

Stockholm den 7 maj 2020

Yttrande på Promemoria Fi2020/01934/OU - Ett stärkt spelarskydd till följd av spridningen av sjukdomen Covid-19

Cherry Casino Ltd/ComeOn Group har genom remiss den 24 april 2020 beretts tillfälle att avge yttrande över Förslaget till tillfälliga spelansvarsåtgärder i syfte att stärka skyddet för spelarna och motverka förekomsten av problemspelande.

Bakgrund av Cherry Casino Ltd/ComeOn Group

ComeOn Group ("Koncernen") är en internationell onlinespeloperatör som opererar ett stort antal varumärken på ett flertal olika marknader. Koncernen har licenser i bland annat Sverige, Danmark, Tyskland (Schleswig-Holstein) och på Malta. I Sverige opererar Koncernen ett flertal varumärken med svensk spellicens både för vadhållning och kommersiellt onlinespel, dessa varumärken inkluderar Snabbare, ComeOn, Hajper, Casinostugan, Mobilautomaten, Cherry Casino och Svea Casino. Koncernen är en av de största privata aktörerna på den svenska spelmarknaden och sysselsätter drygt 500 medarbetare, varav ett hundratal arbetar i Sverige.

Sammanfattning av synpunkter

Koncernen har i huvudsak tre synpunkter. För det första avstyrker Koncernen införandet av ytterligare restriktioner och en insättningsbegränsning om 5000 kr per vecka.

För det andra önskar Koncernen avstyrka förslaget enligt 5 § samt väcka frågan om skrivningen i 5 § 3 st. 2 m., i vart fall, bör revideras så att samma tidsperiod skall gälla för en ändring av en tidsgräns som

comeon group

vid ändring av insättningsgräns i enlighet med spellagen, det vill säga att om en spelare väljer att förlänga inloggningstiden ska ändringen börja gälla tidigast efter 72 timmar.

För det tredje avstyrker Koncernen förslaget att ett bonuserbjudande får uppgå till högst 100 kr. Ett klarläggande av hur denna summa fastställts har vidare betydelse för skrivningens syfte.

Införandet av ytterligare restriktioner och begränsningar för spelkonto och konsumenter

Restriktioner och begränsningar som införs behöver utgå från fakta och noggranna konsekvensanalyser för att få önskad effekt. Det finns en viss begränsning i den forskning som finns att tillgå på spelansvarsområdet i dagsläget. Av den forskning som gjorts på området finns det dock tydliga indikationer på vilka åtgärder som är effektiva respektive ineffektiva för att uppnå önskat resultat. Robert J Williams på University of Lethbridge har genomfört en studie vars slutsats är att påtvingade maxgränser inte har någon effekt på problemspelares beteendemönster¹. Det finns dock ett flertal studier som visar att frivilliga insättningsgränser, frivilliga avstängningar samt proaktiva personliga meddelanden är de verktyg som har en effekt på spelares beteendemönster². Inom beteendepsykologi råder det konsensus om att motivation för förändring kommer från individen och inte från påtvingade verktyg för att uppnå önskad effekt. Långsiktig beteendeförändring uppnås genom etablerade psykologiska principer så som informerade val ("Informed Choice")³, förändringsmodellering ("Stages of change modelling")⁴ och genom motiverande samtal⁵. Dessa teorier används idag inom hela den svenska spelbranschen, för att ta fram användbara verktyg för kunder kopplade till ansvarsfullt spelande samt i kommunikationen med kunder, för att uppfylla omsorgsplikten i spellagen.

Promemorian hänvisar till statistik från Skatteverket och Spelinspektionen, och det påstås att onlinekasinon har haft en stark tillväxt under mars 2020 jämfört med föregående månad. Koncernen ifrågasätter starkt den slutsatsen. Av Spelinspektionens statistik framgår att myndigheten inte har uppgifter om spel per spelform. Vidare framgår endast att 13 stycken bolag med licens för onlinespel, och inte onlinespel och vadhållning, tillfrågats om sin omsättning för februari och mars månad 2020. Således uppgår totalt de tillfrågade bolagens omsättning till mindre än 5 % av den totala omsättningen för de bolag som har licenser för onlinespel och/eller vadhållning. Av uppgifterna framgår att de

¹ <http://142.66.3.39/bitstream/handle/10133/3121/2012-PREVENTION-OPGRC.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

² <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/16066359.2016.1245294>

³ Blaszczynski, A., Ladouceur, R., Nower, L., & Shaffer, H.J. (2008). Informed Choice and Gambling: Principles for Consumer Protection. *The Journal of Gambling Business and Economics*, 2(1), 103-118.

⁴ Prochaska, J. O., & DiClemente, C. C. (1982). Transtheoretical therapy: Toward a more integrative model of change. *Psychotherapy: Theory, Research & Practice*, 19(3), 276-288.

⁵ Rollnick S., & Miller, W.R. (1995). What is motivational interviewing? *Behavioural and Cognitive Psychotherapy*, 23, 325-334.

comeon group

tillfrågade bolagen sett en omsättningsökning mellan månaderna februari och mars motsvarande 21%. Spelinspektionen framhåller dock särskilt i dokumentet att statistiken ska tolkas med försiktighet.⁶ Att bolagen kommer uppvisa en högre tillväxt i omsättningen mellan februari och mars är naturligt och har en förklaring. Mars innehåller fler dagar än februari och senare nämnda månad hade endast en helgdag efter lön. Det finns alltså ingen tillförlitlig statistik som visar att det faktiska spelandet på onlinespel i Sverige har ökat som ett resultat av spridningen av coronaviruset eller av de restriktioner som införts i samhället.

Koncernen har vidare noterat att Promemorian hänvisar till restriktioner som införts i andra europeiska länder till följd av spridningen av coronaviruset. Det är dock viktigt att notera att de länder som infört ytterligare restriktioner för spel också infört kraftiga restriktioner i samhället i övrigt. Lettland har till exempel infört restriktioner om att sammankomster utanför hemmet med mer än två personer ej är tillåtna samt att det krävs ett säkerhetsavstånd om minst två meter. Spanien och Belgien har infört karantänsregler som innebär att personer bara under speciella omständigheter, så som för att införskaffa mat och medicin, får röra sig utomhus, samt i begränsad omfattning för daglig motion. Sammanfattningsvis är de införda restriktionerna i dessa länder inte jämförbara med begränsningarna som införts i Sverige, och utfallet av de vidtagna åtgärderna gentemot spelbranschen har inte heller kunnat konstateras ha någon effekt.

Spelinspektionen är den myndighet som bland annat har till uppgift att utföra tillsyn över de bolag som har licens att tillhandahålla spel i Sverige. Spelinspektionen har sedan spellagen trädde ikraft den 1 januari 2019 utfärdat ett stort antal beslut gentemot bolag med licens att få bedriva spelverksamhet. Det är dock viktigt att poängtera att inget av dessa beslut har utfärdats till följd av brister i bolagens skyldighet att uppfylla omsorgsplikten. Det saknas därmed grund att anta att bolagen på den reglerade marknaden brister i dess skyldighet att uppfylla omsorgsplikten gentemot sina kunder. Koncernen ställer sig därmed frågande till påståendet om att de åtgärder som branschen vidtagit inte är tillräckliga och att ytterligare insatser därmed är nödvändiga.

Koncernen välkomnar det uppdrag Spelinspektionen erhållit om att redovisa vilka åtgärder myndigheten vidtagit för att stänga ute olicensierat spel samt vilka effekter dessa åtgärder haft och vilka ytterligare verktyg myndigheten erfordrar för att hindra olicensierat onlinespel från att riktas mot den svenska marknaden. Att stänga ute olicensierat spel är av central betydelse för att säkerställa

⁶ Nyckelindikationer kvartal 1_200417

konsumentskyddet och säkerheten i spelen för de svenska konsumenterna, framförallt under rådande omständigheter.

3.1 Insättnings- och förlustgränserna får uppgå till högst 5 000 kronor per vecka samt skyldighet att kontakta spelare (3 § och 6 §)

En grundläggande förutsättning för Bolagens möjlighet att upprätthålla omsorgsplikten är att operatörerna har möjlighet att följa varje individuell kunds mönster och spelbeteende. Detta inkluderar kunders insättningar och uttag från spelarkonton, summa på insatser och vilka spelprodukter kunderna normalt nyttjar hos operatören samt kundernas normala spelfrekvens och inloggningstid. Desto mer information systemet har om respektive kund, desto lättare är det att upptäcka förändringar i spelbeteenden hos kunden samt vidta nödvändiga åtgärder. En förutsättning för att systemet ska fungera är långsiktiga kundrelationer. Ju mer rörliga kunderna blir mellan olika operatörer, desto svårare är det för varje enskild operatör att uppfylla omsorgsplikten då informationen om respektive kund minskar. Det är en utmaning som branschen redan idag står inför och som kommer öka ytterligare då den föreslagna förordningen träder i kraft eftersom kunder tvingas flytta mellan olika operatörer när de uppnått sin veckogräns.

Därtill tar förslaget inte hänsyn till kunders individuella ekonomiska situation. Förslaget tar inte heller hänsyn till skillnaden mellan en insättningsgräns och en förlustgräns. Således har insättningsgränsen om 5000 kronor i veckan i praktiken inget att göra med hur mycket kunderna faktiskt har råd att förlora, då insättningsgränserna inte tar eventuella uttag i beaktande. Detta påverkar framförallt de operatörer som bedriver så kallade "pay and play" varumärken då dessa fungerar annorlunda i jämförelse med traditionella onlinekasinos spelkonton. När kunder spelar "pay and play" görs transaktionerna direkt till och från kunders bankkonto. Det anses vara en av de säkraste metoderna då transaktionen sker via en betalningsmetod och till ett av kundens bankkonton via BankID. En tvingande insättningsbegränsning skulle omöjliggöra denna affärsmodell till förmån för de mer traditionella onlinekasinon. Dessa är i sin tur inte lika säkra ur ett konsumentperspektiv då kunder kan registrera ett flertal bankkonton och kreditkort för insättningar och uttag. Således är "pay and play" varumärken det säkraste alternativet för kunden både ur ett konsumentperspektiv och från ett penningtvättperspektiv.

Förslaget innebär dessutom att omfattande teknisk utveckling och kvalitetskontroll behöver etableras på väldigt kort tid, vilket måste anses vara oskäligt betungade för bolagen då förslaget i praktiken inte kommer öka konsumentskyddet av de skäl som framförts ovan.

comeon group

Koncernen föreslår att Förordningen istället utökar licenshavarnas skyldighet i enlighet med omsorgsplikten och i enlighet med den forskning som är vedertagen och genom den metod som faktiskt motverkar spelproblematik.

Bolaget har inga synpunkter gällande förslaget i 6 § om att kunderna ska kontaktas varje gång de höjer en insättningsgräns eller anger en högre insättningsgräns än 10 000 kronor per månad i syfte att fullgöra sin omsorgsplikt.

3.2 Samtliga spelare ska begränsa sin inloggningstid (5 §)

Utöver de synpunkter som framförts ovan avseende att alla typer av restriktioner är hämmande för kanaliseringmålet samt att det saknas evidens för att restriktionen kommer att ha någon faktisk påverkan på kunders beteendemönster har Koncernen inga synpunkter i sak på att kunderna ska ange en frivillig övre tidsgräns för sin inloggningstid per dag, vecka och månad.

Dock innebär förslaget stora tekniska utmaningar då det är en funktion som måste utvecklas och implementeras i licenshavarens tekniska infrastruktur samt därefter kvalitetssäkras. Funktionaliteten kommer att behöva utvecklas från grunden, alternativt utvecklas från den befintliga funktionen för frivillig tidsgräns som ska finnas kopplade till kundernas konto idag. Koncernen vill understryka att det är oerhört kort tid föreslaget från beslut om att anta förordningen till att funktionaliteten ska vara helt implementerad och kvalitetssäkrad i de tekniska plattformarna. Då viss teknisk utveckling även måste kvalitetssäkras av externa ackrediterade organ kommer det inte att kunna genomföras på den korta tidsperiod som nu är föreslagen. Normalt sett kräver en sådan teknisk utveckling cirka sex månader i anspråk för att kunna säkerställa kvalitet och driftssäkerhet.

En tillkommande synpunkt är att den författningstekniska utformningen avseende spelare som väljer att förlänga inloggningstiden skulle dra nytta av en språklig översyn samt ytterligare analys. Av 5 § 3 st. 2 m. framgår att om en spelare väljer att förlänga inloggningstiden, ska ändringen börja gälla vid nästa månadsskifte, dock tidigast efter 72 timmar. Förslaget innebär därmed ännu en teknisk utmaning för bolagen då det i praktiken innebär att verktyget ska utvecklas för att förlängningen ska börja gälla vid nästa månadsskifte. Således måste bolagen tekniskt upprätta en regel som måste skriva över huvudregeln de sista tre dagarna varje månad, då 72-timmarsreglen istället ska tillämpas. Att, utöver föreslagna förändringar som ska ske på ytterst kort tid, påtvinga bolagen att utveckla och implementera även denna förändring är förutom tekniskt utmanande både oproportionerligt samt oskäligt. Koncernen föreslår istället att samma tidsperiod ska gälla för en ändring av tidsgräns som vid ändring av insättningsgräns i enlighet med spellagen, det vill säga att om en spelare väljer att förlänga inloggningstiden ska ändringen börja gälla tidigast efter 72 timmar.

3.3 Ett bonuserbudande får uppgå till högst 100 kronor

De bonusrestriktioner som finns i dagsläget är redan utmanande för spelbranschen och är oturligt nog en stor konkurrensfördel för de bolag som valt att verka utanför den reglerade marknaden. Det saknas underlag för vilka effekter förslaget kommer att ha då de kunder som är i riskzonen för eller redan har utvecklat en spelproblematik normalt sett inte är nyregistrerade kunder, och därmed inte får tillgång till licenshavarens bonuserbudande. Det saknas redan idag evidensbaserad forskning som stödjer att den nuvarande regleringen i spellagen avseende att bonus endast får erbjudas vid en kunds första speltillfälle har haft någon mätbar påverkan på problemspelares beteendemönster.

Vad som kunnat konstateras på den svenska marknaden efter att Spellagen trätt i kraft är att kunderna är mer rörliga mellan de olika bolagen då licenshavare endast får ge en bonus. Det resulterar i att det är svårare att följa var kunds spelbeteende och samla information om denna. Vilket innebär att licenshavarnas spelansvarsverktyg inte kan fungera som avsett. Följaktligen hämmar förslaget bolagens möjlighet att uppfylla omsorgsplikten och gör därmed spelarna mer sårbara.

Att kunderna blir mer flyttbara mellan bolagen, både till de reglerade och de oreglerade, försvårar också bolagens möjlighet att motverka penningtvätt. En förutsättning för att kunna bedriva ett aktivt arbete mot penningtvätt är att bolagen kan samla så mycket information som möjligt om dess kunder och dess transaktionsmönster. Att mot den bakgrunden införa ytterligare bonusrestriktioner framstår som ytterst oproportionerligt.

Giltighetstid

Utan närmare analys föreslår Regeringen att giltighetstiden skall vara till utgången av 2020. Med anledning av den näringsverksamhetsbegränsning som föreslås för spelindustrin och som reglerna därmed innebär anser Koncernen att sådan begränsning skall limiteras i dess giltighetstid, i yttersta mån, särskilt utifrån ett rättssäkerhetsperspektiv.

Avslutande kommentarer

Koncernen är av uppfattningen att förslaget ej kommer att få önskad effekt. Dessutom krävs det stora och omfattande tekniska implementeringar för att få de föreslagna verktygen integrerade i spelplattformerna samt kvalitetssäkrade. Detta är nästintill omöjligt att genomföra inom den aktuella tidsfristen. I sammanhanget bör det även noteras att det inte finns några belägg för att ifrågasvarande förordning är erforderlig, särskilt då forskningen inte påvisar att sådana eller liknande åtgärder är verkningfulla och ifrågasätter avslutningsvis syftet med Förslaget.



Ebba Ahlgren,

Head of Legal ComeOn Group