



BS ritgerð **í hagfræði**

Áhrif fjárhættuspila á hagkerfi
Á að stefna að einkavæðingu?

Viðar Þór Sigurðsson

Leiðbeinandi Þórólfur Geir Matthíasson

Hagfræðideild

Júní 2020



HÁSKÓLI ÍSLANDS

Áhrif fjárhættuspila á hagkerfi
Á að stefna að einkavæðingu?

Viðar Þór Sigurðsson

Lokaverkefni til BS-gráðu í hagfræði
Leiðbeinandi: Þórólfur Geir Matthíasson

Hagfræðideild
Félagsvísindasvið Háskóla Íslands
Júní 2020

Áhrif fjárhættuspila á hagkerfi: Á að stefna að einkavæðingu?

Ritgerð þessi er 12 eininga lokaverkefni til BS prófs við Hagfræðideild,
Félagsvísindasvið Háskóla Íslands.

© 2020 Viðar Þór Sigurðsson

Ritgerðina má ekki afrita nema með leyfi höfundar.

Prentun: Háskólaprent

Reykjavík, 2020

Formáli

Þessi ritgerð er 12 ECTS eininga lokaverkefni til BS prófs við Hagfræðideild Háskóla Íslands. Leiðbeinandi ritgerðarinnar var dr. Þórólfur Geir Matthíasson, prófessor við Háskóla Íslands. Ég vil þakka Þórólfi fyrir góða leiðsögn og fyrir að hafa bent mér á áhugaverðar heimildir. Auk þess vil ég þakka Jóni Kristni Einarssyni og Auði Ævarsdóttur fyrir aðstoð við yfirlestur og góðar ábendingar.

Útdráttur

Í þessari ritgerð mun ég greina fjárhættuspilamarkaðinn á Íslandi og athuga hvort núverandi fyrirkomulag hans sé hið eina rétta, eða hvort hægt sé að bæta það. Í fyrstu er rekin saga fjárhættuspila, síðan verða erlendir markaðir skoðaðir til að sjá hvernig fyrirkomulaginu er háttað í öðrum ríkjum í Evrópu og í Bandaríkjunum. Síðan eru lög og reglugerðir hérlendis skoðaðar til að komast að því hvernig fyrirkomulagið er í raun og veru. Þátttaka Íslendinga í fjárhættuspilum er síðan skoðuð og athugað hver þróun hennar er. Útskýrt verður af hverju höfundurinn finnst líklegt að hún færist í meira mæli til útlanda á næstu árum. Spilafíkn, sem getur verið afleiðing af notkun fjárhættuspila, er svo skilgreind og tíðni hennar hérlendis skoðuð.

Því næst eru áhrif fjárhættuspila á hagkerfi könnuð, þar eru neikvæð áhrif eins og samfélagslegur kostnaður við spilafíkla og aukin glæpatíðni. Fyrir utan skemmtun og spennu þess sem stundar fjárhættuspil þá eru jákvæð áhrif fjárhættuspila til dæmis þau atvinna skapast, spilavíti geta aukið ferðamannastraum og ríkissjóður getur hagnast gríðarlega. Hvort sem það eru skatttekjur sem ríki fá frá einkafyrirtækjum, eða eins og hérlendis þar sem ríkið græðir háar fjárhæðir á því að hafa markaðinn í höndum sér. Á Íslandi rennur hagnaðurinn af allri löglegri fjárhættuspilastarfsemi til góðgerðarfélaganna á borð við Rauða krossinn, Öryrkjabandalag Íslands, Ungmennafélag Íslands, Íþrótt og Ólympíusamband Íslands, SÁÁ og Slysavarnarfélagið Landsbjörg.

Að lokum er það ráðlagt að farið verði í það að taka markað með fjárhættuspil hérlendis til skoðunar og gerðar verði endurbætur til þess að gera hann samkeppnishæfari við hinn erlenda markað sem sækir að íslenskum neytendum nú á tímum alþjóða- og tæknivæðingar. Svíþjóð er nefnt sem fyrirmyndarríki í þessum málum þar sem bæði eru ríkisrekin og einkarekin fyrirtæki á markaði.

Efnisyfirlit

Formáli.....	4
Útdráttur	5
Efnisyfirlit.....	6
Töfluskrá	8
1 Inngangur	9
1.1 Fjárhættuspil, veðmál og peningaspil	10
1.2 Skilgreiningar og flokkanir fjárhættuspila	10
1.2.1 Fjárhættuspil byggð á hendingu eða kænsku	10
1.2.2 Póker.....	11
1.2.3 21	11
1.2.4 Baccarat	11
1.2.5 Lottó.....	11
1.2.6 Númerahappdrætti.....	11
1.2.7 Skafmiðar	11
1.2.8 Bingó	12
1.2.9 Söfnunarkassar	12
1.2.10 Getraunir	12
2 Saga, lög og reglur	13
2.1 Saga.....	13
2.2 Reglugerðir erlendis	14
2.2.1 Bandaríkin	14
2.2.2 Evrópa	15
2.2.3 Ríkisrekin fjárhættuspil	15
2.3 Lög og reglugerðir um fjárhættuspil á Íslandi	16
2.3.1 Lög um getraunir og talnagetraunir á Íslandi.....	16
2.3.2 Lög um happdrætti og söfnunarkassa	17
2.3.3 Almenn hegningarlög.....	17

2.3.4	Lög um tekjuskatt	19
3	Umfang hérlendis	21
3.1	Helstu rannsóknir	21
3.2	Helstu tölur	21
3.3	Neyslutölur á Íslandi síðasta áratuginn	21
3.3.1	Samanburður við Bretland	22
3.3.2	Samanburður við Svíþjóð	23
3.4	Orsök	23
3.4.1	Húsið vinnur alltaf	23
3.4.2	Verðsamanburður	24
3.4.3	Sýnileiki og auglýsingar fjárhættuspila	25
3.5	Spilafíkn á Íslandi	26
3.5.1	Skilgreining	26
3.5.2	Algengi spilafíknar	26
3.5.3	Tengsl spilafíknar og netspilunar	27
4	Neikvæð áhrif fjárhættuspila	29
4.1	Rannsóknir á samfélagslegum kostnaði spilafíkla	29
4.2	Glæpir og spilavíti	31
5	Jákvæð áhrif fjárhættuspila	33
5.1	Framlög spilavíta til hagkerfa	33
5.2	Tekjur ríkisins	33
5.3	Auglýsingar	35
5.3.1	Lög	35
5.3.2	Auglýsingatekjur	35
6	Lokaorð	37
	Heimildaskrá	39

Töfluskra

Tafla 1. Samanburður á þátttöku í mismunandi tegundum peningaspila á Íslandi síðustu 12 mánuði.....	21
Tafla 2. Samanburður á þátttöku í mismunandi tegundum peningaspila á erlendum vefsíðum síðustu 12 mánuði.	22
Tafla 3. Samanburður á greiningu spilafíknar á milli rannsókna. (Daníel Þór Ólason. 2011) (Daníel Þór Ólason. 2017)	26
Tafla 4. Tengsl þátttöku í netpeningaspilum á erlendum vefsíðum við spilavanda. (þrepaskipt logistic aðhvarfsgreining)	27
Tafla 5. Mat Thompson og Schweer frá 2005 á árlegum samfélagslegum kostnaði á hvern spilafíkil	30
Tafla 6. Framlag rekstraraðila íslenskra fjárhættupila til góðgerðarmála	34

1 Inngangur

Fjárhættuspil eru, og hafa alltaf verið, mikið stunduð. Saga þeirra er löng og óljós, en það sem er vitað er, er að þau hafa verið stunduð í flestum þekktum menningarheimum. Fjölbreytileikinn er mikill og birtingarmyndirnar ýmis konar.

Próun laga og reglugerða hefur verið ör og mismunandi ríki hafa ólíkar áherslur í lagasetningu. Lög um fjárhættuspil hérlendis eru óljós fyrir mörgum og geta verið túlkuð á ýmsa vegu. Ríkið gefur leyfi fyrir hinum sýnilega markaði, þar sem ágóði rennur til góðgerðarféлага (t.d. Lottó, Lengjan og happdrætti). En reglugerðir um hinn erlenda markað fjárhættuspila, sem íslenskir neytendur flykkjast alltaf meira og meira inn á, eru óskýrar að því leyti að ekki kemur skýrt fram hvort sé löglegt, og þá hversu mikið, að taka þátt í þeim markaði. Þarf að breyta landslaginu hérlendis til að gera íslenskan fjárhættuspilamarkað samkeppnishæfari við þann erlenda? Eða þarf að banna þátttöku í erlendum netfjárhættuspilum á Íslandi með lagasetningu til að vernda hagsmuni þeirra aðila hérlendis sem græða stórfé á markaðnum? Hverjar eru ástæðurnar fyrir því að ungt fólk í dag er líklegra til að versla við erlenda en íslenska markaðinn?

Spilafíkn hefur alltaf, í einhverjum tilvikum, verið óhjákvæmilegur fylgifiskur fjárhættuspila. Daníel Þór Ólason, prófessor í sálfræði, hefur rannsakað þátttöku Íslendinga í peningaspilum í mörg ár og gefur nýjasta skýrsla hans um málefnið frá 2017 greinargóðar upplýsingar um notkun Íslendinga ásamt tíðni spilafíknar. Í framhaldinu er eðlilegt að skoða samfélagslegan kostnað spilafíknar. Spilavíti eru ekki til hérlendis, ennþá. En hér verða athugaðar rannsóknir á tengslum á milli fjölda ferðamanna, spilavíta og glæpatíðni.

Fjárhættuspil hafa einnig jákvæð áhrif á hagkerfi. Hérlendis hafa góðgerðarfélög til dæmis gríðarlegan arð af rekstri markaðarins. Sums staðar erlendis er einkaaðilum leyft að reka fyrirtæki á fjárhættuspilamarkaði, þar er gjarnan sérstakur skattur á þau fyrirtæki og getur ríkið fengið gríðarlegar skatttekjur af leyfisveitingu til fyrirtækja í fjárhættuspilarekstri.

Meginspurning þessarar ritgerðar er hvort Ísland þurfi að leggjast í vinnu við það að einkavæða hluta markaðarins, gera hann samkeppnishæfari á einhvern annan hátt, eða hvort halda eigi óbreyttu ástandi?

1.1 Fjárhættuspil, veðmál og peningaspil

Til að geta fjallað um mismunandi fjárhættuspil þarf að skilgreina þau og setja upp flokkunarkerfi.

Það stunda allir veðmál og svo lengi sem óvissa og áhætta er til staðar í samfélagi manna heldur það áfram. Í nútímanum er daglegt líf háð ýmsum þáttum eins og áhættu, flökti, vangaveltum og óvissu. Fyrir hverja einustu ákvörðun þarf að meta hvern kost fyrir sig með tilliti til áhættu og leggja mat á kosti og galla. Þetta er auðvitað víðasta skilgreiningin á veðmálum. Ákvarðanir, byggðar á líkum, sem allir taka og er hlutur af daglegu lífi og er óhjákvæmilegur.

Til er þrengri skilgreining á veðmálum og á hún betur við um viðfangsefni þessarar ritgerðar. Þar eru veðmál skilgreind sem sérstakur leikur eða spil sem er algjörlega afmarkað frá daglegu lífi, þar sem leikmenn leggja undir fé og það er háð útkomu leiksins hvernig því fé er endurdreift á milli leikmanna eða annarra hagsmunaaðila (til dæmis spilavíti og veðmálasíður). (Reith. 1999)

Í þessari ritgerð hafa orðin fjárhættuspil og veðmál bæði þessa sömu merkingu en orðið peningaspil hefur aðra skilgreiningu: Peningaspil eru hvers kyns spil eða leikir þar sem hægt er að vinna eða tapa peningum eða öðrum verðmætum og tilviljun ræður að einhverju eða öllu leyti niðurstöðunni. (Daníel Þór Ólason. 2017. bls. 15)

1.2 Skilgreiningar og flokkanir fjárhættuspila

1.2.1 Fjárhættuspil byggð á hendingu eða kænsku

Fjárhættuspil geta verið alfarið byggð á hendingu og þá er einungis heppni sem sker úr um úrslit leiksins, dæmi um þetta eru leikir eins og teningakast og rúlletta. Þau geta einnig verið byggð á blöndu af heppni og kænsku. Þá er líklegra að leikmanni gangi betur því meiri reynslu og hæfileikum sem hann býr yfir, en þó hefur heppni einnig áhrif á útkomu leiksins. Dæmi; póker, 21 og íþróttaveðmál. Fjárhættuspil sem eru einungis byggð á kænsku og engri heppni eru ekki til. Það er bara eins og í lífinu sjálfu, heppni kemur við sögu alls staðar.

1.2.2 Póker

Póker er spilaleikur, spilaður millili tveggja eða fleiri spilara, þar sem spilarar veðja á virði handar sinnar. Spilari vinnur hönd annaðhvort með því að sýna bestu höndina á borðinu eða með því að láta alla aðra spilara við borðið gefa upp spil sín vegna þess að þeir tíma ekki að leggja jafn mikið undir og sigurvegarinn. Póker er gjarnan spilaður á netinu þar sem ekki er leyfilegt að halda úti pókerstarfsemi hérlandis.

1.2.3 21

21 (e. Blackjack) er spilaleikur, þar sem spilarar reyna að safna spilum sem samtals telja 21, án þess þó að fara yfir 21 og springa. Spilarar spila yfirleitt á móti gjafaranum (e. dealer). Á Íslandi er 21 einungis aðgengilegur í gegnum erlendar vefsíður.

1.2.4 Baccarat

Baccarat er spilaleikur þar sem tveir eða fleiri spilarar spila á móti bankanum, sá spilari vinnur sem heldur tveim til þremur spilum sem samtals hafa gildi sem næst 9. Vinsæll leikur í erlendum spilavítum og netspilavítum.

1.2.5 Lottó

Lottó er vinsælasta peningaspilið á Íslandi. Lottó gengur þannig fyrir sig að þátttakendur kaupa röð með 5 tölum frá 1-40 og þurfa að vera með allar fimm tölurnar réttar til að fá stóra vinninginn. Lottó er einnig mjög vinsælt erlendis og er mjög oft ríkisrekið eins og hérlandis.

1.2.6 Númerahappdrætti

Númerahappdrætti virkar þannig að spilari kaupir miða og greiðir ákveðna upphæð fyrir hvern miða. Miðar eru síðan dregnir út af handahófi mánaðarlega og vinningar greiddir til þeirra miða sem dragast út. Happdrætti eru næst vinsælasta fjárhættuspilið á Íslandi og Happdrætti Háskóla Íslands er vinsælasta happdrætti landsins.

1.2.7 Skafmiðar

Skafmiðar virka þannig að spilarar kaupa skafmiða og skafa af miðanum til að sjá hvort þeir hafi unnið vinning eða ekki.

1.2.8 Bingó

Bingó fer þannig fram að spilari greiðir fyrir bingóspjald sem inniheldur 24 tölur sem raðað er á spjaldið eftir ákveðnu kerfi og síðan eru tölur dregnar af handahófi og lesnar upp og sá fyrsti til að fá allar sínar tölur lesnar upp vinnur vinning.

1.2.9 Söfnunarkassar

Söfnunarkassar, eða spilakassar, eru staðsettir á söluturnum og veitingastöðum hér á landi, þeir virka þannig að spilari leggur fé undir í hinum ýmsu leikjum sem ákvarða hvort hann fái vinning eða ekki.

1.2.10 Getraunir

Getraunir virka þannig að einstaklingar leggja fé undir á útkomu ákveðins viðburðar, eins og íþróttakappleiki, kosningar eða söngvakeppnir.

2 Saga, lög og reglur

2.1 Saga

Fjárhættuspil eru ævafor og hafa verið þekkt í flestum samfélögum mannkynssögunnar. Nú til dags líta flestir á fjárhættuspil sem slæman ávana, jafnvel ávanabindandi sjúkdóm vegna þeirrar hættu að fólk ánetjist þeim.

Veðmál eru eitt fyrsta form afþreyingar sem þekktist í mannkynssögunni og það er alveg víst að þau hafa verið stunduð eins lengi og skráð saga nær aftur, en fyrstu öruggu heimildirnar um tilvist þess eru í Kína til forna, í kringum árið 2300 fyrir Krist. Talið er að Kína hafi verið vagma spilamenningar og þeirra frægasta fjárhættuspil hét Keno. Sá leikur var nokkurs konar lottó þar sem leikmenn völdu sér sett af tölum á bilinu 1-80, og síðan var dregið.

Í Grikklandi til forna voru fjárhættuspil bæði fordæmd og iðkuð. Grísku heimspekingarnir voru flestir mótfallnir fjárhættuspilum, en aftur á móti höfðu fjárhættuspilin tvo guði á sínu bandi, Hermes og Pan – þekktar persónur í grískri goðafræði sem stunduðu veðmál. Einnig kemur fram í goðafræðinni að Hades, Póseidon og Seifur hafi kastað tening til þess að skipta með sér heiminum; veðmál sem byggist alfarið á hendingu. Helstu leikir sem Grikkir til forna veðjuðu á voru Damm, teningakast, peningauppkast og ýmis dýraöt, til dæmis á milli hunda, kjúklinga og fugla. (Dunlop. 2016)

Keisarar Rómar til forna voru þekktir fyrir að vera duglegir að stunda veðmál. Ágústus keisari (63 f.Kr – 14 e.Kr) er talinn hafa verið langt leiddur spilafíkill og tapaði stórum fjárhæðum í ýmsum spilum. Það sama má segja um Kommódus keisara sem varð gjaldþrota eftir spil. Neró er annað dæmi um Rómarkeisara sem stundaði fjárhættuspil. Fáar heimildir eru til um hvaða leiki Rómverjar spiluðu, en talið er að þeir hafi stundað leiki á borð við teningakast og einnig hafi þeir verið með þeim fyrstu til að veðja á íþróttaviðburði.

Nýlega fundu fornleifafræðingar helli í Utah, Bandaríkjunum, sem er talinn hafa hýst fornt spilavíti frumbyggja frá um það bil þrettánda öld. Við uppgröftinn fundust um 10.000 hlutir sem tengjast fjárhættuspilum á einn eða annan hátt. Hjá frumbyggjum var það til dæmis stundað að konur köstuðu upp á það hver ætti að sinna húsverkum og

öðrum verkefnum, á meðan mennirnir veðjuðu sín á milli á útkomu spilsins hjá konunum. Það er spurning hvort þetta telst sem fjárhættuspil. Ef aðeins þarf hluta af tiltæku vinnuafli til að sinna ákveðnum verkefnum, þá er hægt að úthluta samkvæmt einhverju stigveldi (lénskerfi, kapítalismi, þrælahald). En það er má líka láta hendingu ráða. Kannski er það það sem er þarna í gangi, þ.e.a.s. að indíánar hafi komið sér hjá alltof mikilli stéttskiptingu með því að úthluta verkefnum með hendingu! Þetta gæti þó talist til fjárhættuspila, ef til dæmis konur af sitt hvoru heimilinu kæmu saman og myndu leggja undir húsverkin sín og fá úr uppkastinu annað hvort engin húsverk eða húsverk tveggja heimila.

Frá 1400 voru fjárhættuspil aðallega stunduð í Frakklandi og Ítalíu. Til dæmis hóf fólk að spila Baccarat á 15. öld og blackjack (eða 21), sem er vinsælasti spilavítisleikur heims í dag, frá 17. öld. Næst vinsælasti spilavítisleikurinn í dag er rúlletta, hún varð til í núverandi mynd í París árið 1796. Fyrstu alvöru spilavíti Evrópu hófu rekstur á 17. öld, til dæmis var Ridotto spilavítið stofnað árið 1638 í Feneyjum til þess að skapa öruggt umhverfi fyrir fjárhættuspil til að ná tökum á spilun landsmanna á hinu árlega karnival tímabili. Á 19. öld hófu spilavíti að rísa úti um allt meginland Evrópu.

Það er erfitt að rekja uppruna pókers, en hann er oft miðaður við árið 1829 þegar spilaður var póker í New Orleans. Póker hefur alltaf verið vinsælt spil, en með tilkomu veraldarvefsins hafa vinsældir hans aukist, nú geta allir látið sig dreyma um að verða milljónamæringar með því að spila póker í gegnum netið.

Fyrsti spilakassinn (One Armed Bandit) kom fram á sjónarsviðið í New York árið 1891, og hafa þeir orðið fastir liðir í spilavítum og á fleiri stöðum út um allan heim og síðar einnig á netinu eftir tilkomu internetsins.

2.2 Reglugerðir erlendis

Í árána rás hafa verið skiptar skoðanir á fjárhættuspilum og hefur ríkisvaldið gjarnan sett á lög og reglugerðir í þeim tilgangi að sporna við því að almenningur spili fjárhættuspil.

2.2.1 Bandaríkin

Í Bandaríkunum hafa verið settar fram ýmsar reglugerðir um fjárhættuspil og íþróttaveðmál. Þegar löggjöf var hert á miðri 20. öld tók skipulögð glæpastarfsemi yfir veðmálamarkaðinn, og fyllti þar með skarðið. Árið 1910 varð þrýstingur frá almenningi til

Þess að sett var á veðmálabann í öllum Bandaríkjunum, ekki ósvipað áfengisbanni sama tímabils, þá reyndist erfitt að framfylgja því og veðmálastarfsemi hélt áfram á aðeins hljóðlátari nótum. Í kjölfar kreppunar miklu á fjórða áratug aldarinnar voru fjárhættuspil leyfð á ný, þar sem sumum virtist (ranglega) það vera eina færa leiðin til að komast sér upp úr þunglyndi og fátækt þess tíma. Síðar reis Las Vegas upp sem miðstöð fjárhættuspila í Bandaríkjunum. Í upphafi 21. aldarinnar voru fjárhættuspil ólögleg í flestum ríkjum Bandaríkjanna en núna á síðustu árum hafa mörg ríki leyft veðmál að eitthverju leyti. Mögulega er það vegna aukinnar netspilunar. Árið 2011 leyfði New Jersey netveðmál og í kjölfarið hafa fjölmörg ríki einnig leyft það. Eins og staðan er í dag þá eru veðmál í gegnum netið leyfð í 10 ríkjum USA og önnur 6 ríki eru búin að samþykkja frumvörp um að leyfa það á þessu ári, 2020. Önnur 6 ríki leyfa veðmál, en ekki á netinu og að auki hafa 8 ríki tekið málið til umræðu og stefna á að leyfa veðmál á næstu árum. Það eru samsagt alls 30 ríki sem leyfa eða stefna á að leyfa veðmál í Bandaríkjunum. (Gouker. 2020)

2.2.2 Evrópa

Evrópubúar hafa verið örlítið frjálslýndari en íbúar vestanhafs í gegnum árin. Albanía, Austurríki, Belgía, Búlgaría, Króatía, Danmörk, Finnland, Grikkland, Ungverjaland, Írland, Ítalía, Holland, Noregur, Portúgal, Rúmenía, Serbía og Svíþjóð hafa lögleitt allar tegundir fjárhættuspila, íbúar þessara landa geta lagt fé undir í hvaða veðmáli sem er, hvenær sem er. Í Tékklandi, Rússlandi, Póllandi, Sviss og Úkraínu eru netveðmál ekki leyfð samkvæmt lögum, en erfitt getur reynst að fylgjast með netveðmálum. Íbúar þessara landa geta veðjað að vild á erlendum netsíðum án þess að lenda í klandri. Þannig er það einnig á Íslandi og í Frakklandi að flest allt er bannað nema Lottó og íþróttaveðmál. Förum betur yfir reglugerðir héraendis síðar. (Webb. 2017)

2.2.3 Ríkisrekin fjárhættuspil

Flest fylki í Bandaríkjunum reka ríkislotterí (e. State Lottery). Til dæmis mjög fræg lotterí í Massachusetts og Oregon. Einnig eru ríkislotterí á Spáni og Ítalíu, sem eru víðfræg, en það eru líka svipuð lotterí rekin á Norðurlöndum. Ástæða þess að ríki kjósa að reka þessi lotterí er þrjúþætt.

- Afla tekna.

- Draga úr umsvifamöguleikum í neðanjarðarhagkerfinu.
- Koma í veg fyrir að mest ávanabindandi leikirnir séu í boði.

Á margan hátt svipar þessu til rakanna fyrir því að ríkið selji tóbak og aðra vímugjafa. Vitum að þetta er skaðlegt og við getum ekki útrýmt því en reynum að halda minnst hættulegu efnunum að fjöldanum.

2.3 Lög og reglugerðir um fjárhættuspil á Íslandi

Spilavíti eru ekki lögleg á Íslandi og hafa ekki verið það síðan 1940 þegar lög voru sett um það. Síðan þá hefur lagaumhverfið þróast og í dag eru til lög sem heimila ákveðnum aðilum að halda úti happdrætti, ásamt því að ríkinu veittist heimild til að stofna fyrirtækið Íslenskar getraunir, sem vinnur í dag samkvæmt lögum nr. 59/1972 frá Alþingi og um þau verður fjallað í næsta kafla.

2.3.1 Lög um getraunir og talnagetraunir á Íslandi

Fyrsta grein laga nr. 59/1972 um getraunir er svohljóðandi: „Ríkisstjórninni veitist heimild til þess að stofna félag, Íslenskar getraunir, sem afli fjár til stuðnings íþróttaiðkunum á vegum áhugamanna um íþróttir í landinu í félögum innan Ungmennafélags Íslands eða Íþróttasambands Íslands.“ (Lög um getraunir. Nr. 59/1972)

Svipuð reglugerð er einnig um talnagetraunir (Lög um talnagetraunir. Nr. 26/1982). Íslenskar getraunir voru stofnaðar þann 18. apríl 1952 en Íslensk getspá 22. nóvember 1986. Árið 1999 var gerður þjónustusamningur á milli Íslenskra getrauna og Íslenskrar getspár um að Íslensk getspá sjái um rekstur Íslenskra getrauna og er sá þjónustusamningur ennþá í gildi. Í dag er það semsagt rekið undir sama þaki. Annars vegar Íslenskar getraunir sem bjóða glöggum Íslendingum uppá:

- 13 leikja "gamla góða" getraunaseðilinn með enskri knattspyrnu á veturna en sænskri á sumrin. Frá árinu 1991 hafa Íslenskar getraunir við verið í samvinnu við Svenska Spel (sænskt ríkisrekið veðmálafyrirtæki) með þennan seðil. Seðillinn hóf göngu sína árið 1952.
- 13 leikja getraunaseðil - Evrópuboltinn - með knattspyrnuleikjum úr helstu deildum Evrópu eins og spænsku, ítölsku, þýsku og ensku deildunum. Hófst 1993. Í samstarfi við Svía frá upphafi.
- Lengjuna, spennandi og einfaldur getraunaleikur með ýmsum íþróttaviðburðum s.s. knattspyrnu, handknattleik, körfubolta, golfi, kappakstri, keilu, boxi, ísknattleik o.fl. Hófst 1995.

- Típpað í beinni, skemmtilegan leik þar sem hægt er að típpa á úrslit í kappleik á meðan á leiknum stendur. Hófst með opunarleik HM í Þýskalandi 2006

Hins vegar, Íslensk getspá sem samanstendur af:

- Lottó, sem hófst 1986
- Víkingalottó, stofnað 1993
- Eurojackpot, frá 2013

Hagnaður af starfsemi Íslenskra getrauna rennur til íþrótt- og ungmennafélaga í landinu, á meðan hagnaðurinn af starfsemi Íslenskrar getspár skiptist á milli eigenda sinna á eftirfarandi hátt, Ólympíusamband Íslands (46,67%), Öryrkjabandalag Íslands (40%) og Ungmennafélag Íslands (13,33%). (Íslenskar getraunir, 2020)

2.3.2 Lög um happdrætti og söfnunarkassa

Þriðji angi löglegra fjárhættuspila á Íslandi eru happdrætti. 1. júlí árið 2005 voru sett lög nr. 38 á Alþingi um happdrætti, í þeim kemur fram að það sé óheimilt að stofna happdrætti á Íslandi án þess að hafa til þess leyfi og einungis geta þær stofnanir, félög og samtök fengið leyfi sem hafa staðfestu á Evrópska efnahagssvæðinu. Tilgangur happdrættisins verður einnig að vera að afla fjár til almannaheilla. Svo sem til þjóðfélags-, líknar-, menningar-, íþrótt- eða góðgerðarmála, svo og til alþjóðlegs mannúðarstarfs. Óheimilt er að veita leyfi til aðila er hyggjast reka happdrætti í öðru skyni. (Lög um happdrætti nr. 38/2005)

Einnig eru til sérstök lög nr. 13/1973 um Happdrætti Háskóla Íslands og lög nr. 73/1994 um söfnunarkassa, þar er ÍSK, sem er félag í eigu Rauða krossins, Landsbjargar, SÁÁ og Slysavarnafélags Íslands, gefið leyfi til að starfrækja spilakassa með peningavinningum og skipta með sér tekjunum. (Lög um söfnunarkassa nr. 73/1994)

2.3.3 Almenn hegningarlög

Lögin skilgreina nákvæmlega hvað sé lögleg fjárhættustarfsemi í íslenskri lögsögu, en hvað með veraldarvefinn? Er löglegt að skrá sig inn í erlend spilavíti á netinu, eða að veðja á íþróttaviðburði og annað í gegnum erlendar vefsíður sé spilarinn staddur á Íslandi?

Í 183. og 184. grein almennra hegningarlaga er fjallað um fjárhættuspil. Þar segir:

183. gr. Sá, sem gerir sér fjárhættuspil eða veðmál að atvinnu eða það að koma öðrum til þátttöku í þeim, skal sæta sektum ...1) eða fangelsi allt að 1 ári, ef miklar sakir eru.

Ákveða skal með dómi, hvort vinningi af fjárhættuspili eða veðmáli skuli skilað aftur eða hvort hann skuli gerður upptækur.

184. gr. Hver, sem aftar sér tekna beint eða óbeint með því að láta fjárhættuspil eða veðmál fara fram í húsnæði, er hann hefur umráð yfir, skal sæta sektum ...1) eða fangelsi allt að 1 ári. (Almenn Hegningarlög. Nr. 19/1940)

Samkvæmt þessu er ólöglegt að hafa veðmál að atvinnu en hvað þýðir að hafa veðmál (þ.e.a.s. fjárhættuspil) að atvinnu? Þarftu að hafa stöðugar tekjur af athæfinu eða er nóg að taka þátt við og við?

Þetta er ekki útskýrt nánar í lögnum eða lögskýringargögnum og því þarf að reyna að ráða í merkingu ákvæðisins. Þar sem þetta er refsíákvæði verður að hafa í huga að þá gildir sú lögskýringarregla að allur vafi og óljóst orðalag er skýrt þröngt, það er að dómstólar fara einungis eftir lagabókstafnum í slíkum málum og fari ekki út fyrir orðalag ákvæðisins. (Árni Helgason. 2009) Eðlilegast er því að líta svo á að þetta ákvæði þarfnist reglulegrar ástundunnar spilarans. Að fjárhættuspilin séu spiluð reglulega og með framfærslu/gróðavon í huga. Þannig félli til dæmis utan þessarar reglu ef vinir eða kunningjar hittist við og við til að spila. Sama má segja um veðmál/fjárhættuspil á netinu, ástundunin þarf að vera mikil til þess að hægt sé að líta á að viðkomandi hafi veðmál að atvinnu.

Í 183. grein almennra hegningarlaga kemur einnig fram að sá sem hafi atvinnu af því að koma öðrum til þátttöku í fjárhættuspilum sé brotlegur við lög. Hér þarf einnig að athuga orðalag greinarinnar og athuga hvað fellur undir lögin. Skýrasta dæmið um brot á þessu er sennilega þegar haldið er úti húsnæði eða aðstöðu þar sem staðið er fyrir fjárhættuspili. Það hafa dómur hér á landi fallið í slíkum málum. Til dæmis árið 2004 staðfesti Hæstiréttur dóm Héraðsdóms yfir manni sem hafði staðið fyrir rekstri fjárhættuspils og veðmálastarfsemi í húsnæði sem hann hafði á leigu. Sá maður var dæmdur í fjögurra mánaða skilorðsbundið fangelsi.

Hvar fellur rekstur og upphald netsíðna með fjárhættuspil innan þessarar laga? Þær hljóta að falla undir það orðalag ákvæðisins að koma öðrum til þátttöku í fjárhættuspilum, vandamálið með vefsíðurnar er hins vegar að þær geta verið hýstar hvar sem er í

heiminum. Því þarf að taka tillit til lögsögu ríkja og ólíkra reglna í hverju landi fyrir sig. Til að mynda eru sumar af vinsælustu pókersíðum heims hýstar í litlum ríkjum þar sem litlar eða engar reglur gilda um fjárhættuspil. Innan Evrópu eru einnig mjög ólíkar reglur. Til að mynda er að breskum fyrirtækjum heimilt, samkvæmt Gambling Act of 2005, að halda úti vefsíðum að uppfylltum ákveðnum skilyrðum og fengnu leyfi frá veðmálaeftirliti Bretlands (UK Gambling Commission). Annað ríki innan Evrópu sem leyfir rekstur slíkra netsíðna er Malta. Á meðan í sumum ríkjum er alfarið bannað að stunda fjárhættuspil á netinu, til dæmis í Þýskalandi, Póllandi, Hollandi, Kýpur, Eistlandi og Grikklandi.

Sú spurning vaknar þá hvernig fara eigi með vefsíður sem eru hýstar í löndum þar sem þær hafa fengið leyfi til að starfa, en starfa einnig óbeint í ríki þar sem lagaramminn bannar slíka starfsemi. Fjórfrælsisákvæði Evrópuréttarins kveða á um frjálst flæði fjármagns, vöru, þjónustu og vinnufólks. Samkvæmt því þá ætti öllum Evrópubúum að vera frjálst að sækja nýta sér þjónustu veðmálasíðna sem hýstar eru í Evrópu, en aftur á móti er viðurkenndur ákveðinn réttur aðildarríkjanna til þess að setja reglur á þessu sviði og binda slíka starfsemi leyfum.

Vegna lögsögumála er og verður erfitt að ná utan um og afmarka ábyrgð þeirra sem halda úti vefsíðum þar sem hægt er að spila fjárhættuspil. Væri slíkur vefur hins vegar hýstur á Íslandi myndi hann falla undir 183. grein almennra hegningarlaga um að koma öðrum til þátttöku í fjárhættuspilum og væri þess vegna refsiverður.

2.3.4 Lög um tekjuskatt

Loks ber að nefna lög nr. 90/2003 um tekjuskatt. Þar segir í 4. tölulið A-liðar 7. gr.:

“Verðlaun og heiðurslaun, vinningar í happdrætti, veðmáli eða keppni. Beinar gjafir í peningum eða öðrum verðmætum, þar með talin afhending slíkra verðmæta í hendur nákominna ættingja, nema um fyrirframgreiðslu upp í arf sé að ræða. Undanskildar eru þó tækifærisgjafir, enda sé verðmæti þeirra ekki meira en almennt gerist um slíkar gjafir svo og verðlitlir vinningar í almennum happdrættum og keppnum. Til skattskyldra gjafa teljast lán til hluthafa og stjórnarmanna sem eru óheimil samkvæmt lögum um hlutafélög og lögum um einkahlutafélög.” (Lög um tekjuskatt nr. 90/2003)

Aftur á móti er tekið fram í þeim lögum sem gilda um happdrætti, getraunir og söfnunarkassa að vinningar séu undanþegnir hvers konar opinberum gjöldum, svo að þeir eru ekki skattskyldir, en vinningar af annarri fjárhættuspilun, til dæmis á netinu, eru skattskyldir.

3 Umfang h rlendis

3.1 Helstu ranns knir

Dr. Dan el Þ r  lason, pr fessor vi  s lfr  ideild H sk la  slands, hefur rannsaka  spilanotkun og spilaf kn  slendinga hva  mest. Hann hefur gefi  ut sk rslur um spilaheg un og algengi spilavanda me al  slendinga   m rg  r, auk þess sem hann hefur skrifa  greinar   erlend t marit um spilaheg un. N jasta sk rslan var ger  fyrir d msm lar  uneyti   ri  2017, það eru n justu t lur sem til eru um þennan markað. (Dan el Þ r  lason. 2017) Einnig gaf Dan el ut svipa a sk rslu  ri  2011 fyrir innanr kisr  uneyti  (Dan el Þ r  lason. 2011) og e lilegt a  bera þær saman til þess a  sj  hvort um einhverja þr un s  a  r  a.

3.2 Helstu t lur

Ranns knin (Dan el Þ r  lason. 2017) f r þannig fram a  hringt var   5000 fullor na einstaklinga sem voru valdir af handah fi. Svarhlutfalli  var 57% og taldist það vi unandi.

R mlega 77% sv ru u því a  þeir hef u teki  þ tt   peningaspilum   s  ustu 12 m nu um og r mlega 18% vi urkenndu a  spila vikulega e a oftar. Þessi vikulega spilun var mun algengari hj  k rlum en konum. Einnig er markt ek aukning   vikulegri spilun s  an  ri  2011 (14,9%). Samkv emt ranns kninni h f u 28% landsmanna lagt f  undir   peningaspilum   netinu, þar af h f u 5,7% landsmanna n ytt s r erlendar vefs  ur og er það einnig t luver  aukning fr  2011 (3,3%).  ri  2005 st   þessi tala undir h lfu pr senti, þannig það hefur veri  gr  arleg aukning   notkun erlendra vefs  na s  ustu 15  rin. Þ tttakendur voru spur ir um fyrstu vefs  ur sem þeim datt   hug og voru algengustu sv rin „betsson.com“, „bet365.com“ og „lotto.is“.

3.3 Neyslut lur    slandi s  asta  ratuginn

Vins lasta peningaspili  er Lott  og þar   eftir eru flokkahappdr etti, skafmi ar, bing  og spilakassar.  hugavert er a  bera saman þ tt ku   mismunandi tegundum peningaspila    slandi   milli  ranna 2011 og 2017 (Tafla 1) og þ tt ku   mismunandi tegundum peningaspila   erlendum vefs  um (Tafla 2).

Tafla 1. Samanbur ur   þ tt ku   mismunandi tegundum peningaspila    slandi s  ustu 12 m nu i.

Tegundir peningaspila	2011	2017	Mismunur
-----------------------	------	------	----------

Lottó	60,6%	56,0%	(4,6%)
Spil (t.d. póker, Brides, Vist)	12,1%	8,1%	(4,0%)
Getraunir (1x2)	7,7%	6,7%	(1,0%)
Lengjan	4,8%	4,2%	(0,6%)
Heimild: Daníel Þór Ólason. 2011; Daníel Þór Ólason. 2017.			

Tafla 2. Samanburður á þátttöku í mismunandi tegundum peningaspila á erlendum vefsíðum síðustu 12 mánuði.

Tegundir peningaspila	2011	2017	Mismunur
Netpóker	2,6%	1,8%	(0,8%)
Skafmiðar á netinu	0,1%	0,2%	0,1%
Spilakassar á netinu	0,7%	1,3%	0,6%
Íþróttakappleikir á netinu	1,0%	4,3%	3,3%
Önnu peningaspil á netinu	0,7%	1,2%	0,5%
Heimild: Daníel Þór Ólason. 2011; Daníel Þór Ólason. 2017.			

Það helsta sem er hægt að taka út úr þessum samanburði er það að þátttaka í peningaspilum á Íslandi fer minnkandi á meðan þátttaka í peningaspilum á erlendum vefsíðum fer vaxandi (Netpóker er eina undantekningin). Þessar tölur staðfesta þann grun höfundar að notkun Íslendinga sé í meira magni að færast út fyrir landsteinana með aðgengilegri valkostum á netinu og aukins sýnileika erlendra fyrirtækja hérlendis. Þannig fer ágóðinn af þessari starfsemi núna í minna hlutfalli í ýmis góðgerðarmál hérlendis og í meira magni til erlendra fyrirtækja sem borga skatt af sínum hagnaði til þess ríkis sem þau starfa í.

3.3.1 Samanburður við Bretland

Í Bretlandi hafa 46% landsmanna stundað fjárhættuspil á síðustu 4 vikum og eyðir hver og einn Breti að meðaltali 2,57 pundum á viku í fjárhættuspil, sem gerir rúmlega 133 pund á ári. Vinsælasta peningaspilið í Bretlandi er, eins og hérlendis, ríkislottóið sem 28% Breta taka þátt í. Löggjöfin er öllu frjálssari í Bretlandi en á Íslandi og er heildarvirði markaðarins þar í landi 14,5 milljarða punda (217.55 pund á hvern íbúa) og skapar hann 106.670 störf.

Erfitt er að bera saman notkun í Bretlandi og á Íslandi vegna þess að tölurnar frá Bretlandi eru fyrir síðustu 4 vikur á meðan tölurnar frá Íslandi sýna síðustu 12 mánuði. (Lilly, Chris. 2020).

3.3.2 Samanburður við Svíþjóð

Í Svíþjóð árið 2018 höfðu 67% landsmanna tekið þátt í veðmálum síðustu 12 mánuðina og eru lottó einnig vinsælasta peningaspilið, um það bil 47% landsmanna spiluðu lottó síðustu 12 mánuði. (Lotteriinspektionen. 2018) Sænski fjárhættuspilamarkaðurinn var árið 2016 metinn á 46.716 milljónir sænskra króna, sem gerir 4,74 sænskar krónur á hvern íbúa. Sem er mun lægra en í Bretlandi. (Lotteriinspektionen. 2016)

3.4 Orsök

Hvers vegna eru Íslendingar að færa þátttöku sína í peningaspilum í meira magni til útlanda? (Tafla 1, Tafla 2) Þessi þróun telur kannski aðeins nokkur prósent en eftir nokkur ár gæti þróunin orðið hraðari og þá sitjum við uppi með góðgerðarfyrirtæki héraðs sem enginn sækir þjónustu til, og allur ábati markaðarins færir til erlendra stórfyrirtækja.

3.4.1 Húsið vinnur alltaf

Til að skilja orsökina þarf að útskýra í stuttu máli hvernig fjárhættuspil virka. Hverjir græða, hverjir tapa og hvernig viðskiptamódel veðmálafyrirtækja virka. Það er mismunandi eftir því hvaða peningaspil er til umræðu, tökum nokkur dæmi.

Íþróttaveðmál: ef tveir aðilar vilja veðja um útkomu körfuboltaleiks á milli KR og Vals þá er líklegt, ef bæði lið eru jafn líkleg til að vinna, að hvor um sig leggi undir 1000 krónur og sigurvegarinn fær síðan 2000 krónur að leik loknum en taparinn ekki neitt. Hins vegar þegar fyrirtæki eins og Lengjan eða erlendar vefsíður eins og bet365.com eru orðnir milliliðir um viðskipti margra einstaklinga sem allir vilja veðja á KR eða Val, þá tekur fyrirtækið ákveðið þjónustugjald. Til dæmis getur stuðullinn verið 1,90 á hvort lið hjá bet365. Þannig leggur Jón Jónsson 1000 krónur á KR á meðan Gunnar Jónsson leggur 1000 krónur á Val. Síðan vinnur KR leikinn og Bet365 greiðir Jóni 1900 krónur og Gunnari ekki neitt. Þannig græðir bet365 100 krónur í þjónustugjald. Þetta virkar eins ef liðin eru mismikleg til árangurs. Ef tveir aðilar veðja sín á milli milliliðalaust, þá fær annar stuðullinn 4,0 á meðan hinn fær stuðul 1,25. En sá leikur er líklegur til að hafa lægri stuðul hjá veðmálafyrirtækjum, til dæmis 1,2 og 3,8.

Rúlletta er sennilega einfaldasta dæmið um ábata spilavíta, hvort sem það er á netinu eða ekki. Þar eru 36 tölur og leikmaðurinn setur fé undir á þær tölur sem honum lystir. Allt frá því að setja á tölu og fá 36-földun ef hann hefur rétt fyrir sér til þess að setja á rauðan eða svartan og fá tvöföldun ef hann hefur rétt fyrir sér. Ef það væru bara 36 tölur á rúlletthjólinu þá myndi spilavítið ekki skila hagnaði til langs tíma, þess vegna er ein aukatala á hjólinu, grænt núll. Þegar það kemur upp þá vinnur enginn sitt veðmál og spilavítið tekur allan peninginn sem var lagður undir. Þess vegna er leikmaðurinn alltaf að fara að tapa til langs tíma og spilavítið skilar hagnaði.

Lottó og happdrætti virka þannig að ákveðin prósentu af kaupverði miða fer í verðlaunafé og afgangurinn rennur til þess sem selur miðann, hvort sem það er góðgerðarmál eða erlent stórfyrirtæki.

Svona er þetta með öll peningaspil, annars væri enginn að bjóða upp á þau.

3.4.2 Verðsamanburður

Hagfræðingar líta á fjárhættuspil eins og hverja aðra þjónustu, þar sem greiðsluvilji neytenda ræður eftirspurn og hagnaðarvon framleiðenda ræður framboðinu. Einnig hafa fjárhættuspil ákveðið verð sem hefur áhrif á hversu miklu er neytt á markaðnum, þrátt fyrir að erfitt sé að átta sig á því hvað verðið nákvæmlega er, því ekki er ólíklegt að neytandi eigi erfitt með að átta sig á muninum á upphæðinni sem lögð er undir í veðmálinu, verðinu á þjónustu veðmálafyrirtækisins og mögulegri útgreiðslu ef veðmálið fellur honum í vil.

Íslendingar sem taka þátt í peningaspilum gera það af mismunandi ástæðum. Þrjár veigamestu ástæðurnar eru; að styðja gott málefni, spila ánægjunnar vegna og spila til þess að freista þess að græða peninga.

Fyrsti flokkur spilara, þeir sem spila til að styðja gott málefni, spila væntanlega einungis héraðs og líta til dæmis á lottómiðann sinn sem styrk til íþróttahreyfingarinnar frekar en fjárfestingu og eru því ólíklegir til að leita erlendis að betra verði.

Hinir tveir flokkarnir og þá sérstaklega þeir sem spila með það að markmiði að græða peninga hljóta að gera verðsamanburð áður en þeir leggja sitt fé undir. Þessi verðsamanburður á sennilega helst við í íþróttaveðmálum, þar sem margir einstaklingar

telja sig vita betur en aðrir og geta grætt peninga á snilligáfu sinni. Sumum hefur tekist það, en öðrum ekki.

Í íþróttaveðmálum er auðvelt að gera verðsamanburð. Yfirleitt eru sömu leikirnir í boði á Lengjuni og erlendis og það er ekkert leyndarmál að Lengjan og 1x2 taka miklu hærra verð fyrir hverja krónu sem er lögð undir heldur en erlendar vefsíður. Erfitt er að finna nákvæma krónutölu fyrir verðmismuninn en tókum raundæmi. Píluleikur á milli Jesus Noguera og James Wilson þann 8. maí 2020 er í boði á bæði Lengjuni og Bet365. Stuðullinn á Noguera á Lengjuni er 1.7 og 1.66 á Wilson sem þýðir að ef Jón setur hálfu krónu á Noguera og Sigggi setur hálfu krónu á Wilson þá þarf Lengjan að borga út 0,85 krónur ef Noguera vinnur en 0,83 krónur ef Wilson vinnur, gerum ráð fyrir því að það séu jafn miklar líkur á því hvort Wilson eða Noguera vinnur þá þarf Lengjan að borga til baka að meðaltali 0,84 krónur og taka þá 16% af veðmálum Jóns og Siggga í sölulaun. Á Bet365 eru stuðlarnir á þennan leik hins vegar 2.1 á Noguera og 1.66 á Wilson, sömu veðmál Jóns og Siggga gera það að verkum að Bet365 borgar út 1,05 krónur ef Noguera vinnur en 0,83 krónur ef Wilson vinnur, að meðaltali er það 0,94 krónur svo Bet365 heldur að meðaltali 6% eftir í sölulaun á þessum tiltekna píluleik. Enda er Lengjan góðgerðarstarfsemi og fín afþreying fyrir þá sem vilja spila til að styrkja gott málefni. Þeir sem spila til þess að græða gera það hins vegar þar sem þeir fá bestu kjörin og hæstu stuðlana. Því má líta svo á að hluti af greiðsluvilja íslenskra neytenda vegna íþróttaveðmála sé tengdur ósk um að styðja við innlenda íþrótt- og góðgerðastarfsemi.

3.4.3 Sýnileiki og auglýsingar fjárhættuspila

Á Íslandi er bannað að auglýsa fjárhættuspil, nema þau sem hafa fengið leyfi til reksturs hérlendis (Lottó, Lengjan, Happprætti Háskóla Íslands og fleira). Hins vegar er uppi ákveðið lögsöguvandamál eftir tilkomu internetsins. Aukist hefur, sérstaklega á síðustu árum, að erlendar veðmálasíður stundi markaðsstarf hérlendis. Með tilkomu samfélagsmiðla og hlaðvarpa verður auðveldara og auðveldara að komast framhjá lögbanni á auglýsingum. Þetta sést jafnmikið á áfengismarkaði og markaði fjárhættuspila. Auglýsingar á Facebook, Twitter og Instagram sem ná vel til ungu kynslóðarinnar hafa rutt sér rúms í íslensku samfélagi. Til dæmis halda eistneska vefsíðan Coolbet.com og sænska vefsíðan Betsson.com út bæði Facebook og Twitter reikningum á íslensku sem eru gerðir til að auka sýnileika þeirra hérlendis. Þessum reikningum er væntanlega stjórnað af

Íslendingum sem eru í vinnu við að auka sýnileika þessara erlendu síðna hérlendis í gegnum krókaleiðir samfélagsmiðla. Auk þess hafa sumir íslenskir áhrifavaldar á Instagram og íslenskir hlaðvarpsstjórnendur oft talað grunsamlega mikið um erlendar veðmálasíður. Ekki hefur þó enn reynt á hvort vinna íslenskra aðila á Íslandi við að auka veg erlendra veðmálasíðna samræmist lagareglum sem vísað hefur verið til hér að framan.

Það er einnig stöðug tækniframþróun í heiminum og því verður bara auðveldara fyrir Íslendinga að kaupa þessa þjónustu af fyrirtækjum úti um allan heim með tilkomu snjallforrita.

3.5 Spilafíkn á Íslandi

3.5.1 Skilgreining

Spilafíkn má lýsa sem spilahegðun sem hefur í för með sér óæskilegar afleiðingar fyrir þann sem spilar, aðra í nánasta umhverfi hans og fyrir samfélagið. Andleg vanlíðan, þunglyndi, kvíði eða streita eru algengir fylgifiskar spilafíknar og spilafíklar misnota oft áfengi eða önnur vímuefni. Spilafíkill er iðulega upptekinn af þrálátum þönkum um peningaspil og hugsar um leiðir til þess að spila áfram, gjarnan í þeim tilgangi að endurheimta glatað fé. Það eykur fjárhagslegan skaða þannig að við andlega vanlíðan bætist oft gjaldþrot. (Daníel Þór Ólason. 2017. bls. 15)

3.5.2 Algengi spilafíknar

Þeir sem höfðu spilað í að minnsta kosti einu peningaspili síðustu 12 mánuði í rannsókn Daníels, (Daníel Þór Ólason. 2017) og (Daníel Þór Ólason. 2011), svöruðu níu atriðum matskvarðans Problem Gambling Severity Index (PGSI). Tafla 3 sýnir samanburð á algengni spilafíknar á milli ára 2011 og 2017.

Tafla 3. Samanburður á greiningu spilafíknar á milli rannsókna. (Daníel Þór Ólason. 2011) (Daníel Þór Ólason. 2017)

Greiningarhópur	Prósentufjöldi 2011	Prósentufjöldi 2017
Spila engin peningaspil	24,0%	22,9%
Spila án vandkvæða	68,4%	69,1%
Lítill hættu á vanda vegna spilavanda	5,1%	5,7%

Nokkur hætta á vanda vegna spilavanda	1,7%	2,1%
Líkleg spilafíkn	0,8%	0,3%

Algennt er í rannsóknum af þessu toga að sameina síðustu tvo flokkana, „nokkur hætta á vanda vegna spilavanda“ og „líkleg spilafíkn“. Þessir tveir flokkar mynda þann hóp sem á í verulegum vandræðum vegna þátttöku sinni í peningaspilum. Árið 2011 var stærð þessa flokks 2,5% og 2018 2,4%. Svo að það er ekki marktæk breyting í spilafíkn á milli ára. Ef þessar tölur frá 2017 eru heimfærðar upp á alla landsmenn á aldrinum 18-70 (N=229.315) má áætla að um 688 (öryggisbil 229-1376) manns eigi líklega við spilafíkn að stríða. Þeir sem eiga við verulegan vanda að stríða væru þá 5.733 (öryggisbil 4.127-6.879) einstaklingar. (Daníel Þór Ólason. 2017)

Til samanburðar eru 0,7% fullorðinna í Bretlandi með líklega spilafíkn, svipað mikið og hérlandis, og samfélagslegur kostnaður við spilafíkla í Bretlandi er talinn vera á milli 260.000.000 og 1.200.000.000 punda. (Lilly, Chris. 2020)

3.5.3 Tengsl spilafíknar og netspilunar

Það má velta fyrir sér hvort það séu tengsl á milli spilafíknar og aukinnar netspilunar. Til að finna hvort það séu tengsl þar á milli gerði Daníel Þór Ólason (2017) aðhvarfsgreiningu fyrir netpeningaspil. Megin niðurstöður hennar eru sýndar í töflu 4

Tafla 4. Tengsl þátttöku í netpeningaspilum á erlendum vefsíðum við spilavanda. (þrepaskipt logistic aðhvarfsgreining)

Þrep 2	B	Wald próf	Áhættuhlutfall	Öryggisbil áhættuhlutfalla
Netspilakassar	2,370	16,886**	10,700	3,455-33,140
Netpóker	0,705	1,489	2,025	0,652-6,286
Netveðmál á úrslit íþróttaleikja	- 0,918	0,919	0,399	0,061-2,611
Netveðmál á atburði íþróttaleikja	2,749	9,476**	15,625	2,715-89,936

Önnur netpeningaspil	0,153	0,049	1,165	0,302-4,499
Líkan fyrir skref 2 ($c^2 = 111,312$, $p \leq 0.001$). * $p \leq 0.05$; ** $p \leq 0.01$. $n = 2.019$.				

Niðurstöðurnar eru athyglisverðar. Tvær tegundir netpeningaspila tengjast spilavanda hjá íslenskum almenningi, það eru netspilakassar og netveðmál á atburði íþróttaleikja. Bæði þessi peningaspil eru að verða vinsælli meðal Íslendinga eins og sést í töflu 2. Netpóker hefur oft verið tengdur við spilavanda en samkvæmt þessari rannsókn eru engin tengsl á milli netpókers og spilavanda. Netpóker er ekki að aukast hérlandis (Tafla 2). Það hlýtur að vera ákveðið áhyggjuefni að þau peningaspil sem tengjast spilavanda eru þau spil sem aukast í vinsældum á milli ára.

4 Neikvæð áhrif fjárhættuspila

Ytri áhrif fíknar geta haft gríðarleg áhrif á hagkerfið. Fíknir eins og áfengisfíkn og vímuefnafíkn hafa bein ytri áhrif á heilbrigðiskerfið. Spilafíkn hefur sennilega ekki alveg jafnbein áhrif, en þó getur hún haft mikil áhrif.

Bandaríska geðlæknafélagið skilgreinir spilafíkn sem árattusjúkdóm sem getur haft svipaðar neikvæðar afleiðingar á áfengis- og vímuefnafíkn. (SÁÁ. 2020)

Á svipaðan hátt og fólk verður háð áfengi eða fíkniefnum verða spilafíklar haldnir óstjórnlegri löngun til að leggja undir fé í ýmis konar fjárhættuspilum. Fjárhættuspil snúast um spennuna sem fylgir spilun. Þessi áhrif hverfa svo aftur þegar spilarinn horfist í augu við raunveruleikann, tapaða peninga og tíma. Eftir því sem stressið og álagið eykst finnst spilaranum hann þurfa að spila enn meira. Afleiðingin verður stigversnandi tilfinningalegt og fjárhagslegt öngþveiti sem getur leitt til hruns bæði fjárhættuspilarans og fjölskyldu hans. Spilafíkn er sú fíkn sem er hvað erfiðast að staðsetja, það geta allir verið spilafíklar. Sama hversu greindur þú ert, á hvaða aldri og svo framvegis.

Spilafíkn er ólík öðrum fíknum að því leyti að það sést síður utan á spilafíkli að hann sé fíkill. Þú mælir ekki spilafíkn með blóðprufu. Spilafíkill getur sannfært sjálfan sig og aðra um að hann sé einungis í tímabundnum peningavanda sem brátt muni lagast.

Úrræði spilafíkla hérlendis eru annars vegar Samtök áhugafólks um áfengis- og vímuefnavandann (SÁÁ) og hins vegar GA samtökin (Gamblers Anonymous).

Ein mynd ytri áhrifa spilafíknar er að langt leiddur spilafíkill er líklegri en aðrir til að fremja glæpi, eins og þjófnað, til þess að fjármagna fíknina. Það leiðir til aukins álags á löggæslu og fangelsi landsins. Einnig kosta úrræði SÁÁ sitt fyrir hagkerfið.

Þegar spilafíkill missir úr vinnu, hættir í vinnu, er rekinn úr vinnu eða er á atvinnuleysisbótum hefur það í för með sér kostnað fyrir velferðarkerfið. Síðast en ekki síst þá eru neikvæð ytri áhrif vegna gjaldþrots spilafíkla, bæði málskostnaður og tapaðar kröfur í þrotabú þess gjaldþrota.

4.1 Rannsóknir á samfélagslegum kostnaði spilafíkla

Til eru allskonar rannsóknir á þessu sviði, úr mörgum áttum. Til dæmis hafa birst greinar í fræðitímaritum um samfélagslegan kostnað fjárhættuspila frá fræðimönnum með bakgrunn í sálfræði, félagsfræði, lögfræði, hagfræði og stjórnmálafræði. Niðurstöðurnar

eru jafnmismunandi og þær eru margar. Erfitt hefur reynst að ná utan um samfélagslegan kostnað við hvern spilafíkil og hafa rannsóknir skilað mismunandi niðurstöðum. Rannsakendur hafa átt í erfiðleikum með að afla sér allra viðunandi gagna og hafa fyllt á mismunandi hátt í eyðurnar í gagnasöfnuninni.

Ein rannsókn (Thompson, Schweer. 2005), var byggð á viðtölum við 99 meðlimi í spilafíklasamtökum Gamblers Anonymous í Las Vegas. Að mínu mati mistókst rannsakendunum að skilgreina samfélagslegan kostnað rétt. Í stað þess að mæla samfélagslegan kostnað, eins og hann hefur verið skilgreindur hér, þá tóku rannsakendur saman peningagildi fyrir öll neikvæð útgjöld sem hægt var að tengja við spilafíkn. Tafla 5 sýnir hvernig Thompson og Schweer dreifðu kostnaðnum á kostnaðarliði.

Tafla 5. Mat Thompson og Schweer frá 2005 á árlegum samfélagslegum kostnaði á hvern spilafíkil

Atvinnumál (vinnumissir, uppsögn, atvinnuleysisbætur)	5.125\$
Gjaldþrotskostnaður	10.271\$
Þjófnaður	3.379\$
Handtökur	95\$
Réttarhöld	85\$
Fangelsun	80\$
Skilorð	170\$
Meðferðir og þjónusta velferðarkerfis	506\$
Áætlaður árlegur samfélagslegur kostnaður á hvern spilafíkil	19.711\$
Heimild: Thompson, Schweer. 2005. bls. 83	

Þessi rannsókn skilaði gríðarlega hárrí upphæð á hvern fíkil, enda telja þeir til allt mögulegt og kalla það samfélagslegan kostnað.

Málið er það að við skilgreinum samfélagslegan kostnað yfirleitt þannig að aðgerðin skaði heildarauð hagkerfisins. Þá er ljóst að auðfærslur eins og tap í spilum og ógreiddar skuldir geta ekki talist með þegar samfélagslegur kostnaður er reiknaður. Rannsókn Thompson og Schweer frá 2005 er því augljóslega að stórofmata árlegan samfélagslegan kostnað á hvern spilafíkil.

Hinir raunverulegu liðir sem þarf til að reikna samfélagslegan kostnað spilafíkla, samkvæmt skilgreiningu Walker og Barnett (1999) eru: meðferðir við spilafíkn, kostnaður við dómskerfi og löggæslu. Samkvæmt þessari skilgreiningu á samfélagslegum kostnaði var kostnaðurinn á hvern spilafíkil árlega metinn á um það bil 1.600\$ (Walker. 2008). Ríflega 90% minni tala en hjá Thompson og Schweer þrem árum áður, en sennilega réttari tala. Þessi nálgun hefur komið stjórnvöldum í opna skjöldu því talan gerir lítið úr mikilvægi þess að takmarka aðgengi að fjárhættuspilum. Sérstaklega þar sem samfélagslegur kostnaður hefur lengi haft áhrif á ákvarðanir löggjafarvaldsins úti um allan heim. Enda hafa Bandaríkjamenn slakað allverulega á reglum sínum um fjárhættuspil á síðasta áratugi. Taka skal þó fram að erfitt er að meta þennan kostnað nákvæmlega, vegna þess hvað er erfitt að meta hvaða kostnaður verður vegna spilafíknar og hvort hann leggist á samfélagið. Til dæmis væri auðveldlega hægt að bæta við þessa þröngu skilgreiningu Walker og Barnett kostnaði í félagslega kerfinu vegna skilnaða, barnaverndarmála og þess háttar.

4.2 Glæpir og spilavíti

Spilavíti eru rekin í flestum stórborgum heimsins, ekki hefur ennþá verið opnað fyrir rekstur spilavíta hérlendis þrátt fyrir tilraunir Willums Þórs Willumssonar (Þingskjal 156. 2014-2015).

Tengsl milli glæpa og spilavíta hafa verið rannsökuð erlendis. Stór rannsókn (Grinols, Mustard. 2006) var framkvæmd í Bandaríkjunum árið 2006, þar voru gögn frá öllum Bandaríkjunum greind með hagrannsóknum og niðurstaðan var að spilavíti hafa áhrif á hækkandi glæpatíðni með smá tímatöf.

Seinni rannsóknir (Reece. 2010) hafa þó sýnt fram á að Grinols og Mustard misreiknuðu glæpatíðnina verulega. Reece tekur til greina í jöfnunni um glæpatíðni aukinn straum ferðamanna og því hækkar nefnarinn í jöfnunni:

$$\text{Glæpatíðni} = \text{Fjöldi glæpa} / \text{Mannfjöldi}$$

Því verður samband spilavíta og glæpatíðni ekki marktækt í þeim rannsóknum sem taka til greina aukin mannfjölda vegna ferðamannaaukningar sem má rekja til spilavíta, sem sagt hækkar fjöldi glæpa hlutfallslega jafn mikið og mannfjöldinn og því heldur glæpatíðni sama gildi.

5 Jákvæð áhrif fjárhættuspila

Það eru fjölmörg jákvæð áhrif af lögleiðingu fjárhættuspila. Ríki geta fengið miklar skatttekjur af einkarekstri veðmálafyrirtækja, atvinna skapast, rekstraraðilar iðnaðarins njóta ábata og einnig getur rekstur spilavíta haft jákvæð áhrif á ferðamannastraum til landsins.

5.1 Framlög spilavíta til hagkerfa

Talsmenn spilavítaiðnaðarins halda því fram að iðnaðurinn örvi hagkerfið með því að skapa störf og borga skatta og önnur gjöld. Niðurstöður tveggja rannsókna (Walker, Jackson. 1998) (Walker, Jackson. 2007) gefa til kynna að til skamms tíma hafa spilavíti jákvæð áhrif á hagvöxt, en þau áhrif dvína út og hafa ekki teljandi áhrif til langs tíma.

Niðurstöðurnar koma kannski ekki á óvart þar sem stofnun stórs vinnustaðar eins og spilavítis hækkar eftirspurn á vinnumarkaði, sem leiðir til hærri launa. Þetta útskýrði Joseph Schumpeter á sínum tíma þegar hann sagði að ein uppspretta hagvaxtar væri þegar markaður með ný gæði, vöru eða þjónustum yrði til. (Schumpeter 1934)

Þessi skammtímaáhrif spilavíta sem síðan verða að engu má útskýra með því að samkeppni spilavítanna við aðrar tegundir fjárhættuspila (t.d. ríkisrekin, netspil, spilavíti í öðrum ríkjum) eyði út áhrifunum eða mögulega að vöxtur spilavítis komi niður á öðrum iðnaði ótengdum fjárhættuspilum.

5.2 Tekjur ríkisins

Stjórnvöld hérlendis hafa farið þá leið að ná til sín verulegum hluta greiðsluvilja almennings fyrir veðmál með því að selja þau í gegnum ríkisrekin félög eða félög með sérstök leyfi frá ríkinu. Önnur ríki skattleggja frekar einkafyrirtæki á fjárhættuspilamarkaði sérstaklega. Ástæðan fyrir því að ríki vilja minnka jafnvægisþagn á markaði fyrir fjárhættuspil eru ytri áhrif og samfélagslegur kostnaður sem hlýst af spilafíkn og öðru tengdu fjárhættuspilum og hefur verið rætt hér að ofan.

Fjárhættuspil geta einnig verið stuðningsvara eða staðkvæmdarvara við önnur fjárhættuspil eða við önnur gæði í hagkerfinu. Þegar skoðað er hvort lögleiða eigi ákveðnar tegundir fjárhættuspila verður að hafa í huga hvort auknar skatttekjur af því

muni koma í stað tekna af öðrum fjárhættuspilum eða öðrum gæðum, eða hvort frekari lögleiðing muni stækka markaðinn.

Stór hluti ágreiningsins um það hvort ríkið eða einkaaðilar eigi að sjá um markað með fjárhættuspil er hvort skilar sér betur í ríkiskassann, hagnaður af ríkisreknum fjárhættuspilum eða skatttekjur af einkareknum fjárhættuspilum. Hérlendis eru aðeins ríkisrekin fjárhættuspil, ennþá, sum ríki eins og Svíþjóð eru með blöndu af ríkisreknum og einkareknum fyrirtækjum og loks eru til ríki sem leyfa einkageiranum alfarið að sjá um markaðinn. Hérlendis skila allir rekstaraðilar sínum hagnaði til góðgerðarmála. Tafla 6 sýnir samantekt á upphæðum sem núverandi iðnaður skilar til góðgerðarmála.

Tafla 6. Framlag rekstraraðila íslenskra fjárhættupila til góðgerðarmála

Íslenskar getraunir (2017)	102.691.702 kr.
Íslensk getsþá (2017)	1.302.429.435 kr.
Happdrætti Háskóla Íslands (2018)	1.307.171.873 kr.
Íslandsspil (2016)	881.070.425 kr.
Samtals	3,593,363,435 kr.

Þessar tölur eru teknar úr nýlegustu aðgengilegu ársreikningum. Einnig má nefna að til eru nokkur minni happdrætti sem eru ekki inni í þessu yfirliti (Happdrætti Blindrafélagsins, Happdrætti Das, Happdrætti SÍBS). Þannig má áætla að tekjur góðgerðarfélaga af rekstri fjárhættuspila á Íslandi séu um það bil fjórir milljarðar króna árlega. Meðal þeirra félaga sem féð rennur til er Háskóli Íslands, Rauði krossinn, Öryrkjabandalag Íslands, Ungmennafélag Íslands, Íþrótt og Ólympíusamband Íslands, SÁÁ og Slysavarnarfélagið Landsbjörg. Við gætum því metið íslenskan fjárhættuspilamarkað á 4 milljarða króna, það gerir um það bil 10.984 íslenskar krónur á mann.

Ef við berum það saman við tölur frá Bretlandi og Svíþjóð úr köflum 3.3.1 og 3.3.2, þá er markaðurinn í Bretlandi metinn á 217.55 pund á hvern íbúa, eða tæpar 40 þúsund krónur miðað við gengið í dag. Sænski markaðurinn er metinn á 4.74 sænskar krónur á íbúa, eða tæpar 7 þúsund íslenskar krónur.

5.3 Auglýsingar

5.3.1 Lög

Í 37. grein lögum um fjölmiða nr. 38/2011 stendur:

„Óheimil eru viðskiptaboð og fjarkaup fyrir tóbaksvörur, [rafrettur, áfyllingar fyrir rafrettur] ³⁾ og áfengi sem og happdrættis- og veðmalastarfsemi sem ekki hefur leyfi lögum samkvæmt hér á landi. Sama gildir um viðskiptaboð um lyfseðilsskyld lyf, eins og kveðið er á um í lyfjalögum. Fullyrðingar sem fram koma í viðskiptaboðum og fjarkaupainnskotum fyrir óáfengar drykkjarvörur þarf að vera hægt að færa sönnur á.“ (Lög um fjölmiðla nr. 38/2011)

Enn fremur segir í 11. grein laga um happdrætti 38/2005 að:

“Það varðar sektum eða fangelsi allt að sex mánuðum, nema þyngri refsing liggi við samkvæmt öðrum lögum, ef maður af ásetningi eða stórfelldu gáleysi auglýsir, kynnir eða miðlar hvers konar upplýsingum um happdrætti sem ekki hefur verið veitt leyfi fyrir samkvæmt lögum þessum eða uppfyllir ekki skilyrði laganna, [óháð því hvort starfsemi þess er rekin héraendis eða erlendis].“ (Lög um happdrætti 38/2005)

5.3.2 Auglýsingatekjur

Oft hefur verið tekist á um það hvort leyfa eigi hinar ýmsu auglýsingar héraendis. Þar ber helst að nefna auglýsingar á áfengi og auglýsingar á fjárhættuspilum, sem hvort tveggja er ólöglegt héraendis, ennþá.

Erlendis eru slíkar veðmálaauglýsingar yfirleitt leyfilegar og hafa íþróttafélög og fjölmiðlar háar tekjur af þeim auglýsingum. Sérstaklega áberandi er þetta á Englandi og Spáni. Á síðustu leiktíð hafði helmingur félaga í ensku úrvalsdeildinni veðmálafyrirtæki á búning sínum og 17 af 24 liðum í næstefstu deild. (Davies. 2019)

Jóhann Már Helgason, fyrrum framkvæmdastjóri Vals og Aftureldingar var í viðtali við „Sportið í dag“ á Stöð 2 sport, þann 28. apríl 2020, og voru fjármál íslenskra íþróttafélaga til umræðu. Þar sagði hann frá því þegar tvö veðmálafyrirtæki buðust til að kaupa nafnið á Valsvellinum:

“Þá voru ekki mörg fyrirtæki til í að setja miklar fjárhæðir í þetta. En þá bönkuðu tvö veðmálafyrirtæki upp á hjá okkur að fyrra bragði og voru tilbúin að setja pening í þetta verkefni, að bera nafn vallarins.“ (Jóhann Már Helgason. 2020)

Hann hélt því síðan fram að það myndi breyta umhverfi íþróttafélaga héraendis gríðarlega til hins betra ef þetta yrði leyft.

Mótrökin gegn slíkum auglýsingum eru bannið minnki sýnileika þessarar starfsemi, sérstaklega á meðal yngstu meðlima samfélagsins. En ég tel að það þurfi að ræða þessar auglýsingar og aflétta þessu banni – enda gríðarlegir fjármunir í húfi fyrir íþróttahreyfinguna og fjölmiðla.

6 Lokaorð

Hér hefur verið fjallað um áhrif fjárhættuspila á hagkerfi í þeim tilgangi að reyna að komast að því hvort við Íslendingar þyrftum að breyta okkar lagaumhverfi í átt að auknu frjálsslyndi á þessum markaði eða ekki.

Fyrst var farið yfir sögu markaðarins og reglugerðir erlendis. Þróunin erlendis er sú að flest ríki sem voru könnuð í Evrópu og Bandaríkjunum hafa verið að færa sig í áttina að frekari lögleiðingu, eða eru nú þegar mjög frjálsslynd. Síðan voru þær reglugerðir hérlendis sem snúa að þessum markaði skoðaðar og þær eru ekki margar. Ein grein í almennum hegningarlögum segir að ólöglegt sé að reka slíka starfsemi og svo er nokkur lög sem leyfa sérstökum góðgerðarfélögum og fyrirtækjum í eigu ríkisins að stunda þennan markað. Hagnaðurinn af þeirri starfsemi fer til góðgerðarfélaga.

Síðan var notkun Íslendinga á fjárhættuspilum skoðuð sem og þróun hennar, og kom í ljós að þróunin er örlítið í átt að netspilun. Útskýrðar voru orsakir fyrir þeirri þróun og tel ég að notkunin hafi margfaldast á þessum þremur árum frá því tölurnar eru og muni gera það áfram á næstu árum. Tíðni spilafíknar á Íslandi var einnig skoðuð og samkvæmt tölum frá 2017 eru líkur á að um það bil 2,5% landsmanna eigi í nokkurri hættu á að ánetjast spilafíkn. Þá var skoðað hver sé samfélagslegur kostnaður hvers spilafíknis. Sá kostnaður er oft ýktur þegar þetta málefni er rætt opinberlega og er hann ekki svo hár. Loks voru skoðuð jákvæð áhrif fjárhættuspila á hagkerfi. Þar ber helst að nefna tekjur ríkisins, hvort sem það er í gegnum ríkisrekin félög eða einkarekin fyrirtæki. Erfitt er að komast að því hvort skili meira fé til samfélagsins.

Eftir að hafa kafað í efnið og af eigin reynslu tel ég nokkuð augljóst að það spila mjög margir Íslendingar fjárhættuspil að staðaldri, og það styðja tölurnar. Íslenski markaðurinn er hins vegar dreifður og óskilgreindur. Uppi á yfirborðinu er sá hluti markaðarins sem er löglegur hérlendis, til dæmis Lottó, Lengjan, happdrætti og spilakassar. En hinn hlutinn eru þeir Íslendingar sem stunda fjárhættuspil á erlendum vefsíðum, sá hluti markaðarins fer vaxandi samkvæmt töflu 1 og töflu 2 og mun vaxa hraðar á næstu árum ef marka má rök höfundar í kafla 3.4.

Stjórnvöld þurfa einhvernvegin að ná tökum á vexti erlenda markaðarins hérlendis og ég tel að það þurfi að gera íslenskan markað fjárhættuspila samkeppnishæfari.

Í Svíþjóð eru bæði ríkisrekin og einkarekin fyrirtæki á markaðnum. Þannig eru þeir að halda báðum kostum opnum fyrir neytendur og þeir missa ekki mikið af markaðshlutdeildinni erlendis. Einungis þau fyrirtæki sem hafa fengið leyfi frá sænskum stjórnvöldum mega starfa á markaðnum. Einnig eru starfrækt fjögur spilavíti í Svíþjóð, og eru þau öll rekin af ríkisfyrirtækinu Casino Cosmopol. Íslensk stjórnvöld þyrftu að mínu mati að fara í vinnu sem snýr að því að gera íslenskan fjárhættuspilamarkað samkeppnishæfari og sænska fyrirkomulagið væri góð byrjun til að opna markaðinn án þess þó að hætta með núverandi starfsemi og sjá hvert það leiðir okkur.

Heimildaskrá

Almenn Hegningarlög. Nr. 19/1940.

Árni Helgason. (2009, 23. júní). Er löglegt að spila fjárhættuspil á Netinu og ef svo er, þarf maður þá að borga skatt af gróðanum? Vísindavefurinn. Sótt þann 14. apríl 2020 af <http://visindavefur.is/svar.php?id=49283>

Daníel Þór Ólason. (2011). Spilahegðun og algengi spilavanda meða fullorðinnal Íslendinga árið 2011. Innanríkisráðuneytið.

Daníel Þór Ólason. (2017). Spilahegðun og algengi spilavanda meðal Íslendinga árið 2017. Dómsmálaráðuneytið.

Davies, Rob. (2019). Half of Premier League clubs to have gambling sponsors for 2019-20 season. The Guardian. Sótt 29. Apríl 2020 af <https://www.theguardian.com/football/2019/jul/19/half-of-premier-league-clubs-to-have-gambling-sponsors-for-201920>

Dunlop, Stewart. (2016). The Earliest Forms of Gambling in Ancient Civilizations. DocumentaryTube. Sótt 14. apríl 2020 af <http://www.documentarytube.com/articles/the-earliest-forms-of-gambling-in-ancient-civilizations>

Gouker, Dustin. (2020). Legislative Tracker: Sports Betting. Sótt 14. Apríl 2020 af <https://www.legalsportsreport.com/sportsbetting-bill-tracker/>

Grinols E, Mustard D. (2006). Casinos, crime, and community costs. Review of economics and statistics 88(1): 28-45.

Happdrætti Háskóla Íslands. (2018). Ársreikningur 2018. Sótt 23. apríl 2020 af https://hhi.overcastcdn.com/documents/HH%C3%8D_%C3%A1rsreikningur_2018.pdf

Íslandsspil sf. (2016) Ársreikningur 2016. Sótt 23. Apríl 2020 af <https://www.islandsspil.is/static/files/arsreikningar/2016-islandsspil-sf-arsreikningur-samandr..pdf>

Íslensk getspá. (2017). Ársreikningur 2017. Sótt 23. Apríl 2020 af https://games.lotto.is/files/213_getspa_2017.pdf

Íslensk Getspá. (2020). Saga Íslenskra Getrauna. Sótt 14. apríl 2020 af <https://games.lotto.is/site/content?name=history>

Íslenskar getraunir. (2017). Ársreikningur 2017. Sótt 23. apríl 2020 af https://games.lotto.is/files/211_getr_2017.pdf

- Jóhann Már Helgason (viðmælandi). (2020, 28. apríl). Sportið í dag. Sótt 29. apríl 2020 af <https://www.visir.is/g/2020661086d>
- Lilly, Chris. (2020). Gambling Statistics. Finder.com. Sótt 6. maí 2020 af <https://www.finder.com/uk/gambling-statistics>
- Lotteriinspektionen. (2016) The development of the gambling market in Sweden and internationally 2016. Sótt 6. maí 2020 af <https://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/informationsdokument/tryckta-publikationer/the-development-of-the-gambling-market-in-sweden-and-internationally-2016.pdf>
- Lotteriinspektionen. (2018). Allmänheten om spel – 2018. Sótt 6. maí 2020 af <https://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/statistik/enkatundersokning/allmanheten-om-spel-2018.pdf>
- Lög um fjölmiðla. Nr 38/2011.
- Lög um getraunir. Nr. 59/1972.
- Lög um happdrætti. Nr. 38/2005.
- Lög um söfnunarkassa nr. 73/1994.
- Lög um talnagetraunir. Nr. 26/1982.
- Lög um tekjuskatt nr. 90/2003.
- Reece, W. (2010). Casinos, hotels and crime. Contemporary Economic Policy.
- Reith, Gerda. (1999). The Age of Chance: Gambling in Western Culture. London: Routledge.
- SÁÁ. (2020). Hvað er spilafíkn? Sótt 16. apríl 2020 af <https://saa.is/hvad-er-spilafikn/>
- Schumpeter, Joseph. (1934). The Theory of Economic Development. New Brunswick, NJ: Transaction Publishers.
- Smiley, Brett. (2017). A History of Sports Betting in the United States: Gambling Laws and Outlaws. Sótt 14. Apríl 2020 af <https://sportshandle.com/gambling-laws-legislation-united-states-history/>
- Taylor, Isaac. (2020). The History of Gambling. Gambling.net. Sótt 14. apríl 2020 af <https://www.gambling.net/history/>
- Thompson W, K Schwer. (2005). Beyond the limits of recreation: Social costs of gambling in southern Nevada. Journal of Public Budgeting, Accounting & Financial Management 17 (1): 62-93.

- Walker D, Barnett. (1999). The social costs of gambling: An economic perspective. *Journal of Gambling Studies* 15 (3): 181-212.
- Walker, Douglas. (2009) *The Economic Effects of Casino Gambling: A Perspective from the U.S.* Macao Polytechnic Institute.
- Walker D, Jackson. (1998). New goods and economic growth. Evidence from legalized gambling. *Review of regional studies* 28 (2): 187-198.
- Walker D, Jackson. (2007). Do casinos cause economic growth? *American Journal of Economics and Sociology* 66 (3): 593-607.
- Webb, Benjamin. (2017). Gambling Laws by Country. Sótt 14. Apríl 2020 af <https://www.bestcasinosites.net/blog/gambling-laws-worldwide.php>
- Þingskjal 156. (2014-2015). Frumvarp til laga. Alþingistíðindi A-deild, 144. Sótt 22. apríl 2020 af <https://www.althingi.is/altext/144/s/0156.html>

