



Innholdsfortegnelse

1. OM ANSVARLIG SPILL
 - 1.1 Målsettinger
 - 1.2 Bakgrunn
 - 1.3 Fakta om selskapene
 - 1.4 Norsk spillpolitikk
2. FAKTA
 - 2.1 Fakta om spillmarkedet
 - 2.2 Fakta om spil på nett
 - 2.3 Spilleproblemer
 - 2.4 Undersøkelser
 - 2.5 Selvregulering
 - 2.6 Konesjonsordning
3. SOSIALT ANSVAR
 - 3.1 Ansvarlig Spill: Etisk regelverk
 - 3.2 Kartlegging av spillvaner
4. MYTER OM SPILL
 - 4.1 Myter og fakta om nettspill på nett
5. LINKER
6. KONTAKTPERSONER

1. Om Ansvarlig Spill

På denne siden tilbyr vi faktabasert informasjon til alle som ønsker mer kunnskap om den norske spillbransjen, de ledende uavhengige spillselskapene og hvordan disse ivaretar interessene til norske spillere. Selskapene bak Ansvarlig Spill er Betsson, Expekt, Ladbrokes og Unibet. Selskapene står som felles avsender av alt innhold på sidene.

1.1 Målsettinger

Ansvarlig Spill ønsker:

1. Å gi norske spillere muligheten til å velge mellom ulike ansvarlige spillselskaper på Internett
2. Å arbeide for konkurranseutsatt og regulert spillmarked i Norge
3. Å informere om konsekvensene av et totalforbud mot transaksjoner mellom norske banker og spillselskaper
4. Å informere om ansvarlig gevinstspill på Internett og de tiltakene bransjen selv gjennomfører for å sikre ansvarlig spill

1.2 Bakgrunn

Ansvarlig Spill er etablert av de fire ledende selskapene innen gevinstspill på Internett. Selskapene ønsker å legge forholdene til rette for at norske forbrukere kan spille trygt og ansvarlig. Bransjen har et viktig ansvar i forhold til å forhindre spillavhengighet og vil sammen med myndigheter og frivillige organisasjoner arbeide for de beste løsningene på dette problemet. Det er i dag mange debatter om gevinstspill. Selskapene bak Ansvarlig Spill ønsker med denne siden å bidra med faktainformasjon om gevinstspill på Internett. Gruppen håper dette kan fjerne eventuelle misforståelser, samt bidra til en saklig og faktabasert debatt om et viktig tema som berører flere hundretusen norske spillere.

1.3 Fakta om selskapene

Betsson

Etablert: 2001

Ansatte: ca. 160

Lisens: EU-lisens

Antall kunder: ca. 800.000

Markeder: Europa/Norden (lokale sider i 14 land)

Ambassadører: Johnny Lodden, William Thorsson

Tjenester: Odds, Poker, Kasino og Lotteri

Mer info: www.betsson.com

Expekt

Etablert: 1999

Ansatte: ca. 200

Lisens: EU-lisens

Antall kunder: ca. 1,5 million

Markeder: Europa/Norden (lokale sider i 26 land)

Ambassadører: Egil "Drillo" Olsen, samt seks øvrige

Tjenester: Odds, Poker, Kasino, Bingo og PC-spill m/ innsats

Mer info: www.expekt.com

Ladbrokes

Etablert: 1886

Ansatte: ca. 14.000 (Globalt)

Lisens fra: EU

Antall kunder: ca. 2,5 millioner

Markeder: Globalt (Sidene støtter alle større språk. 2600 filialer i Europa)

Ambassadører: Andreas Høivold

Tjenester: Odds, Poker, Kasino, Bingo, PC-spill m/ innsats og Backammon

Mer info: www.ladbrokes.com / www.ladbrokesplc.com

Unibet

Etablert: 1997

Ansatte: ca. 300

Lisens fra: EU

Antall kunder: ca. 2,5 millioner

Markeder: Europa (lokale sider på 12 språk)

Ambassadører: Kjetil Rekdal, J.O Sjøvik

Tjenester: Odds, Poker, Kasino, Hest, Bingo og Skrapelodd

Mer info: www.unibet.no

1.4 Norsk spillpolitikk

Om totalforbud mot pengeoverføringer

I et forslag som ble presentert 13. november, foreslår Kulturdepartementet å forby pengeoverføringer fra norske banker til pengespill på internett. Hvis forslaget skulle bli gjennomført, vil det bli ulovlig for nordmenn som ønsker å tippe på fotball eller langrenn på internett, å betale gjennom sin lokale bank. Ansvarlig Spill mener dette er et dramatisk forslag som i praksis som vil virke mot sin hensikt.

→ Et forbud vil ikke ha effekt for spillere med problemspillere. Disse kan lett omgå forbudet ved bruk av alternative løsninger og hindre norske konsumenter. Forbudet vil være til hinder for vanlige norske konsumenter.

→ Et forbud vil skyve spillere fra ansvarlige spillselskaper og til kriminelle miljøer som lett kan finne løsninger for å unngå forbudet.

→ Et forbud vil føre til økt bruk av elektroniske lommebøker og skyve pengestrømmen

i virtuelle nettverk utenfor offentlig kontroll.

→ Et forbud vil virke kriminaliserende på norske spillere som bare ønsker å benytte andre spilleleverandører enn Norsk Tipping og Rikstotto.

→ Et forbud vil trolig være i strid med EØS- avtalen og bringe Norge inn i en ny og langvarig juridisk prosess.

→ Et forbud vil kreve store ressurser fra banker og offentlige myndigheter i forhold til kontroll.

→ Et forbud kan forhindre innføring av effektive tiltak for å sikre gevinstspill på internett innenfor en sikker og sosialt ansvarlig ramme.

Ansvarlig Spill mener at den beste løsningen for en ansvarlig spillpolitikk på nett er et strengt regulert og konkurranseutsatt spillmarked, eksempelvis slik som dagens finansmarked.

Mer informasjon om hvordan markedet er regulert i Europa, les [her](#)

Et forbud vil gi grunnlag for kriminalitet

→ I følge Teknologirådet kan et forbud skyve pengestrømmen fra betalingsnettverk som bank og finansinstitusjoner kontrollerer ut i virtuelle nettverk som er svært vanskelige å kontrollere.

→ Dette vil gi økt spillerom for useriøse og kriminelle aktører

→ "Kriminelle vil antakelig raskt og enkelt ta i bruk metoder for å omgå filtrering av nettsider og forbud mot betalingsformidling" (Kilde: Teknologirådet 2007 – se link)

Kilder:

Teknologirådet (2007): [Regulering av pengespill på internett](#)

Kulturdepartementet (2007) Høringsnotat om forbud mot medvirkning til fjernspillvirksomhet i form av betalingsformidling for fjernspill uten norsk tillatelse
www.regjeringen.no/upload/KKD/Pengespill%20og%20lotteri/Høringsnotat%20fjernspill.pdf

2. Fakta

2.1 Fakta om spillmarkedet

Spill- og lotterimarkedet 2006 tall i 1000 NOK

	Brutto omsetning	Netto omsetning	Andel av netto omsetning
Norsk Tipping (egne spill)	8 846	4 131	36%
Rikstoto	2 779	944	8%
Talspillet Extra	773	386	3%
Automater	22 900	4 400	38%
Lotteri (eksklusiv Flax)	600	500	4%
Bingo	2 100	600	5%
Internett utenlandske sider	5 500	550	5%
Totalt	45 500	11 550	

Bruttoomsetning er samlet innsatsbeløp fra spillere. Netto omsetning er beløpet som spillerne har lagt igjen etter at gevinst er utbetalt.

Kilde: Lotteritilsynet Årsmelding 2006 / *Estimat: Ansvarlig Spill

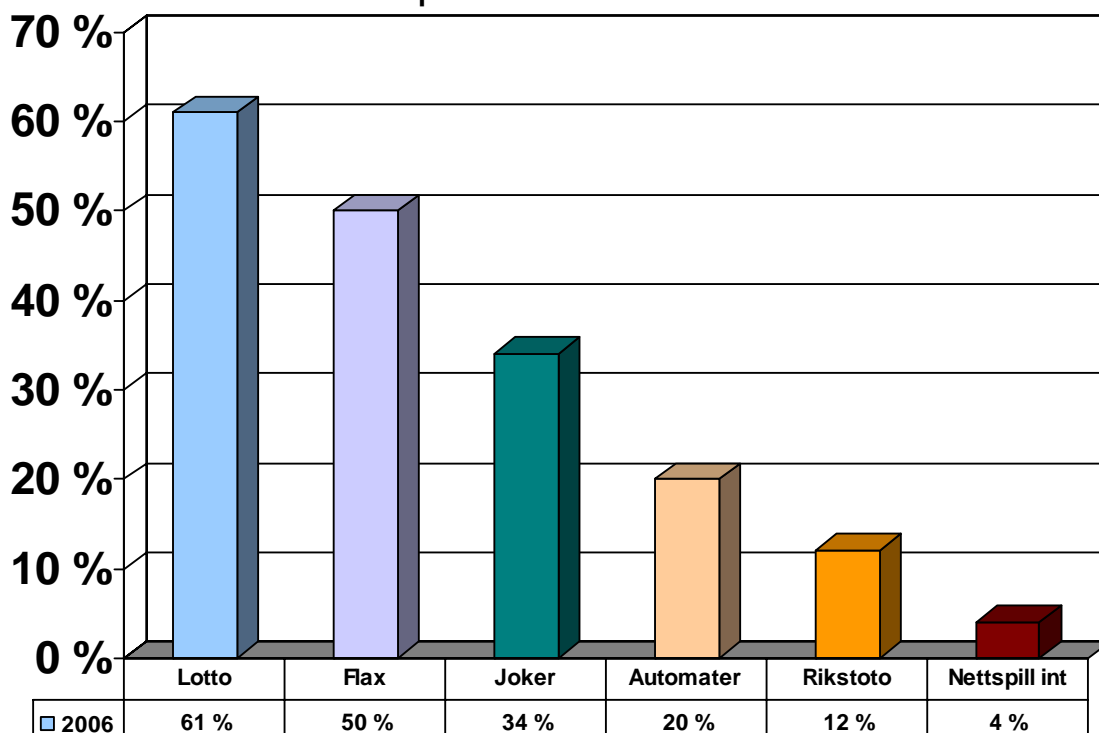
Tabellen viser at spill på internasjonale hjemmesider stod for rundt 5% av nettoomsetningen i det norske Spill- og lotterimarkedet i 2006.

95 % har aldri forsøkt gevinstspill på utenlandske internettsider

I følge tall fra Lotteritilsynet er Lotto det gevinstspillet som flest benyttet seg av i 2006 (rundt 60 prosent). I tilsvarende periode oppgav 47 % at de hadde spilt Flax, 20 prosent at de hadde spilt på automater og 12 prosent at de hadde spilt på Rikstotto. I samme periode oppgav til sammenlikning 3.9 % av befolkningen at de hadde prøvd gevinstspill på utenlandske internettsider.

Kilde: Lotteri- og stiftelsestilsynet Årsrapport 2006 (s21)

Spill og lotteri som man oppgir å ha deltatt i. Spørsmål stilt i 2006



Kilde: Lotteri – og stiftelsestilsynet 2006

Kommentar:

Kultur- og Kirkedepartementet ønsker å frata norske spillere retten til å velge andre spillselskaper enn de statskontrollerte, under påskudd av å ville redusere problemer knyttet til spilleavhengighet. Lotteritilsynets tall viser samtidig at 96 % av alle som deltok i gevinstspill benyttet seg av et statskontrollert spillalternativ. Kun 4 % har deltatt i spill på uavhengige internasjonale spillsteder.

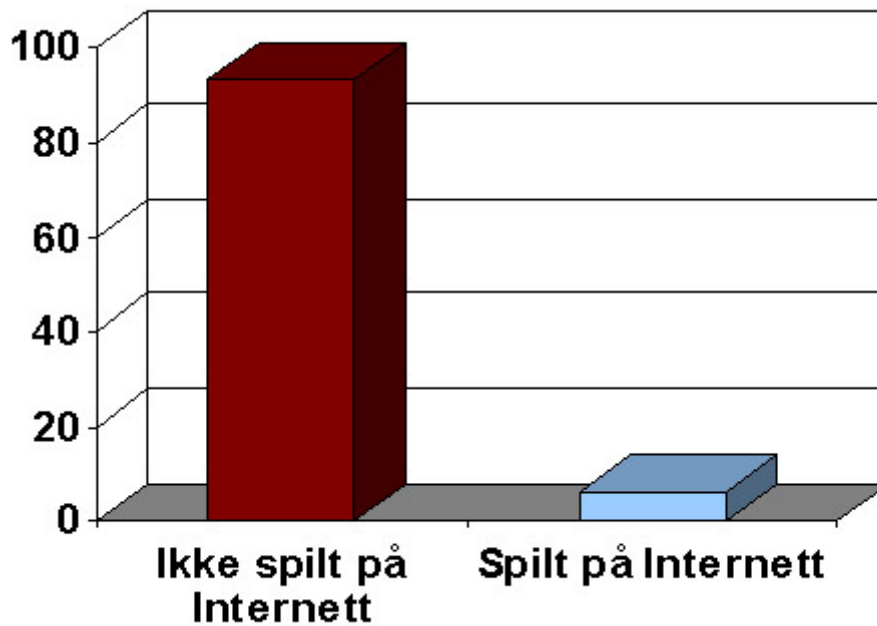
2.2 Fakta om spill på nett

Kun 6.5 prosent av befolkningen prøvde gevinstspill på Internett i 2006. Og kun 3.9 prosent på utenlandske sider.

I følge anslag fra Lotteritilsynet hadde 6.5 prosent av befolkningen (230.000) prøvd gevinstspill på internett i løpet 2006. Av disse oppgav 51 prosent av de bare hadde prøvd gevinstspill på utenlandske nettsteder, 32 prosent oppgav at de bare har spilt på hjemmesidene til Norsk Tipping / Norsk Rikstoto mens 9 prosent oppgav at de hadde spilt på begge stedene.

Kilde: Lotteri- og stiftelsestilsynet Årsrapport 2006 (s16)

93.5 prosent hadde aldri spilt på Internett i 2006

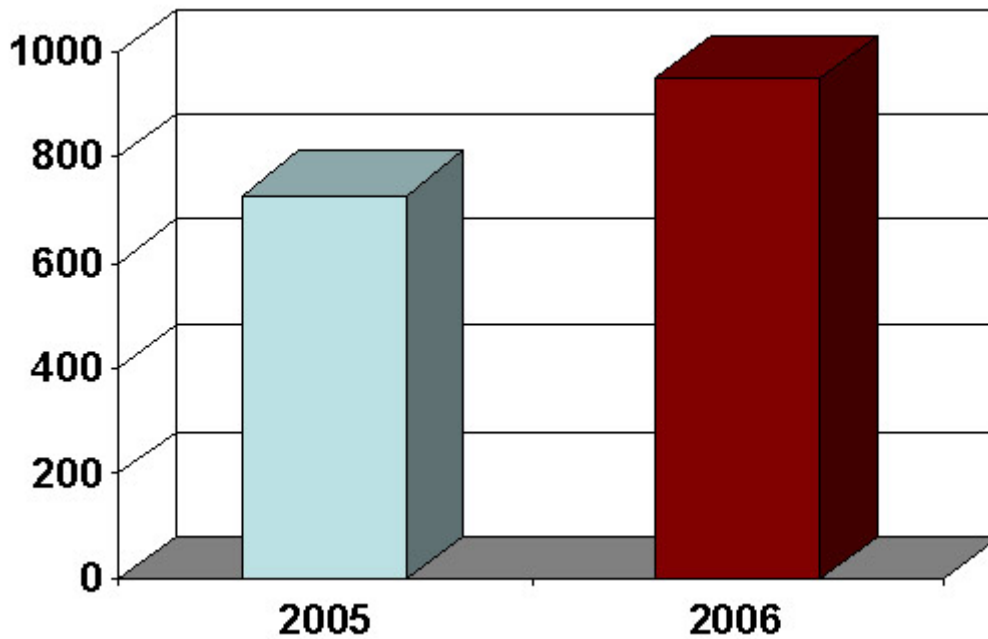


I følge Lotteritilsynet var de i 2006 hele 93.5 prosent som ikke hadde prøvd gevinstspill på internett. I samme periode var det tilsvarende bare 6.5 prosent som hadde prøvd spill på Internett (Norske og utenlandske sider).

30 prosent vekst i online spill hos Norsk Tipping og Norsk Rikstoto

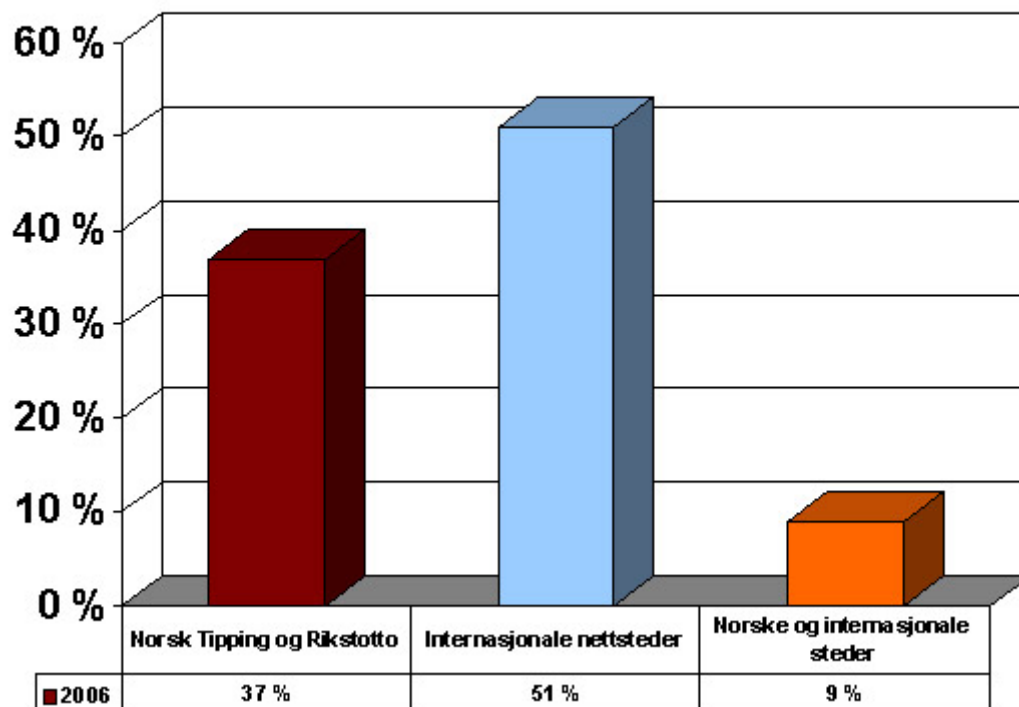
I følge tall fra Lotteritilsynet økte omsetningen fra internett spill hos Norsk Tipping og Norsk Rikstotto med 30 % fra 2005 til 2006. Totalt omsatte disse selskapene for nærmere 1 milliard på internett i 2006 mot ca 750 millioner kroner året før. I samme periode anslår Lotteritilsynet at andelen av befolkningen som hadde prøvd gevinstspill på internett økte med 11 % (fra 207.000 til 230.000). Lotteritilsynet anslår at veksten på internasjonale spillere var like stor som for internettspillene til Norsk Tipping og Norsk Rikstoto. Tilsynet understreker imidlertid at det er knyttet stor usikkerhet til slike beregninger.

Omsetning på internett spill Norsk Tipping og Rikstoto 2005-2006. (Tall i 1000 NOK)



Fra 2005 til 2006 økte omsetningen på norske nettsider (Norsk Tipping og Rikstoto) med ca 30 prosent

Hvor spiller man på nett? Spørsmål stilt i 2006



Kilde: Lotteri- og stiftelsestilsynet Årsrapport 2006 (s 17)

Kommentar:

Tall fra Lotteritilsynet viser at ca. 40 % av alle som spilte på nett i 2006 benyttet et norsk statskontrollert spillalternativ. Dette innebar en vekst på 30 % sammenliknet med 2005. Å innføre et lovverk som reduserer norske spillere mulighet til å velge alternativer til Norsk Tipping og Rikstotto, vil derfor ikke fjerne problemer knyttet til spilleavhengighet.

2.3 Spilleproblemer

Ingen økning siste fem år – tross økt spill

Ifølge rapporten "Pengespill og pengespillproblem i Norge 2007" som ble publisert av SINTEF Helse i desember 2007, er det ikke registrert noen økning i omfanget av spilleproblemer i Norge de siste fem årene. I samme periode (2002 til 2007) er omsetningen fra gevinstspill på nett mangedoblet.

Utdrag fra rapporten:

Det var ingen signifikante endringer i andelen med nåværende eller livstid problemspill fra 2002 til 2007.

- Andelen med nåværende problemspillere var 0,7 % (25 500 voksne personer) i 2007. I 2002 ble det også funnet en andel på 0,7 %.
- Andelen livstid problemspillere var 1,7 % (62 000 voksne personer) i 2007 mot 1,4 % i 2002. Dette var ikke en statistisk signifikant forskjell.

Undersøkelsen ble gjennomført før spillautomatene i Norge ble fjernet. Spilleproblemer knyttet til automaspill, er derfor med i datagrunnlaget

Få personer bak statistikken – Kun 130 henvendelser til hjelpelinjen om internettspill

I 2006 mottok hjelpelinja 1318 henvendelser fra personer med pengespillproblemer. Henvendelser vedrørende gevinstspill på internett utgjorde 10 prosent eller 130 henvendelser. Gevinstautomater var i perioden det mest omtalte spillet på Hjelpelinjen.

Kilde: Kulturdepartementet (2007): Høringsnotat om forbud mot medvirkning til fjernspillvirksomhet i form av betalingsformidling for fjernspill uten norsk tillatelse (2007)

www.regjeringen.no/nb/dep/kkd

Historiske tall

I rapporten Pengespill og pengespillproblemer i Norge (2003) anslår Statens Institutt for Rusmiddelforskning (SIRUS) at 1,4 % av den voksne befolkningen i Norge har

eller har hatt pengespillproblemer. På instituttets hjemmesider skrives konkluderes det med at sett i et internasjonalt perspektiv er dette et lavt nivå, selv om det sannsynligvis bør forstås som et moderat anslag, noe som ble bekreftet av SINTEF Helse rapporten fra desember 2007

Kilde: SIRUS Pengespill og pengespillproblemer i Norge

www.sirus.no/internett/pengespill/publication/189.html

CameCare – Internasjonale erfaringer

For ytterligere informasjon om spillproblemer og tiltak for bekjempelse av disse, kan man besøke sidene til GameCare. Dette er en uavhengig organisasjon som i mange år har arbeidet for økt opplysning om ansvarlig spill på Internett.

www.gamcare.org.uk/

BRITISH study september 2007

www.gamblingcommission.gov.uk/UploadDocs/publications/Document/Exec%20Summary.pdf

www.gamblingcommission.gov.uk/UploadDocs/publications/Document/Prevalence%20Survey%20final.pdf

2.4 Undersøkelser

Holdninger til spillselskaper og samfunnsansvar

- 2 av 3 mener at spillselskaper på Internett bør ta samfunnsansvar gjennom å støtte veldedige organisasjoner og samfunnsnyttige formål innen kultur og idrett
- Flertallet av de spurte mener at de bør støtte samfunnsnyttige formål innen idrett. De spurte mener bedrifter og spillselskaper har det samme samfunnsansvaret
- 8 av 10 ser det som positivt at et av de kjente spillselskapene på Internett vil gi 5 % av overskuddet fra den enkelte spiller til et veldedig formål
- 5 av 10 ønsker selv å være med å bestemme hvilken konkret organisasjon eller forening som evt. skulle få midler fra spillselskaper

Opinion okt. 2007

Holdninger til den norske lisensordning

- 6 av 10 mener at andre spillaktører enn Norsk Tipping og Norsk Rikstoto burde få lov til å tilby pengespill på Internett i Norge, så lenge de lovpålegges å gi en andel av omsetningen til gode formål
- 4 av 10 mener at den viktigste grunnen til at regjeringen ønsker spillmonopol er å sikre inntekter til staten, mens kun 2 av 10 tror det skyldes ønsket om å

redusere spilleavhengighet

- av 10 mener staten vil fått penger å bruke til gode formål som kultur og idrett, dersom de erstatter spillmonopolet til Norsk Tipping med lisensordning. 2 av 10 mener staten ville fått et uendret beløp. 2 av 10 mener en liberalisering ville gitt staten mindre penger til gode formål
- Nordmenn er mer positiv til en liberalisering av det norske spillmarkedet fremfor innstramninger så lenge alle selskaper blir forpliktet til å bidra til gode formål.

Opinion nov. 2006

2.5 Selvregulering

Tiltak fra næringen

Næringen har en aktiv holdning i forhold til å aktivt bidra til å forebygge potensielt uheldige sider ved spilling. Dette gjøres gjennom en løpende dialog med myndigheter, forskningsmiljøer, frivillige organisasjoner og andre relevante aktører. De ulike selskapene gjennomfører hver for seg en rekke ulike tiltak for å forebygge problemer knyttet til spill. I gruppens etiske charter har selskapene spesifikt forpliktet seg til å:

- Sikre at alle spillere ved registrering kan registrere maksimalt spillbeløp for en gitt tidsperiode (dag, uke eller måned.).
- Ikke gi direkte kreditt til spillere.
- Ha linker til profesjonell hjelp for spilleproblemer på sine hjemmesider.
- Støtte forskning og tiltak mot spilleproblemer.

Kilde: Ansvarlig Spill: Etisk Charter 2007.

Eksempler på selvregulering og ansvar fra kampanjegruppens medlemmer:

- Aktivt utspill til videregående skoler i Norge med tilbud om stenging av deres tilgang til selskapenes spillsider.
- Retningslinjer for sunn spilleadferd, mulighet for frivillig ekskludering og selvtesting for å avdekke et evt. usunt spillemønster er publisert på egne nettsider.
- Obligatorisk alderssjekk ved registrering for å utelukke folk under 18 år.
- Samarbeid med ekspertise på spillavhengighet ved Harvard Medical School (filial), Oxford University og Universitetet i Lund.

- Medlemskap i bransje- og holdningsorganisasjoner som:
 - European Gaming and Betting Association - www.eu-ba.org/en
 - Remote Gambling Association www.rga.eu.com/
 - Responsibility in Gambling Trust www.rigt.org.uk
 - Gamecare - www.gamcare.org.uk
 - Gamblers Anonymous - www.gamblersanonymous.org
 - Global Gambling Guidance Group - www.gx4.com

- Funksjoner for beløpsbegrensning på innskudd fra spillere. Økning i innskutt beløp gjøres først tilgjengelig 24 timer etter innskudd for å hindre spill i affekt. Endringer må bekreftes per faks med legitimasjon og godkjenning.

- Salgspersonale opptrent i å informere kunder om hvordan de kan få hjelp med avhengighet.

- Gruppen følger EUs lisenskrav til spill på nett, som er strengere enn kravene Norsk Tipping er underlagt å følge.

- Omfattende sikkerhetsmekanismer og kontroller fra selskapene for å sikre at spill på nett ikke benyttes til hvitvasking av penger eller andre ulovlige pengetransaksjoner mellom spillere.

- Norsk språklig support til alle spillere.

2.6 Konesjonsordning

"Et lisenssystem kan gi bedre oversikt over omfang av og innretning på nettspill enn filtrering og betalingsforbud". - Teknologirådet

I rapporten "**Regulering av pengespill på internett**" konkluderer Teknologirådet med at "Et lisenssystem kan gi bedre oversikt over omfang av og innretning på nettspill enn filtrering og betalingsforbud. Lisenskravene kan utformes så strengt myndighetene ønsker, og det kan etableres strenge kontrollrutiner. Lisenskravene kan omfatte en avgift som avsettes til kultur- og idrettsformål." - Et lisenssystem vil bryte med norske tradisjoner for regulering av pengespill, men vil kunne gi bedre kontroll med den spillingen som faktisk foregår, Jon Fixdal, prosjektleder Teknologirådet.

September 2007 innførte engelske myndigheter et lisenssystem der nettspill er tillatt, men regulert ved at tilbydere av nettspill må ha en lisens utstedt av myndighetene. For å få lisens må tilbyderne tilfredsstille en rekke krav utformet for bl.a. å begrense omfanget av spill, fange opp uheldig spilleatferd, verifisere spilleres identitet og alder, og opplyse om farene for spilleavhengighet. Lisenskravene er rettet mot både spillingselskapene og nøkkelpersonell i disse. Et kontrollsystem er etablert for å vurdere om lisensvilkårene overholdes. Ved mislighold kan bøter ilegges, kravene skjerpes, eller lisens inndras.

Kilder:

Teknologirådet (2007): Regulering av pengespill på internett
www.teknologiradet.no/FullStory.aspx?m=215

Gambling Commission UK
www.gamblingcommission.gov.uk/Client/index.asp

3. Sosialt Ansvar

3.1 Ansvarlig Spill: Etisk regelverk

1.0 Innledning

Selskapene bak Ansvarlig Spill har blitt enige om etisk kodeks for ansvarlig spill på Internett. Kodeksen omfatter tjenestene til selskapene Betsson (www.betsson.com), Ladbrokes (www.ladbrokes.com), Unibet (www.unibet.com) og Expekt (www.expekt.com). Selskapene har et felles ønske om å tilfredsstille kundenes behov for underholdning og spenning innenfor en sikker og sosialt ansvarlig ramme.

2.0 Aldersgrenser

Selskapene mener at alle former for pengespill er beregnet på voksne forbrukere og skal ikke benyttes av mennesker som er under 18 år (mindreårige).

Våre tjenester skal klart uttrykke at disse er beregnet for voksne og skal inneholde mekanismer som fysisk legger til rette for dette.

Selskapene forplikter seg til å:

- Klart merke at alle spill har en aldersgrense på 18 år.
- Kreve at spillere skal registrere seg med alder for å kunne spille.
- Ha mekanismer som skal sikre at pengetransaksjoner bare skjer til spillere over 18 år.
- Suspendere spillere ved mistanke om feilaktig aldersinformasjon.

3.0 Ansvarlighet

Selskapene skal aktivt bidra til å forebygge potensielt uheldige sider ved spilling. Dette gjøres gjennom en løpende dialog med myndigheter, forskningsmiljøer, frivillige organisasjoner og andre relevante aktører.

Selskapene forplikter seg til å:

- Sikre at alle spillere ved registrering kan registrere maksimalt spillbeløp for en gitt tidsperiode (dag, uke eller måned.). Endringer i maksimalt spillebeløp kan bare

endres etter en venteperiode på 24 timer. Reduksjon i maksimalt spillebeløp kan endres umiddelbart.

- Forbud mot å gi direkte kreditt til spillere.
- Ha linker til profesjonell hjelp for spilleproblemer på sine hjemmesider.
- Støtte forskning og tiltak mot spilleproblemer.

4.0 Sikkerhet

Selskapene operer etter lisenser som regulerer selskapets virksomhet. Selskapenes sider skal inneholde informasjon eller link til myndighetene som har utstedt lisensen. Formålet med lisenssystemet er å ivareta samfunnets interesser og spillernes rettigheter.

Selskapene forplikter seg til å:

- Ha godkjente kontrollsystemer i henhold til lisens.
- Ha systemer og tiltak for kunne identifisere og avdekke aktiviteter som bærer preg av pengevasking.
- Ha systemer som sikrer og beskytter personvernet til spillerne.

5.0 Etterprøve og kvalitetssikre

Selskapene skal kontinuerlig etterprøve og kvalitetssikre at den etiske kodeksen blir fulgt. Kodeksen skal jevnlig revideres og videreutvikles i forhold til nye krav samfunnet setter til næringen.

For ytterligere informasjon om spillproblemer og tiltak for å bekjempe negative konsekvenser knyttet til spill, se <http://www.gamcare.org.uk/>

3.2 Kartlegging av spillvaner



Ved å delta i undersøkelsen til Oxford University, vil du bidra med viktig informasjon slik at omfanget av spillrelaterte problemer belyses ytterligere:

<http://www.oxfordgamblingsurvey.org/>

Den første empiriske studie av spillvaner på Internett

Til nå har man nesten utelukkende kunnet støtte seg til antakelser for å forstå spilleadfærd på Internett. Nå begynner imidlertid de første resultatene å kaste lys over det egentlige omfanget av spill på nett, atferdsmønsteret til spillerne og graden av spillrelaterte problemer.

Harvard Medical School og Oxford University har vært aktive innen forskning på generell avhengighet og behandling i løpet av de siste 30 årene. I samarbeid med selskapet [bwin](#) har det siden mai 2005 pågått et nytt banebrytende studie for å belyse spill på Internett. For første gang har forskere kunnet analysere selve atferden knyttet til spill på Internett i stort omfang. 40.000 aktive spillere har dannet grunnlaget for forskningen over en periode på åtte måneder.

Noen funn fra undersøkelsen:

- Kun 0.4 % av det totale antallet kunne klassifiseres som spillere med spilleproblemer .
- Gjennomsnittstapet til spillerne beløp seg til 33 euro over de åtte månedene

Ytterligere undersøkelser gjøres nå for å avdekke hvor mange spillere som er berørt av spillrelaterte problemer, og hva som bør gjøres for å bistå disse. Dette skjer i samarbeid med spillindustrien og bransjeorganisasjoner som arbeider for å bekjempe spillavhengighet.

Ytterligere informasjon om nevnte studie kan hentes fra vedlagt link:

<http://www.divisiononaddictions.org/html/library.htm>

4. Myter om spill

4.1 Myter og fakta om nettspill på nett

Myter og fakta om nettspill på nett

Konsekvensene av nettspill har fått mye oppmerksomhet og vi ønsker her å se på de vanligste myter og fakta om pengespill på nett.

1. Myte: Forbud mot private spillaktører er den eneste måten å forhindre sosiale problemer knyttet til spill og spilleavhengighet

→ Fakta: For spillere kan et strengt regulert og konkurranseutsatt spillmarked gi trygghet ved at de spiller hos en tilbyder som skal følge myndighetsgodkjente rutiner for håndtering av innsats, gevinstutbetaling etc. Lisenskravene kan utformes så strengt som myndighetene ønsker og det kan etableres strenge kontrollrutiner.

I lisenskravene fra eksempelvis de engelske myndighetene må tilbyderne tilfredsstillende en rekke krav utformet for å bla begrense omfanget av spill, fange opp uheldig spilleatferd, verifisere spilleres identitet og alder og opplyse om farene for spilleavhengighet.

2. Myte: Nettspillselskaper opererer fra ”skatteparadiser”.

→ Fakta: Selskapene bak informasjonssiden du nå besøker operer med lisens fra EU land som Storbritannia, Østerrike og Malta. For å få lisens må tilbyderne tilfredsstillende en rekke omfattende krav for å bla. begrense omfanget av spill, fange opp uheldig spilleatferd, verifisere spilleres identitet og alder, og opplyse om farene for spilleavhengighet. Lisenskravene er rettet mot både spillselskap og nøkkelpersoner i disse og er i mange tilfeller strengere enn norsk lovgivning.

3. Myte: Ingenting gjøres av private, ikke-statlige, aktører for å hindre uansvarlig spilling.

→ Fakta: Selskapene bak denne siden i henhold til strenge europeiske lisenskrav og etter regler gitt av den europeiske bransjeorganisasjonene EGBA (European Gaming & Betting Association) og (Remote Gambling Association) . Dette innebærer streng identitets- og aldersverifisering, muligheten for å bli ekskludert fra spillsiden, samt muligheten for å sette øvre beløpsgrenser på innskudd og innsats. Medlemssidene tilbyr også informasjon om problemer knyttet til spilling. I tillegg støtter EGBA- medlemmene flere veldedige organisasjoner og foreninger som jobber med konsekvensene av uansvarlig spilling. Selskapene har også etablert et eget charter for ansvarlighet som du finner på hjemmesiden.

4. Myte: Barn kan enkelt spille på nett.

→ Fakta: Pengespill skal være forbeholdt voksne og selskapene jobber kontinuerlig med å finne de beste løsningene for å sikre dette i praksis. Lisenskravene som selskapene operer etter stiller også strenge krav i forhold til aldersgrenser for spillere. Alle kunder på spillsidene må oppgi informasjon som navn og alder under registrering og bankoverføringer vil videre ikke bli akseptert fra mindreårige.

5. Myte: Avhengighet er fordelaktig for nettspillselskapene og de profitterer på oppmuntre folk til å oppmuntre folk til å spille mer enn de burde.

→ Fakta: Avhengighet er ikke fordelaktig for nettspillselskapene. Vi er seriøse foretak som jobber hardt for å oppnå tillitt blant forbrukere. De kundene selskapene ønsker er de som jevnlig spiller for summer de har råd til, ikke de kundene som spiller over evne, blir avhengige og så faller fra.

Selskapene jobber aktivt med å hindre at vår spill skaper avhengighet. Hos alle selskapene vil spillerne måtte sette det maksbeløp man ønsker å spille for slik at man ikke taper mer enn man har råd til. Gjennom samarbeider med flere organisasjoner som jobber med å forebygge avhengighet, samt selvreguleringer, jobber gruppens medlemmer for å fremme ansvarlig spilling uten at det utvikler seg til det uansvarlige. Det bør uansett nevnes at de fleste spillere har et sunt forhold til nettspill, idet de betrakter det som en form for underholdning med de samme kostnadene som med annen underholdning.

6. Myte: Nettbaserte kasinoer er som skapt for svindel, især hvitvasking.

→ Fakta: Alle selskaper som operer under strenge europeiske lisenser benytter sofistikerte systemer som overvåker alle transaksjoner, samt manuell overvåking av transaksjoner som virker mistenkelige. Det gjør at det er nær sagt umulig å svindle eller hvitvaske penger gjennom våre spillside på nett. Nettbaserte spilltjenester. Alle selskapene er også børsnoterte foretak, som betyr at de overvåkes nøye av skattemyndighetene. I sum betyr dette at nettbaserte kasinoer er vesentlig mindre sårbare for hvitvasking enn for eksempel fysiske kasinoer.

7. Myte: Nettbaserte spilltjenester gjør at man sitter og spiller i ensomhet, hvilket fører til økte problemer med uansvarlig spilling.

→ Fakta: Nettbaserte spilltjenester lar forbrukeren benytte denne formen for underholdning i sitt eget hjem på samme måte som de fleste av tjenestene til Norsk Tipping og Rikstoto. Mange av tjenestene som vi tilbyr er imidlertid sosiale på den måten at brukerne kan kommunisere med andre spillere fra hele verden mens de spiller.

8. Myte: Du får høyere tilbakebetaling hos statsmonopolene enn hos de private.

→ Fakta: Gevinstandelene i nettspill er høyere enn i de fleste spill i statlig regi. På oddsspill i regi av Norsk Tipping går for eksempel 60-85 prosent av omsetningen til gevinstutbetaling. I nettselskaper er gevinstandelen gjerne 95 prosent og overføringer samfunnsnyttige formål er fortsatt mulig.

9. Myte: Ved å åpne markedet for private aktører vil midlene til organisasjoner og idrettslag minskes.

→ Fakta: Reguleringskravene i forhold til pengespill på nett kan uformes så strengt som myndighetene ønsker. Dette gjelder også i forhold til å omfatte en avgift som avsettes til kultur og idrettsformål.

Kilder:

· Teknologirådet: Regulering av pengespill på Internet (2007)
<http://www.teknologiradet.no/FullStory.aspx?m=215>

- . UK Gambling Commission: Licence Conditions and Codes of Practice (2007)
<http://www.gamblingcommission.gov.uk>
- . The European Gaming & Betting Association
<http://www.eu-ba.org>

5. Linker

Bransjeorganisasjoner

- . European Gaming and Betting Association
www.eu-ba.org/en
- . Remote Gambling Association
www.rga.eu.com
- . Global Gambling Guidance Group
www.qx4.com

Organisasjoner som bekjemper spilleavhengighet

- . Gamecare
www.gamcare.org.uk
- . Gamblers Anonymous
www.gamblersanonymous.org

Undersøkelser og forskning

- Oxford University Online Gambling Survey
www.oxfordgamblingsurvey.org
- . Site of ALEA, Italian organisation for the study of gambling
www.gambling.it
- . University of Hohenheim Research Institute (in German)
www.uni-hohenheim.de/gluecksspiel
- . BSc (Hons) Business Economics with Gambling Studies
www.salford.ac.uk/course-finder/details.php?course=76
- . International Gaming Research Unit (IGRU)
www.gamingresearch.co.uk
- . Betting Research Unit
www.ntu.ac.uk/nbs/spec/betting_research_unit

. Economic research unit
www.europe-economics.com

. Queens university Ontario
www.queensu.ca/homepage

Regulatoriske sider i Europa

. Swiss Institue for Comperative Law
www.isdc.ch

. Department for media, culture and sports
www.culture.gov.uk

. HM Revenue and customs
www.hmce.gov.uk

. Criminal records bureau
www.crb.gov.uk

. National audits bureau
www.nao.gov.uk

6. Kontaktpersoner

BETSSON

Hans-Martin Nakkim - Tlf: 90 09 05 62
E-post: Hans-Martin.Nakkim@betsson.com

EXPEKT

Henrik Mandal - Tlf: 97 02 87 13
E-post: henrik.mandal@expekt.com

LADBROKES

Joakim Rönngren - Tlf: (+46) 733 32 34 67
E-post: joakim.ronngren@ladbrokes.se

UNIBET

Bent Svele - Tlf: 93 21 12 64
E-post: bent.svele@unibet.com