

LOTTER|INSPEKTIONEN

Skriftserien

Nummer 8
2016

Lotteriinspektionens skriftserie 8-2016

Har du synpunkter på ämnesområdena eller innehållet i artiklarna?
Vill du kanske bidra med en egen artikel?
Kontakta i så fall skriftseriens redaktör, My Hamrén.

Författarna svarar själva för de sakuppgifter och åsikter som framkommer i artiklarna.

Redaktör: My Hamrén 0152-650 174,
my.hamren@lotteriinspektionen.se
Formgivning: Sinnbild Reklambyrå
Tryck: Arkitektkopia

Är det hästarnas fel att folk spelar bort pengar på Valla?

Av Per Strömbäck,
talesperson för Dataspelsbranschen



Per Strömbäck är talesperson för Dataspelsbranschen, tidigare spelutvecklare och spelförläggare. Per har oftast otur i spel, men en gång vann han en sån där jättestor chokladkaka på Gröna Lund. I sin artikel beskriver Per skillnaderna, men också likheterna mellan dataspel och spel om pengar.

Språket kan vara förrädiskt ibland. Samma ord betyder flera saker. Ett bra exempel är ordet ”spel”. Det kan ha många olika innebörder. En knäppis kan ha ”fått spel”. Den som inte är ärlig ”spelar ett spel”. Linor som löper genom taljor och block ska inte dras för hårt, utan behöver lite spel. Man kan spela på börsen eller på dragspel. Är någonting viktigt så spelar det stor roll. Man kan spela schack, bridge, Counter-Strike eller Minecraft. Den som är värdslös sätter mycket på spel. Det händer att någon spelar bort sina pengar.

Som verksam inom dataspel sedan två decennier lever jag dagligen med frågorna kring ordets olika betydelse. På engelska är det lite lättare, där kan dataspel kallas ”games” (eller ”video games”) medan spel om pengar benämns ”gambling”. Även ordets vidare betydelse präglas av den här skillnaden. Att sätta livet på spel är att ”gamble with one’s life”. Om livet är en lek är ”life’s a game”. Game är ordet för lekar och tävlingar som inte behöver handla om att vinna eller förlora pengar. Gambling är det när pengarna står för dramatiken. Kasinoföretagen är dock inte dummare än att de försöker tänja på språket, de använder gärna ordet ”gaming” om sin verksamhet, vilket för dem närmare dataspelsföretagen i associationen. I den här texten använder jag ordet ”dataspel” för elektroniska interaktiva underhållningsprodukter och -tjänster, medan ”pengaspel” får beteckna det som handlar om att vinna eller förlora pengar.

Den som gör dataspel har förstås också behov av inkomster, men det utgör inte själva spelmomentet. Spelaren vinner inte pengar. Spelmakaren försöker skapa en övertygande illusion, en intressant utmaning, en miljö för interaktion med andra spelare, engagerande tävlingsmoment, fångslände pussel, samarbete eller konkurrens med andra spelare eller något annat. Jag menar inte att det är enkelt att skapa ett bra kasinospel, men jag hävdar att de exempel jag räknade upp är större utmaningar. Med chansen att vinna pengar eller förlora dem får spelet stor dramatik ”på köpet”. Det momentet tar över och de mer nyanserade momenten hamnar i bakgrunden. Ett exempel: för slot-maskinen Pirates of the Caribbean räcker det antagligen med bilder på Kapten Jack Sparrow och sjörövarzombies för att göra kopplingen. Man kan kalla krediterna för dubloner eller så. Men den som vill skapa dataspel Pirates of the Caribbean måste göra 3d-animerade versioner av filmkaraktärerna, skriva om filmens manus till en spelbar handling, bygga upp alla miljöer – sjörövarskepp, städer, undervattensscener, djungler – utveckla en spelmekanik som passar för temat och dessutom välja (eller konstruera) en fungerande intäktsmodell. Även ett enkelt mobilspel är mer komplext än de flesta pengaspel.

Företag som gör dataspel och de som gör pengaspel är organiserade i olika branschorgan. Pengaspelsbolagen är dessutom samlade i två olika organ: Bos (Branschföreningen för Onlinespel) är föreningen för de kasino- och

nätpokerföretag som är verksamma i Sverige, men är baserat i annat EU-land (Malta). Sper (Spelbranschens Etiska Råd) samlar företag med tillstånd att bedriva spel i Sverige. Dataspelsbranschen heter den organisation undertecknad jobbar för. Medlemmar i Bos och Sper har frågor om regelverk, annonsering och hur ett licenssystem kan utformas vid omreglering av pengaspelsmarknaden. Det är frågor som ”mina” medlemmar aldrig har hört talas om. De har ingen åsikt om Svenska Spel. De vet inte vad kanalisering är.

Med något undantag riktar sig dataspelsföretagen till en global publik, Sverige utgör någon procent av världsmarknaden. Företagens förutsättningar är olika, beroende på vilken sorts spel de skapar (eller driver). I enstaka fall har ett företags verksamhet förändrats och det har bytt organisation. När Jadestone ändrade inriktning och satsade på pengaspel upphörde deras medlemskap i Dataspelsbranschen. Candy Crush-skaparen King ägnade sig ursprungligen åt pengaspel (”skill games”), men ändrade strategi och gick med i Dataspelsbranschen. Båda exemplen fick lyckliga slut, Jadestone förvärvades av det åländska lotteriet Paf. King fick med Candy Crush Saga ett av världens mest populära spel. Det är viktigt att påpeka att rörelsen mellan pengaspel och dataspel inte är det enda exemplet på branschbyten. Dataspelsföretagen utvecklas i andra fall också mot teknikutveckling, IT-konsulttjänster, reklam och webb, event, film och TV med mera och på samma sätt kan verksamheter från de branscherna utvecklas in i dataspel. Rörelsen mellan pengaspel och dataspel är således inte den enda.

Nåväl, att företagen förändras och flyttar sig mellan olika områden är fastslaget, men hur är det med själva produkterna – spelen? Somliga talar om mediekonvergens och menar att olika uttrycksformer alltmer smälter samman. Det stämmer ju att vi har många sorters medier i samma pryl numera, vår smartphone använder vi för såväl läsning som musiklyssning, filmtittande, pengaspelande, dataspelande och mycket annat. På samma sätt kan varumärken, figurer och kreatörer flytta sig mellan olika uttryck. Men kärnan i innehållet och upplevelsen är mest sig likt. Upplevelsen att läsa en deckare på mobilen skiljer sig inte så mycket från att läsa den i pocket och det är inte särskilt likt att se på film eller spela pusselspel bara för att det sker på samma skärm. Visst finns hybridformer, t ex interaktiva e-böcker, men tydligare är nog att varje enskilt uttryck fördjupas och utvecklas med nya möjligheter. Pekskärmarna gav nya sorters spel – Angry Birds hade inte varit möjligt utan pekskärm – och mobilitet likaså, med Pokemon Go som det senaste exemplet.

Finns det då inget förutom själva ordet som dataspel och pengaspel har gemensamt. Jo, flera saker kan tänkas. Spelmekniken kan vara besläktad: ett chokladhjul kan fungera som lotteri eller som slumpmoment i ett dataspel. Skicklighetsspel kan handla om pengar som i fallet med poker, en sentida

trend inom dataspel är så kallade "skinbets" där spelarna satsar virtuella föremål ("skins") i matcher där vinnaren kan byta in dessa skins mot andra föremål eller rentav pengar. Det förekommer också vadslagning på dataspelstävlingar, på samma sätt som på travhästar eller fotbollsmatcher. En lång rad entreprenörer har försökt göra business av att förena dataspelen med element av pengaspel, t ex vadslagning mellan spelare eller olika slags odds. Jag själv kom i kontakt med det för första gången för femton år sedan, men det finns säkerligen äldre exempel. Hittills har ingen lyckats, men det kan förstås inte helt uteslutas att någon av de nyligen startade företagen med den här idén (flera aktuella projekt finns i skrivande stund) upptäcker något som andra tidigare förbisett. Min egen teori är dock att pengaspelare och dataspelare har delvis olika drivkrafter och att dessa krockar när man försöker förena dem. Dataspelande handlar mycket om fantasi och verklighetsflykt, att försvinna in i en annan värld för några ögonblick. Eskapism. Pengaspel handlar förstås också om drömmar, men de drömmarna har stark koppling till verkligheten. Storvinsten på Lotto skulle kunna ge ett liv utan ekonomiska bekymmer. Dramat i vadslagning om att vinna en slant och konsekvensen i verkliga livet om man förlorar. Många saker är lika, men för många skiljer för att dataspel och pengaspel ska kunna förenas. Pengarna representerar den verkliga världen och bryter därmed illusionen i spelvärlden. "Suspension of disbelief" som Hollywood kallar det. Kontraktet mellan filmen och publiken är att det osannolika kan hända på filmduken. Samma kontrakt gäller i dataspel.

Dataspel och pengaspel delar på ordet spel. Men de kunde knappast vara mer olika. Innehållet skiljer, upplevelsen också, liksom företagens verksamhet, skaparnas avsikter, publikens drivkrafter och branschintressena. Min slutsats är att man kan tänka på förhållandet mellan dataspel och pengaspel som förhållandet mellan hästsport och V75. Många rider utan att spela på travet. Många tävlar i ridning utan att spela på travet. Många älskar hästar utan att ha en tanke på Jägersro och Solvalla och Utah Bullwork. Spel om pengar i olika former kan läggas till lite vad som helst: hästar, hundar, fotboll, hockey, presidentval och schlagerfestivaler. Det är inte hästarnas fel att folk spelar bort pengar på Valla.

Fantasy sports – slump eller skicklighet?

Av Jengish Ahangari,
jurist på Lotteriinspektionen



Jengish Ahangari är jurist på Lotteriinspektionen sedan 2015. Han skriver om fantasy sports och vilka faktorer som ska beaktas vid bedömningen av om det är ett slump- eller skicklighetsspel. Jengish beskriver spelformens framväxt, vilka likheter och skillnader som finns mellan olika typer av fantasy sports-spel samt hur spelformen bedömts enligt svensk och utländsk lagstiftning.

Marknaden för fantasy sports har under de två senaste decennierna, liksom spelindustrin i övrigt, genomgått snabba förändringar. Spelformen började som ett spel, sportintresserade vänner emellan, där den egentliga vinsten bestod i att kunna sola sig i glansen av att man lyckats plocka ihop det fantasylag som presterat bäst under en säsong. I dag har spelformen utvecklats till en miljardindustri där insatserna och vinsterna kan uppgå till stora belopp. Samtidigt har frågan väckts om fantasy sports utgör ett slump- eller skicklighetsspel. Annorlunda uttryckt har spelformens förhållande till spellagstiftningen ifrågasatts.

Det finns många varianter av fantasy sports, som i grova drag kan beskrivas som en spelform där deltagare sätter ihop fantasylag genom att välja idrottsutövare från lag i riktiga idrottsligor. Deltagarna utmanar sedan varandra genom att deras fantasylag får poäng baserat på hur idrottsutövarna presterar i verkligheten.¹ De populäraste varianterna av spelformen är traditionell fantasy sports, som vanligtvis pågår under en säsong, och ”daily fantasy sports”, med kortare tidslängd, till exempel under en spelomgång i en idrottsliga.

Fantasy sports uppstod i USA på 1960-talet och tilltog gradvis i popularitet under decennierna därefter. Under denna tidsperiod bestod deltagarna mestadels av sportentusiaster med ett stort intresse för sportstatistik. Med internets intåg under 1990-talet ökade spelformens popularitet hos den breda massan då deltagandet underlättades genom att sportstatistik blev tillgängligt för alla. Samtidigt började professionella anordnare ta ut avgifter för deltagande och delade ut vinster. De amerikanska TV-bolagen ESPN och CBS startade 1995 respektive 1997 webbplatser där de anordnade fantasy sports. Detta åtföljdes av söktjänsten Yahoo! som gjorde detsamma år 2000.² Vid denna tid dök spelformen även upp i Sverige, bland annat under namnet ”Drömelvan”.

Allteftersom internet blev var mans egendom ökade även onlinespel på poker och idrottsvadhållning. I USA betraktades detta som problematiskt då de nämnda spelformerna är förbjudna i de flesta delstaterna. Eftersom det var svårt att stoppa onlinespelen antogs 2006 en federal lag som kallas Unlawful Internet Gambling Enforcement Act (nedan kallat UIGEA)³. Lagen förbjöd och kriminaliserade mottagande av betalning samt betalningsförmedling i samband med onlinespel på spelformer som var förbjudna enligt delstatlig eller övrig federal lagstiftning. Detta ledde till att många webbplatser för poker och idrottsvadhållning lämnade den amerikanska onlinespelmarknaden då deras möjligheter att ta emot insatser försvårades. I det tomrum som därefter

¹ Edelman, Marc, Regulating Fantasy Sports: A Practical Guide to State Gambling Laws, and a Proposed Framework for Future State Legislation, *Indiana Law Journal*, vol. 92, no. 2, 2016-17, s. 5.

² A.a.s. 6-8.

³ 31 U.S. Code Subchapter IV – Prohibition on Funding of Unlawful Internet Gambling, §§ 5361-5367.

uppstod på den amerikanska marknaden dök spelet daily fantasy sports upp. En av de första webbsidorna som anordnade spelet var fantasysportslive.com som startade 2007. Liknande webbsidor startade åren därefter och i dagsläget domineras den nordamerikanska marknaden för daily fantasy sports av spelbolagen FanDuel och DraftKings.⁴ Daily fantasy sports finns numera för de professionella nordamerikanska idrottsligorna i amerikansk fotboll, baseboll, basket och ishockey. I Sverige finns traditionell fantasy sports för fotbollsallsvenskan och svenska ishockeyligan SHL.

Antalet deltagare i fantasy sports i Nordamerika uppskattas ha gått från cirka 500 000 stycken 1988 till cirka 57,4 miljoner i dag.⁵ Det ökade deltagandet har bland annat lett till att FanDuel och DraftKings kunnat locka till sig stora belopp i investeringskapital. Även de professionella amerikanska idrottsligorna, som traditionellt sett intagit en skeptisk hållning till spel om pengar på deras idrottstävlingar, har på senare tid ingått samarbeten med de båda bolagen. Med detta tillskott av deltagare, kapital och samarbeten har bolagens värden skjutit i höjden och beräknas i dag uppgå till cirka 1,2 miljarder dollar för DraftKings och cirka 1,3 miljarder dollar för FanDuel.⁶ Bolagen har också spenderat stora belopp på marknadsföring av daily fantasy sports. Från den 1 augusti till den 14 september 2015 beräknas DraftKings, i anslutning till säsongstarten av den amerikanska fotbollsligan, ha investerat cirka 81 miljoner dollar för att få reklamtid i TV vid mer än 22 000 tillfällen.⁷ Vad beträffar FanDuel beräknas bolaget under september 2015 ha investerat cirka 46,9 miljoner dollar för att få reklamtid i TV vid cirka 9 500 tillfällen.⁸

Likheter och skillnader mellan spelen

De gemensamma dragen för traditionell fantasy sports och daily fantasy sports är att deltagarna normalt betalar en insats för att delta. Därefter ges de tillgång till en fiktiv budget som inte får överskridas. Med denna budget väljer de till sina fantasylag ut fiktivt värderade idrottsutövare från lag i riktiga idrottsligor.

⁴ Edelman, Marc, Navigating the Legal Risks of Daily Fantasy Sports: A Detailed Primer in Federal and State Gambling Law, University of Illinois Law Review, vol. 2016, no. 1, 2016, s. 122–125 (nedan kallat Edelman I). Shapiro, Zachary, Regulation, Prohibition and Fantasy: The Case of FanDuel, DraftKings, and Daily Fantasy Sports in New York and Massachusetts, Journal of Sports & Entertainment Law – Harvard Law School, vol. 7, no. 2, 2016, s. 278 (nedan kallat Shapiro).

⁵ <http://fsta.org/research/industry-demographics/>.

⁶ Shapiro, s. 280–282.

⁷ Supreme Court of the State of New York, People v DraftKings, Inc., case no. 453054/2015, document no. 2, 17 november 2015, p. 71 (nedan kallat People v DraftKings, Inc., complaint).

⁸ Supreme Court of the State of New York, People v FanDuel, Inc., case no. 453056/2015, document no. 2, 17 november 2015, p. 65 (nedan kallat People v FanDuel, Inc., complaint).

Efter laguttagningen utmanar deltagarna varandra genom att deras fantasylag får poäng baserat på hur idrottsutövarna presterar i verkligheten.

En metod att fördela idrottsutövare mellan deltagarna är genom auktioner. Denna fördelningsmetod, som i dag är vanligast inom traditionell fantasy sports, innebär att deltagarna lägger bud på en idrottsutövare i taget. Den deltagare som lagt det högsta budet värvar idrottsutövaren till sitt fantasylag och samma idrottsutövare kan inte väljas av flera deltagare. Budgivningen fortsätter tills varje deltagare värvat klart sitt fantasylag.

En andra fördelningsmetod är en så kallad modifierad auktion. Den innebär att samma idrottsutövare kan väljas av alla deltagare. Fördelningsmetoden förekommer inom både traditionell fantasy sports och daily fantasy sports.

En tredje fördelningsmetod är en så kallad draft. Denna fördelningsmetod är uppbyggd på samma sätt som fördelningen av unga idrottsutövare mellan klubbarna inför säsongstarten av de professionella idrottsligorna i Nordamerika. Fördelningsmetoden, som är vanligast inom traditionell fantasy sports, brukar normalt sett innebära att valordningen mellan deltagarna lottas fram. Därefter får deltagarna i tur och ordning välja en idrottsutövare i taget i olika rundor. Valordningen brukar rotera, vilket innebär att den deltagare som fick välja först i den första rundan får välja sist i nästa runda och så vidare. Samma idrottsutövare kan inte väljas av flera deltagare.

En fjärde fördelningsmetod är ett så kallat slumpmässigt urval innebärande att idrottsutövarna fördelas till ett fantasylag utan någon form av påverkan från deltagaren. Själva fördelningen brukar göras av programvara som deltagaren kan välja att nyttja genom att till exempel trycka på en autovalsfunktion på anordnarens webbplats. Denna fördelningsmetod förekommer i samband med modifierade auktioner inom både traditionell fantasy sports och daily fantasy sports.⁹

De främsta skillnaderna mellan traditionell fantasy sports och daily fantasy sports ligger i spelens tidslängd och möjligheten att byta idrottsutövare under spelens gång. I traditionell fantasy sports pågår spelet normalt sett under samma tidsperiod som säsongen i en idrottsliga. Detta innebär att spelet påbörjas när säsongen startar och avslutas när säsongen är slut. I daily fantasy sports påbörjas spelet vanligtvis i samband med starten av en spelomgång i en idrottsliga och avslutas när spelomgången är slut. Vidare brukar deltagare i traditionell fantasy sports ha möjlighet att byta ut idrottsutövarna i sina fantasylag under spelets gång. I daily fantasy sports brukar denna möjlighet normalt sett inte finnas.

⁹ Edelman, Marc, A Short Treatise on Fantasy Sports and the Law: How America Regulates its National Pastime, *Journal of Sports & Entertainment Law* – Harvard Law School, vol. 3, no. 1, 2012, s. 13–14 (nedan kallat Edelman II).

Vad avgör om det är ett slump- eller skicklighetsspel?

Inbyggda slumpmoment

Om den inledande laguttagningen utgörs av en draft och deltagarnas turordning bestäms genom lottning utgör lottningen ett inbyggt slumpmoment. Ett annat inbyggt slumpmoment kan vara att anordnaren ger deltagarna möjlighet att slumpa fram sina fantasylag genom en autovalsfunktion. Denna funktion tar bort det för fantasy sports karaktäristiska skicklighetsmomentet – laguttagningen. Ännu ett inbyggt slumpmoment kan vara att vinnaren av spelet lottas fram bland deltagare vars fantasylag hamnat på samma poäng.

Möjligheten för alla deltagare att välja samma idrottsutövare

Om spelreglerna innebär att en idrottsutövare kan väljas av alla deltagare, såsom är fallet vid modifierade auktioner, innebär detta att förutsättningarna är lika för deltagarna. Ingen deltagare kommer då ha ”turen” att välja först såsom vid en draft. Detta kan emellertid innebära att det strategiska momentet i laguttagningen försvinner. Om fördelningen av idrottsutövare skulle ske genom en draft kan det ju tänkas att en deltagare genom sina kunskaper om en idrottsutövare kan ana att denne kommer väljas av andra deltagare. För att förhindra detta kan då deltagaren välja idrottsutövaren och på så vis blockera andra deltagares möjligheter från att välja samma idrottsutövare.¹⁰

Antal idrottsutövare som deltagarna har möjlighet att välja bland

Vid denna bedömning tas hänsyn till graden av skicklighet deltagarna behöver nyttja vid laguttagningen. Vad som är av intresse är om deltagarna genom analytisk förmåga valt ut idrottsutövare eller om de gjort detta enbart genom gissning. Det kan tänkas att en lista med ett mindre antal idrottsutövare kan leda till att icke välinsatta deltagare på måfå väljer idrottsutövare till sina fantasylag. Om ett av dessa fantasylag skulle vinna kan det ifrågasättas om det verkligen varit den vinnande deltagarens skicklighet som avgjort utgången. Möjligheten att genom gissning välja ett slagkraftigt fantasylag torde därför minska om det finns ett större antal idrottsutövare att välja bland.¹¹ Ett argument mot detta är att bättre idrottsutövare, till exempel skyttekungar och storstjärnor, har högre fiktiva värden. Icke välinsatta deltagare skulle därför fortfarande kunna välja ett vinnande fantasylag enbart genom att slumpvis välja bland idrottsutövare med höga fiktiva värden. Detta hindras dock av att deltagarna i spelet oftast har tillgång till en fiktiv budget som inte får överskridas. Om så är fallet kommer ett fantasylag inte kunna bestå av enbart idrottsutövare med höga fiktiva värden.

¹⁰ A.a.s. 29-30.

¹¹ Edelman I, s. 145–146.

Förhållandet mellan statistiska upprepningar och enskilda händelser av slumpartad karaktär

Tanken här är att undersöka om de statistiska upprepningarna i spelet är så många att de överväger enskilda händelser av slumpartad karaktär som kan påverka spelets utgång. Med statistiska upprepningar avses händelser som normalt sett inträffar i en idrottstävling och som genererar poäng för fantasylaget i det enskilda spelet. Som exempel kan nämnas mål, målgivande passningar, att en idrottsutövare täcker ett skott i ishockey eller tar en hörna i fotboll. Med enskilda händelser av slumpartad karaktär avses till exempel regnoväder som leder till dåligt underlag på en fotbollsplan och som påverkar idrottsutövarnas insatser. I traditionell fantasy sports, som normalt sett pågår under en tidsperiod som sammanfaller med längden på säsongen i en idrottsliga, kommer troligtvis de statistiska upprepningarna att vara så många att de väger över enskilda händelser av slumpartad karaktär. Så brukar ju oftast också vara fallet under en säsong i en idrottsliga. Att skyttekungen i fotbollsallsvenskan har en dålig match på grund av regnoväder och halt gräs innebär inte att denne vid senare matcher och normal väderlek inte kommer prestera som förväntat. Samma sak kan dock inte sägas om daily fantasy sports som oftast pågår under en tidsperiod motsvarande en spelomgång i en idrottsliga. De enskilda händelserna av slumpartad karaktär riskerar därför att väga över de statistiska upprepningarna. Detta kan leda till uppfattningen att utgången i daily fantasy sports beror på slumpen. Även om de statistiska upprepningarna i daily fantasy sports aldrig kommer kunna vara lika många som i traditionell fantasy sports, kan det finnas möjligheter för anordnare av det förstnämnda spelet att utforma det på ett sådant sätt att de enskilda händelserna av slumpartad karaktär får mindre betydelse. En möjlighet skulle kunna vara att inte endast poängsätta till exempel mål och målgivande passningar utan att poängsätta fler händelser som vanligtvis inträffar under en match.¹² En annan möjlighet skulle kunna vara att endast erbjuda spel i spelomgångar med många matcher och därmed ha många idrottsutövare att välja bland, under presumptionen att händelser av slumpartad karaktär tappar i betydelse med fler matcher och fler idrottsutövare som tävlar.

Antal idrottsutövare från samma idrottslag

Om spelreglerna tillåter deltagarna att ha med för många idrottsutövare från ett och samma idrottslag finns risken att spelet betraktas som spel om pengar på det aktuella idrottslaget. Detta skulle då kunna innebära att arrangemanget till sitt upplägg liknar produkter för idrottsvadhållning (till exempel måltipset). I sammanhanget bör noteras att fantasy sports-spel undantas från UIGEA:s

¹² A.a.s. 146.

tillämpningsområde under förutsättning att utgången av spelet inte blir beroende av ett idrottslags, eller en kombination av flera idrottslags, prestationer i en eller flera idrottstävlingar (se mer om detta nedan under rubriken ”Bedömningen av fantasy sports utomlands”).

Byte av idrottsutövare under spelets gång

Inom idrottens värld är det inte ovanligt med variationer i idrottsutövarnas prestationer. Det är inte heller ovanligt med skador, utvisningar, avstängningar eller andra oförutsägbara händelser. Frågan blir då i vilken utsträckning deltagarna, för att överkomma händelser av dessa slag, ges möjlighet att påverka sina fantasylag för att öka sina möjligheter att vinna i spelet. Ett sätt för deltagarna att utöva sådan påverkan är att de ges möjlighet att byta ut idrottsutövare. Hur ofta deltagare ska ges möjlighet att göra detta för att anse att spelet baseras på deras kunskaper och skicklighet, framför slumpen, torde vara beroende av en helhetsbedömning av spelet. En faktor att beakta vid denna helhetsbedömning är spelets tidslängd. Frågan är då vilken tidslängd på spelet som krävs för att deltagarnas möjligheter att byta idrottsutövare under spelets gång ska anses ha fått ett sådant genomslag så att man verkligen kan tala om att de, genom sina kunskaper och skicklighet, påverkat utgången av spelet.

Bedömningen enligt svensk lag

Bedömningen av fantasy sports enligt den svenska spellagstiftningen aktualiserar frågan om skillnaden mellan lotteri och tävling. Lotteri definieras i lotterilagen (1994:1000) som ett arrangemang där en eller flera deltagare, med eller utan insats, kan få en vinst till ett högre värde än vad var och en av de övriga deltagarna kan få. Vid bedömningen av om ett arrangemang är ett lotteri ska hänsyn tas till verksamhetens allmänna karaktär och inte endast till den större eller mindre grad av slump som finns i det enskilda fallet.¹³ Tanken med det sistnämnda är att man vid prövning i det enskilda fallet inte alltid ska behöva bedöma om slump eller skicklighet varit avgörande. I stället ska man använda ett mer schablonartat betraktelsesätt för att bedöma om arrangemanget typiskt sett uppfyller förutsättningarna för ett lotteri.¹⁴

¹³ 3 § lotterilagen.

¹⁴ SOU 2000:50 Från tombola till internet – översyn av lotterilagstiftningen: Slutbetänkande av Lotterilagsutredningen, s. 123 (nedan kallat SOU 2000:50).

Lotterilagens definition av lotteri omfattar bland annat lottning, gissning och vadhållning. I samtliga dessa fall anses deltagare inte kunna påverka utgången av lotteriet med egna åtgärder. Som lotteri anses dock även arrangemang där deltagare i viss mån kan påverka utgången genom någon form av kalkyl, men där slumpen ändå huvudsakligen avgör utgången. Till lotteri hänförs dock normalt inte rena skicklighetsspel där utgången är bestämd i förväg och inte heller tävlingar där utgången beror på yrkesskicklighet, fysiska egenskaper eller särskild utbildning.¹⁵ Vad gäller arrangemang som innefattar en kombination av slump- och prestationsmoment anses arrangemanget totalt sett vara ett lotteri om prestationsmomentet tidsmässigt är före slumpmomentet, och en tävling om slumpmomentet tidsmässigt är före prestationsmomentet.¹⁶

Frågan om fantasy sports är ett lotteri eller en tävling prövades i ett mål rörande inkomsttaxering, där en person hade deltagit i det av Aftonbladet med flera anordnade arrangemanget ”Drömelvan”. Enligt spelreglerna fick deltagarna tillgång till en fiktiv budget, som inte fick överskridas, för att ta ut fantasylag bestående av elva idrottsutövare från lagen i fotbollsallsvenskan. Det fanns även en autovalsfunktion där deltagarna kunde låta anordnaren slumpa fram idrottsutövarna i deras fantasylag. Samma idrottsutövare kunde väljas av alla deltagare. Idrottsutövarna i respektive fantasylag fick plus- och minuspoäng baserat på antal gjorda mål, målpasningar, gula eller röda kort, när det egna laget höll nollan och i förhållande till det betyg de fick av Aftonbladet efter varje match. Inför varje spelomgång fick deltagarna byta ut en idrottsutövare för en mindre kostnad. De två deltagare vars lag fått flest poäng under spelomgång 1–5 i fotbollsallsvenskan vann var sin resa till landskamper. Den deltagare vars lag fått flest poäng efter fotbollsallsvenskans slut korades till årets tränare. Länsrätten i Norrbottens län, som ansåg att poängsättningen innehöll ett mycket stort mått av slumpmässighet, jämförde arrangemanget med stryktipset och fann att slumpmomentet var minst lika stort som i stryktipset och de flesta andra arrangemang som anordnades i lotteriform. Domstolen ansåg därför att arrangemanget utgjorde ett lotteri. Domen överklagades till Kamrarrätten i Sundsvall som fann att arrangemanget förutsatte en inte obetydlig arbetsprestation och att dess allmänna karaktär inte var sådant att det kunde anses vara ett lotteri.¹⁷

¹⁵ Prop. 1993/94:182 Ny Lotterilag, s. 52–53.

¹⁶ SOU 2000:50, s. 96.

¹⁷ Se kamrarrätten i Sundsvalls dom meddelad den 11 mars 2003 i mål nr.2625-2002.

Bedömningen av fantasy sports utomlands

Delstaten New York i USA

I USA har fantasy sports traditionellt sett betraktats som ett skicklighetsspel som inte omfattas av spellagstiftningen. I enlighet med detta undantas spelformen från UIGEA:s tillämpningsområde under förutsättning att nedanstående kriterier är uppfyllda.

1. Vinsten, vare sig det rör sig om pengar eller varor, ska vara känd på förhand för deltagarna och får inte vara beroende av antalet deltagare i spelet eller av deltagarnas totalt erlagda insatser.
2. Utgången av spelet ska baseras på deltagarnas kunskaper samt skicklighet och ska till övervägande del bero på idrottsutövares statistiska resultat i flera faktiska idrottstävlingar.
3. Utgången av spelet får inte vara beroende av ett idrottslags, eller en kombination av flera idrottslags, prestation/ prestationer i en eller flera idrottstävlingar. Utgången av spelet får inte heller enbart bero på en idrottsutövares prestationer i en idrottstävling.¹⁸

UIGEA utgör dispositiv lagstiftning innebärande att delstaterna fritt kan reglera förutsättningarna för fantasy sports på sätt som de önskar.¹⁹

Med daily fantasy sports intåg på spelmarknaden antogs till en början att spelet, liksom traditionell fantasy sports, utgjorde ett skicklighetsspel som inte omfattades av spellagstiftningen. I juridiska tidskrifter började emellertid diskuteras om så verkligen var fallet. Som exempel kan nämnas att Edelman i en artikel år 2012 diskuterade om daily fantasy sports verkligen uppfyllde den andra punkten i UIGEA ovan, med motiveringen att den korta tidsperiod under vilket spelet pågick ledde till att slumpen fick en större betydelse för utgången av spelet på bekostnad av deltagarnas kunskaper och skicklighet.²⁰

Daily fantasy sports tilldrog sig medial uppmärksamhet när dagstidningen New York Times under hösten 2015 publicerade en artikel om DraftKings och FanDuel. I artikeln ifrågasattes DraftKings opartiskhet då det påstods att bolagets anställda använt information som inte var tillgänglig för allmänheten för att spela och vinna på FanDuels spel.²¹ Senare under samma höst förelade

¹⁸ 5362 § UIGEA.

¹⁹ 5361 § (b) UIGEA.

²⁰ Edelman II, s. 38.

²¹ Williams, Jacqueline, Drape, Joe, Scandal Erupts in Unregulated World of Fantasy Sports, New York Times, 5 oktober 2015, s. A1.

åklagarmyndigheten i delstaten New York såväl DraftKings som FanDuel att upphöra med sina verksamheter i delstaten. Anledningen till detta var bland annat att åklagarmyndigheten ansåg att det inte fanns någon skillnad mellan daily fantasy sports och idrottsvadhållning vars anordnande, utan några undantag, är förbjudet enligt delstatens straffrättsliga lagstiftning. Översatt till svenska förhållanden ansågs alltså spelet utgöra ett lotteri, eftersom dess utgång ansågs avgöras av slumpen, och inte en tävling där utgången avgörs av deltagarens prestation eller skicklighet. När bolagen vägrade följa föreläggandena gav åklagarmyndigheten i november 2015 in ansökningar till domstol med yrkanden, även interimistiska, om att de skulle föreläggas att upphöra med verksamheterna. Domstolen beslutade att bifalla de interimistiska yrkandena. Besluten överklagades till överrätt som i sin tur i januari 2016 beslutade att underrättsbesluten skulle inhiberas i avvaktan på rättslig prövning. Detta innebar att DraftKings och FanDuels verksamheter i delstaten kunde fortsätta.²² I mars 2016 ingick spelbolagen överenskommelser med åklagarmyndigheten om att upphöra med sina verksamheter i avvaktan på rättslig prövning.²³ Någon sådan prövning hann emellertid inte komma till stånd eftersom delstaten sommaren 2016 antog ny lagstiftning som uttryckligen undantog fantasy sports från det straffrättsliga förbudet mot idrottsvadhållning. I lagstiftningen definieras fantasy sports på följande sätt.

*[A] game of skill wherein one or more contestants compete against each other by using their knowledge and understanding of athletic events and athletes to select and manage rosters of simulated players whose performance directly corresponds with the actual performance of human competitors on sports teams and in sports events.*²⁴

Enligt lagstiftningen måste ett arrangemang vidare uppfylla de ovan angivna punkterna två och tre i UIGEA för att betraktas som fantasy sports. I lagstiftningen finns bland annat regler om processen vid tillståndsgivningen samt regler av konsumentskyddande karaktär.²⁵ I sammanhanget bör noteras att även om endast fantasy sports uttryckligen anges i lagstiftningen, är uppfattningen att den även omfattar daily fantasy sports.²⁶

²² People v DraftKings, Inc., complaint, p. 11–13. People v FanDuel, Inc., complaint, p. 11–12. Shapiro, s. 292–293.

²³ Se <http://www.ag.ny.gov/pdfs/NYAG-DraftKings-3.21.2016-Agreement-Final-Executed.pdf> och <http://www.ag.ny.gov/pdfs/NYAG-FanDuel-3.21.2016%20Agreement-Final-Executed.pdf>.

²⁴ State of New York, Senate Bill S8153: An Act to amend the racing, pari-mutuel wagering and breeding law, in relation to the registration and regulation of interactive fantasy sports contests, 14 juni 2016.

²⁵ Ibid.

²⁶ Se <https://www.governor.ny.gov/news/governor-cuomo-signs-legislation-legalize-and-regulate-fantasy-sports-new-york-state>.

Malta

I december 2015 publicerade Maltas spelmyndighet ett ställningstagande rörande skicklighetsspel i den digitala miljön. I ställningstagandet skiljer man på slumpspel samt kombinerade slump- och skicklighetsspel och anger att båda speltyperna omfattas av spellagstiftningen. Därefter skiljer man på två typer av skicklighetsspel. Den första typen av skicklighetsspel anses visserligen vara lik de kombinerade slump- och skicklighetsspelen, men med skillnaden att utgången i dessa spel huvudsakligen är beroende av deltagarnas skicklighet. Den andra typen av skicklighetsspel anses vara sådana spel där utgången uteslutande är beroende av deltagarnas skicklighet. Fantasy sports anses i grova drag ingå i den första typen av skicklighetsspel, med reservation för att klassificeringen kan komma att påverkas av skicklighetens betydelse för utgången av spelet beroende på spelreglerna i det enskilda fallet.

Vad gäller den första typen av skicklighetsspel anges i ställningstagandet att de bör vara föremål för en något mildare lagstiftning än vad som gäller för spelformer som omfattas av spellagstiftningen. Detta anses bero på att riskerna med att delta i den förra typen av spel skiljer sig från och är mindre än de risker som finns med att delta i den senare typen av spel.²⁷

Den i ställningstagandet föreslagna mildare lagstiftningen för den första typen av skicklighetsspel har resulterat i ett förslag till en förordning om skicklighetsspel. Förordningen, som anmäldes till EU-kommissionen i augusti 2016, innebär att skicklighetsspel ska bli föremål för ett separat licensförfarande, och även föremål för något mildare krav än vad som ställs på spelformer som omfattas av spellagstiftningen.²⁸

I samband med förslaget till den nya förordningen undantogs fantasy sports från den maltesiska spellagstiftningens tillämpningsområde, i väntan på att omfattas av den föreslagna förordningens licensregler. I undantagsreglerna definieras fantasy sports på följande sätt:

”Fantasy Sports” and, or ”Fantasy Sports Game” means a contest played for money or money’s worth whereby the winning outcome is determined predominantly through the skill or knowledge of the player, and where the results are determined by the accumulation of statistical results of the performance of a number of individuals in sporting events, but shall not include the forecast of the score, point spread or any other future occurrence of one or multiple events, and for the avoidance of doubt, the definition of a ”bet” as defined in the Act shall not be applicable.²⁹

²⁷ Malta Gaming Authority, Digital Games of Skill with Prize, Position Paper, december 2015, s. 1, 10–11, 14–16.

²⁸ EU-kommissionens TRIS-databas. Förordning om skicklighetsspel, 2016. Anmälningsnummer 2016/424/MT (Malta), 2016/445/MT (Malta).

²⁹ Malta Lotteries and Other Games Act (CAP. 438), Fantasy Sports (Exemption) Regulations, 2016 (L.N. 271 of 2016), punkten 2 (1).

I sammanhanget bör noteras att även om endast fantasy sports uttryckligen anges i lagstiftningen är uppfattningen att undantagsreglerna även omfattar daily fantasy sports.³⁰

Avslutande reflektioner

Bedömningen av om ett arrangemang avgörs av slump eller skicklighet hör till de mest klassiska frågorna inom spellagstiftningen. För anordnare kan skillnaden vara av avgörande betydelse för möjligheten att etablera sig på en marknad. På samma sätt kan det för konsumenterna vara av betydelse att bedömningen blir rätt så att produkten som nyttjas omgärdas av rätt lagstiftning och tillsyn. Samtidigt finns inslag av såväl slump som skicklighet i de flesta arrangemang och frågan blir vilka faktorer man ens ska beakta för att kunna göra en korrekt bedömning. Ovan har det i vart fall gjorts ett försök till att identifiera de faktorer som kan vara av betydelse vid bedömningen i det enskilda fallet av om ett fantasy sports-spel utgör ett slump- eller skicklighetsspel.

Det bör även noteras att vad som ska betraktas som slump eller skicklighet varierar från person till person. Detta kan leda till att bedömningen blir beroende av subjektiva värderingar och utgör en svaghet i varje ansats att i det enskilda fallet försöka avgöra om ett arrangemang är ett slump- eller skicklighetsspel. För det fall fantasy sports blir föremål för domstolsprövning är det därmed inte otänkbart att olika domstolar kommer fram till olika slutsatser. En situation som kan uppstå är att ett fantasy sports-arrangemang, som i det enskilda fallet borde omfattas av spellagstiftningen, av domstol inte anses göra det. Effekten härav kan bli bristande myndighetstillsyn av spelet och ett svagt konsumentskydd. Omvänt skulle en domstol kunna anse att ett fantasy sports-arrangemang omfattas av spellagstiftningen när det i det enskilda fallet egentligen inte borde göra det. Detta kan leda till att spelet omfattas av krav och begränsningar som går utöver vad som är nödvändigt, alternativt att det inte alls får erbjudas på en specifik marknad. Följden av en sådan kontraproduktiv lagstiftning och rättstillämpning kan bli att anordnarna ges incitament till att i stället tillhandahålla icke tillståndsgivna spel.

Frågan är då om lösningen ligger i att särreglera skicklighetsspel med slumpmoment i allmänhet eller fantasy sports i synnerhet. Som framgått ovan har Malta valt den förra lösningen medan delstaten New York i USA valt den senare. Fördelen med särreglering ligger i att lagstiftaren kan skraddarsy den i förhållande till vilka krav som bör ställas på en spelform, med avseende på konsumentskyddande faktorer såsom rättvisa spel, spelansvarsåtgärder, skydd av spelarnas pengar på spelkonton samt skydd mot brottslighet som

³⁰ Se <http://calvinayre.com/2016/08/30/press-releases/malta-aims-to-regulate-daily-fantasy-sports/>.

förekommer i miljöer rörande spel om pengar. Annorlunda uttryckt möjliggör särreglering att lagstiftning, tillståndsgivning och tillsyn reflekterar de krav som bör ställas på en specifik spelform.

Marknaden för spel med såväl slump- som skicklighetsmoment växer och kommer antagligen att fortsätta göra det. Lockelsen för deltagarna synes ligga i att genom skicklighet samt kunskaper kunna påverka spelens utgång. Ett annat sätt att uttrycka detta skulle kunna vara att dessa spel genom skicklighetsmomentet bidrar till ytterligare ett spänningsmoment utöver slumpen. Efterfrågan på dessa spel har skapat och kommer att fortsätta skapa ett utbud som mer och mer kopplas till spel om pengar. Detta leder till att krav bör ställas på att spelen bedrivs ansvarsfullt och med ett högt konsumentskydd. Det är i detta avseende som fantasy sports men framför allt daily fantasy sports utgör intressanta studieobjekt. Daily fantasy sports har karaktären av att utgöra en hybrid mellan traditionell fantasy sports och idrottsvadhållning. Under antagandet att spelbranschen även i framtiden kommer att kännetecknas av snabb utveckling lär nya spelformer uppkomma som utgör hybrider. För att tillförsäkra att nya spelformer bedrivs ansvarsfullt och med ett högt konsumentskydd, kan diskussion och analys av befintliga och tidigare spelformer vara av värde vid bedömningen av hur framtida spel ska klassificeras och regleras.

Vad blir konsekvenserna av virtuell verklighet i spelmarknaden?

Av Joel Kitti-Junros,
analytiker på Lotteriinspektionen



Joel Kitti-Junros, analytiker på Lotteriinspektionen sedan 2012, tar oss med till den virtuella verkligheten. 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. VR-hjälm/glasögon är årets julklapp 2016 enligt handelns undersökningsföretag HUI Research.

Sammanfattning

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; 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 så 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. Detta är en vanlig utveckling inom teknikbranschen. Exempelvis har denna utveckling skett för den stationära datorn och mobiltelefonen.

VR-teknikens utveckling och spridning innebär möjligheter för spelplanörarna att ta fram nya spelformer som framförallt kan attrahera den yngre generationen. Dock medför denna teknik även nya utmaningar för regulatorer, det vill säga 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 sinnesintryck (främst syn och hörsel, men ibland även rörelse) som är framkallade på konstgjord väg. 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. För de mest avancerade 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 att använda sig av tekniken och lanserade ett fåtal VR-spel. Däremot blev det ingen framgång på 90-talet. Att det misslyckades berodde framförallt på att tekniken inte var tillräckligt utvecklad. Exempelvis var bildhastigheten för långsam för att användaren skulle tro på den virtuella illusionen.

Den teknologiska utvecklingen

Så kallade S-kurvor¹ 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) på grund av att tekniken känns främmande. I den andra fasen har teknologin blivit mer etablerad och 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.

¹ 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.

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. Många av hjälmarna har dock nackdelen 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 produkter som kostar under hundralappen. Dessa billigare modeller förekommer mestadels som ett alternativ till smarta telefoner. De billigare produkternas nackdel är dock att de inte kan tillgodose samma upplevelse som de dyrare modellerna. Exempelvis tappar man förmågan att interagera med sin omgivning. Att de tekniskt mest avancerade produkterna har ett ganska högt inköpspris är teknikens största nackdel 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 viktigt ifall 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. Detta leder i sin tur 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 denna teknik 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 mer mot virtuella miljöer är att bolag som Microgaming valt att satsa på denna teknik. Bolaget visade upp spel med VR-teknik under mässan ICE 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 spelanordnare 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 spelanordnarperspektiv 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 nöje². 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

² I Lotteriinspektionens senaste marknadundersökning 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.

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 finns 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 detta bara 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 av både teknik och tjänster kommer med all sannolikhet att göra tekniken välspredd och använd inom många olika områden som exempelvis arkitektur, terapi, lägenhetsvisningar och datorspel. Några stora företag har redan börjat investera i tekniken. Ikea testar till exempel möjligheten att låta kunder vandra runt i en virtuell köksmiljö för att underlätta inköpet.

Men är spel om pengar i virtuella miljöer något som är aktuellt redan idag? Jag skulle påstå att spelmarknaden inte är riktigt där ännu. Virtuella miljöer inom spel om pengar är som sagt 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 utbrett bör VR-hjälmarna först få en större spridning.

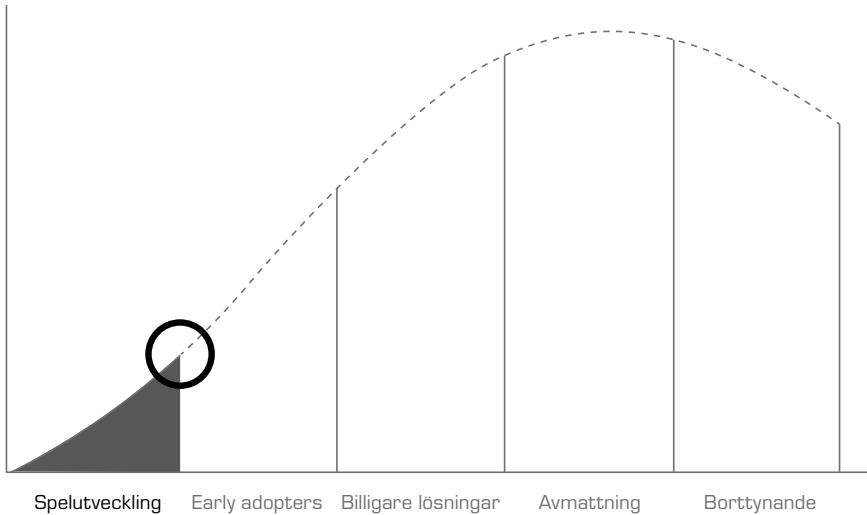
När det gäller spel om pengar specifikt är min bedömning att den virtuella tekniken måste bli bättre för smarta telefoner. Smarta telefoner och surfplattor är de plattformar där spelbranschen sett den största tillväxten av nya konsumenter under de senaste åren. I dagsläget har hjälmar som Oculus eller HTC Vive tekniskt 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 fler spelkonsumenter vara intresserade. Detta gäller framförallt de yngre generationerna som i dagsläget inte är intresserade av spel om pengar i dess nuvarande form i samma utsträckning som de mellan 30-64 år³.

Om spelbolagen väljer att satsa på tekniken så är de teoretiska möjligheterna många. I dagsläget finns det som sagt slotmaskiner, poker och roulette i virtuella miljöer. Men det finns möjlighet att göra exempelvis virtuella hästbanor 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

³ Lotteriinspektionens marknadsundersökning 2016

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.

Bild 3 – Marknadsutveckling för virtuell verklighet inom spelmarknaden



Regulatoriskt perspektiv

Ur ett regulatoriskt perspektiv innebär denna teknik nya utmaningar. Hur kommer till exempel denna teknik påverka hälsan hos spelarna? Framförallt med beaktande av problemspelande då spelarna kanske lättare glömmer 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 skadlig påverkan på 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?

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.

Nya regler för spelmarknaden om penningtvätt

Av Frida Lindholm,
Lotteriinspektionen



Frida Lindholm arbetar med penningtvätsfrågor på Lotteriinspektionen sedan maj 2015. Frida skriver om förslaget till nya regler om åtgärder mot penningtvätt och finansiering av terrorism som kommer att innebära stora förändringar för spelaktörerna i Sverige.

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.¹

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 penningtvättsdirektivet² genomfördes i svensk lag. Av förarbetsuttalandena framgår bland annat 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, bland annat i fråga om skyldigheten att rapportera misstänka transaktioner.³

Redan i samband med införandet av det andra penningtvättsdirektivet ansåg ett par av remissinstanserna att fler spelverksamheter än kasinon borde omfattas av penningtvättslagen, till exempel 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.⁴ 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.

Reglerna ska gälla anordnare av spel

I Sverige har en utredning⁵ 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.

¹ 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.

² Europaparlamentets och rådets direktiv 2001/97/EG av den 4 december 2001 om ändring av rådets direktiv 91/308/EEG om åtgärder för att förhindra att det finansiella systemet används för tvättning av pengar.

³ Prop. 2003/04:156 Skärpta regler mot penningtvätt, s. 52..

⁴ A.a. s. 51 f.

⁵ SOU 2016:8 Ytterligare åtgärder mot penningtvätt och finansiering av terrorism – fjärde penningtvättsdirektivet – samordning – ny penningtvättslag – m.m.

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.

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 bland annat den riskbedömning som ska göras på EU-nivå, den så kallade 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 till exempel 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 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 är 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 kundkännedsåtgärder 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 blir 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 gransknings- och 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 spelordnarna 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 spelordnarna.

Vad händer framöver?

Enligt utredningens förslag ska den nya penningtvättsregleringen börja gälla i juni 2017. Nästa steg i lagstiftningsarbetet, en lagrådsremiss, väntas komma under slutet av 2016.

På EU-nivå har det föreslagits förändringar i det fjärde penningtvättsdirektivet redan innan reglerna har införlivats i medlemsländernas lagar. De föreslagna ändringarna⁶ ska ytterligare stärka kampen mot finansiering av terrorism och öka öppenheten för att bekämpa penningtvätt och skatteflykt. Bakgrunden är bland annat den senaste tidens terroristattacker i Europa och avslöjandena om 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.

⁶ 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.

Under 2016 och början av 2017 pågår också Fatfs (Financial Action Task Force) 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.

Per Strömbäck är talesperson för Dataspelsbranschen, tidigare spelutvecklare och spelförläggare. Per har oftast otur i spel, men en gång vann han en sån där jättestor chokladkaka på Gröna Lund. I sin artikel beskriver Per skillnaderna, men också likheterna mellan dataspel och spel om pengar.

Jengish Ahangari, jurist på Lotteriinspektionen, skriver om fantasy sports och vilka faktorer som ska beaktas vid bedömningen av om det är ett slump- eller skicklighetsspel. Jengish beskriver spelformens framväxt, vilka likheter och skillnader som finns mellan olika typer av fantasy sports-spel samt hur spelformen bedömts enligt svensk och utländsk lagstiftning.

Joel Kitti-Junros, analytiker på Lotteriinspektionen, tar oss med till den virtuella verkligheten. 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. VR-hjälm/glasögon är årets julklapp 2016 enligt handelns undersökningsföretag HUI Research.

Frida Lindholm arbetar med penningtvättsfrågor på Lotteriinspektionen. Frida skriver om den nya, omarbetade penningtvättslagen som föreslås börja gälla från och med juni nästa år. Förändringarna i penningtvättslagen görs främst för att uppfylla kraven i EU:s fjärde penningtvättsdirektiv. För spelmarknaden innebär detta stora förändringar då de nya reglerna föreslås omfatta i princip alla anordnare av speltjänster.

LOTTERI|INSPEKTIONEN

Besöksadress: Finningevägen 54 B • Postadress: Box 199, 645 23 Strängnäs
Telefon: 0152-650 100 • Telefax: 0152-650 180

www.lotteriinspektionen.se