den tiden. Den förändrade beloppsgränsen från 5000 kr till 4000 kr driver också utvecklingstid internt och ledtid hos tredjepartsleverantörer såsom Apple, vilket bolagen inte har full rådighet över. Vill regeringen gå vidare med att få spelansvarsåtgärder på plats så snart som möjligt är den enklaste och minst problematiska lösningen att återgå till precis samma åtgärder som gällde under den föregående restriktionsperioden.

Kindred underkänner promemorians konsekvensanalys

I promemorian hävdas att åtgärderna i allt väsentligt *inte* kommer att medföra att det "*uppstår några ytterligare merkostnader*" för spelbolagen och deras underleverantörer "*[eftersom] likande tillfälliga spelansvarsåtgärder nyligen varit i kraft*". Det är ett påstående som tyvärr visar att författarna till promemorian har begränsad förståelse för hur teknikföretag i allmänhet och spelföretag i synnerhet bedriver verksamhet. Även om det är *snarlika* åtgärder som föreslås i promemorian är de inte *detsamma* som tidigare. Exempelvis föreslås förändrade insättningsgränser från föregående restriktioner samt införandet av en 96-timmars lock out-period. Vilket ur ett lekmanaperspektiv kan verka försumbart men som i teknikutvecklingssammanhang kan göra en mycket stor skillnad.

Utöver att ändringarna driver kostnader så innebär den mycket korta implementeringstiden i sig en utmaning för möjligheterna att genomföra åtgärderna inom utsatt tid. Promemorians konsekvensanalys berör inte heller varför spelansvarsåtgärderna ska löpa till slutet av juni 2022, med carte blanche för regeringen att avsluta dem när och om de känner för det, i stället för att åtgärderna löpande utvärderas såsom övriga covid-restriktioner. Som vi redogjort för ovan finns det inga faktabaserade argument som talar för de föreslagna spelansvarsåtgärderna. Kindred anses således att åtgärderna, utöver bristande ändamålsenlighet, sammantaget försämrar konsumentskyddet och mot den bakgrunden är den långa perioden för åtgärderna särskilt oproportionerliga. Väljer regeringen att trots allt införa åtgärderna är det högst rimligt att de, likt övriga covid-restriktioner, utvärderas och motiveras löpande.

Pär Nygårds
Public Affairs Manager Sweden
Spooniker Ltd Kindred Group plc
par.nygards@kindredgroup.com