

EUROPA-PARLAMENTET

2004



2009

Mødedokument

A6-0064/2009

17.2.2009

BETÆNKNING

om sikkerhed ved online-spil
(2008/2215(INI))

Udvalget om det Indre Marked og Forbrugerbeskyttelse

Ordfører: Christel Schaldemose

INDHOLD

	Side
FORSLAG TIL EUROPA-PARLAMENTETS BESLUTNING	3
BEGRUNDELSE	10
MINDRETALSUDTALELSE	13
RESULTAT AF DEN ENDELIGE AFSTEMNING I UDVALGET	14

FORSLAG TIL EUROPA-PARLAMENTETS BESLUTNING

om sikkerhed ved online-spil (2008/2215(INI))

Europa-Parlamentet,

- der henviser til EF-traktatens artikel 49,
- der henviser til protokollen om anvendelse af nærhedsprincippet og proportionalitetsprincippet, der er knyttet som bilag til EF-traktaten,
- der henviser til De Europæiske Fællesskabers Domstols retspraksis¹,
- der henviser til Europa-Parlamentets og Rådets direktiv 2006/123/EF af 12. december 2006 om tjenesteydelser i det indre marked² (direktivet om tjenesteydelser),
- der henviser til Europa-Parlamentets og Rådets direktiv 2007/65/EF af 11. december 2007 om ændring af Rådets direktiv 89/552/EØF om samordning af visse love og administrative bestemmelser i medlemsstaterne vedrørende udøvelse af tv-radiospredningsvirksomhed³ (direktivet om audiovisuelle medietjenester),
- der henviser til Europa-Parlamentets og Rådets direktiv 2000/31/EF af 8. juni 2000 om visse retlige aspekter af informationssamfundstjenester, navnlig elektronisk handel, i det indre marked (direktivet om elektronisk handel)⁴,
- der henviser til Europa-Parlamentets og Rådets direktiv 2005/60/EF af 26. oktober 2005 om forebyggende foranstaltninger mod anvendelse af det finansielle system til hvidvaskning af penge og finansiering af terrorisme⁵,
- der henviser til sin beslutning af 8. maj 2008 om hvidbogen om idræt⁶,
- der henviser til forespørgslen til mundtlig besvarelse fra Udvalget om det Indre Marked og Forbrugerbeskyttelse til Kommissionen af 16. oktober 2006 om spil og sportsvæddemål inden for det indre marked⁷, til den efterfølgende drøftelse i Udvalget om det Indre Marked og Forbrugerbeskyttelse den 14. november 2006 og til svaret fra Kommissionens medlem,
- der henviser til briefingdokumentet om online-spil, der fokuserer på sikkerhed og en adfærdskodeks for spil, udarbejdet for Europa-Parlamentet af Europe Economics

¹ Schindler 1994 (C-275/92), Läärä 1999 (C-124/97), Zenatti 1999 (C-67/98), Anomar 2003 (C-6/01), Gambelli 2003 (C-243/01), Lindman 2003 (C-42/02), Placanica 2007 (C-338/04), Unibet 2007 (C- 432/05), UNIRE 2007 (C- 260/04).

² EUT L 376 af 27.12.2006, s. 36.

³ EUT L 332 af 18.12.2007, s. 27.

⁴ EFT L 178 af 17.7.2000, s. 1.

⁵ EUT L 309 af 25.11.2005, s. 15.

⁶ Vedtagne tekster, P6_TA(2008)0198.

⁷ O-0118/2006.

Research Ltd,

- der henviser til undersøgelsen om tjenester på spilleområdet på EU's indre marked af 14. juni 2006, som er gennemført af Swiss Institute of Comparative Law (SICL) (det schweiziske institut for komparativ lov) for Kommissionen,
 - der henviser til forretningsordenens artikel 45,
 - der henviser til betænkning fra Udvalget om det Indre Marked og Forbrugerbeskyttelse (A6-0064/2009),
- A. der henviser til, at online-spil, som tegnede sig for 2-3 mia. euro i bruttoindtægter fra spil i 2004, nu står for ca. 5 % af det samlede spillemarked i EU som anført af SICL i ovennævnte undersøgelse, og at hurtig vækst synes at være uundgåelig,
- B. der henviser til, at indtægter fra statslige og statsligt tilladte spilleaktiviteter er langt den største indtægtskilde for sportsorganisationer i mange medlemsstater,
- C. der henviser til, at spilleaktiviteter, herunder online-spil, sædvanligvis har været underlagt strenge bestemmelser i alle medlemsstaterne på baggrund af nærhedsprincippet med henblik på at beskytte forbrugerne mod ludomani og svindel, forhindre hvidvaskning af penge og andre former for økonomisk kriminalitet, samt aftalt spil, og med henblik på at opretholde lov og orden; der endvidere henviser til, at Domstolen accepterer begrænsninger i etableringsfriheden og i den frie udveksling af tjenesteydelser i lyset af sådanne målsætninger, som er i offentlighedens interesse, forudsat at restriktionerne er rimelige og ikke-diskriminerende,
- D. der henviser til, at medlemsstaterne har differentieret de strenge bestemmelser i henhold til den pågældende type spilletjeneste, f.eks. kasinospil, sportsvæddemål, lotteri eller hestevæddemål; der henviser til, at de fleste medlemsstater har indført et forbud mod bl.a. lokale operatørers drift af online-kasinospil, og at et betydeligt antal medlemsstater tilsvarende har indført et forbud mod drift af online-sportsvæddemål og online-lotteri,
- E. der henviser til, at spilleaktiviteter ikke var omfattet af direktiv 2006/123/EF (direktivet om tjenesteydelser), 2007/65/EF (direktivet om audiovisuelle medietjenester) og 2000/31/EF (direktivet om elektronisk handel), samt at Europa-Parlamentet gav udtryk for sin bekymring over en evt. afregulering af spilleaktiviteter i sin beslutning af 8. maj 2008 om hvidbogen om sport,
- F. der henviser til, at medlemsstaterne har fastsat bestemmelser for deres traditionelle spillemarkeder med henblik på at beskytte forbrugerne mod ludomani, svindel, hvidvaskning af penge og aftalt spil; der henviser til, at disse politiske mål er vanskeligere at nå i online-spillesektoren,
- G. der henviser til, at Kommissionen har indledt overtrædelsesprocedurer mod ti medlemsstater for at kontrollere, hvorvidt de nationale foranstaltninger til begrænsning af den grænseoverskridende levering af online spilletjenester, navnlig sportsvæddemål, er i overensstemmelse med fællesskabslovgivningen; der endvidere henviser til, at disse

procedurer, som Kommissionen har fremhævet, hverken har indflydelse på eksistensen af monopoler eller nationale lotterier eller på liberaliseringen af spillemarkederne generelt,

- H. der henviser til, at der indbringes et stigende antal præjudicielle spørgsmål vedrørende spillerelaterede sager for EF-Domstolen, hvilket klart vidner om manglende klarhed om fortolkningen og anvendelsen af fællesskabslovgivningen om spil,
- I. der henviser til, at sikkerhed i overensstemmelse med nærværende beslutning om online-spil betyder en forpligtelse til at forhindre ikke blot svindel og kriminalitet, men også problematiske spilleaktiviteter og mindreåriges spil, ved at håndhæve bestemmelserne om forbrugerbeskyttelse og straffeloven samt ved at beskytte sportskonkurrencer mod sportsvæddemål og de utilbørlige følger heraf,
- J. der henviser til, at online-spil kombinerer flere risikofaktorer forbundet med problematiske spilleaktiviteter, bl.a. let adgang til spil, et stort udvalg af spil og færre sociale begrænsninger¹,
- K. der henviser til, at sportsvæddemål og andre online-spil har udviklet sig hurtigt og på en ukontrolleret måde (særlig grænseoverskridende på internettet), og den allestedsnærværende risiko for aftalt spil og fænomenet med "lay bets" i forbindelse med visse sportsbegivenheder gør sport særlig sårbar over for indgåelse af ulovlige væddemål,

En gennemsigtig sektor, der sikrer offentlighedens og forbrugernes interesser

- 1. understreger, at medlemsstaterne i henhold til nærhedsprincippet og Domstolens retspraksis har en interesse i og ret til at kontrollere og regulere deres spillemarkeder i overensstemmelse med deres traditioner og kulturer med henblik på at beskytte forbrugerne mod ludomani, svindel, hvidvaskning af penge og aftalt spil inden for sport, samt på at beskytte de kulturbestemte finansieringsstrukturer, som finansierer sportsbegivenheder og andre sociale arrangementer i medlemsstaterne; anfører, at alle andre interessenter ligeledes har en interesse i et nøje kontrolleret og reguleret spillemarked; understreger, at online-spilleoperatører skal overholde lovgivningen i den medlemsstat, hvor de leverer deres tjenesteydelse, og hvor forbrugerne bor;
- 2. understreger, at spilletjenester skal betragtes som en meget speciel økonomisk aktivitet på grund af hensynet til den sociale og offentlige orden og de dermed forbundne sundhedsplejeaspekter, hvor konkurrence ikke fører til en bedre fordeling af ressourcerne, og derfor nødvendiggør spil en flersøjletilgang; understreger, at en strategi udelukkende for det indre marked ikke er passende på dette meget følsomme område; anmoder Kommissionen om at lægge særlig vægt på EF-Domstolens holdninger til dette forhold;
- 3. giver sin fulde tilslutning til det arbejde, som Rådet indledte under det franske formandskab vedrørende online-spil og traditionelle spilleformer, samt væddemål; opfordrer Rådet til fortsat at afholde formelle drøftelser om en potentiel politisk løsning på, hvordan de problemer, der opstår som følge af online-spil, defineres og løses, og

¹ Generaladvokaten Bots forslag til afgørelse af 14. oktober 2008 i sag C-42/07; se ligeledes ovennævnte undersøgelse gennemført af SICL, s. 1450; Professor Gill Valentine, Literature review of children and young people's gambling (Bestilt af UK Gambling Commission), september 2008..

opfordrer Kommissionen til at støtte denne proces, gennemføre undersøgelser og fremsætte behørigt forslag i tråd med Rådets ønsker om at få opfyldt fælles mål vedrørende online-spil;

4. opfordrer medlemsstaterne til at arbejde tæt sammen for at løse problemerne i forbindelse med grænseoverskridende online-spil så som ludomani og misbrug af personlige oplysninger eller kreditkort; understreger behovet for en fælles europæisk holdning om online-spil med obligatoriske minimumskrav til forbrugerbeskyttelse og forebyggelse af svindel;
5. understreger, at aktører, som opererer inden for online-spil, f.eks. spilleoperatører, regulerende myndigheder, forbruger- og idrætsorganisationer, industrisammenslutninger og medier, har et fælles ansvar for sikkerheden ved online-spil og for at oplyse forbrugerne om mulige negative konsekvenser ved online-spil;

Tackling af svindel og anden kriminell adfærd

6. påpeger, at kriminelle aktiviteter såsom hvidvaskning af penge og sorte økonomier kan forbindes med spilleaktiviteter og påvirke sikkerheden ved sportsbegivenheder; påpeger, at truslen mod sikkerheden ved sport og sportskonkurrencer har stor indflydelse på græsrodsdeltagelsen, som er en primær bidrager til folkesundheden og den sociale integration; er af den opfattelse, at det kan medføre, at befolkningen mister tilliden, hvis en sport anses for at være genstand for manipulation med henblik på, at spillere, ansatte eller tredjeparter kan opnå en økonomisk gevinst i stedet for, at sporten foregår i henhold til dens værdier og regler, og for at dens fans kan nyde den;
7. mener, at væksten af online-spil giver øgede muligheder for korrupte foretagender som f.eks. svindel, aftalt spil, ulovlige tipningskarteller og hvidvaskning af penge, idet online-spil kan oprettes og opløses meget hurtigt på grund af de stadig flere offshore-operatører; opfordrer Kommissionen, Europol og andre nationale og internationale institutioner til nøje at overvåge og rapportere om resultater på dette område;
8. mener, at beskyttelse af sikkerheden ved sportsbegivenheder og konkurrencer kræver samarbejde mellem indehaverne af sportsrettighederne, online-tipningsoperatørerne og de offentlige myndigheder på nationalt plan, men også på EU-plan og internationalt plan;
9. opfordrer medlemsstaterne til at sikre, at arrangører af sportskonkurrencer, væddemålsoperatører og de regulerende myndigheder samarbejder om foranstaltninger med henblik på at tackle risiciene i forbindelse med indgåelse af ulovlige væddemål og aftalt spil i sport, og til at undersøge, om der kan oprettes et gennemførligt, retfærdigt og bæredygtigt retsgrundlag til beskyttelse af sikkerheden ved sport;
10. understreger, at sportsvæddemål er en kommerciel udnyttelse af sportskonkurrencer, og henstiller til medlemsstaterne at beskytte sportskonkurrencer mod enhver form for uautoriseret kommerciel udnyttelse, især gennem anerkendelse af en sportsarrangørs rettigheder, samt at sikre alle former for professionel sport og amatørsport et rimeligt økonomisk afkast; opfordrer Kommissionen til at undersøge, om det er muligt at give arrangører af konkurrencer en intellektuel ejendomsret (en form for portrættret) til deres konkurrencer;

Forebyggelse af negative konsekvenser for forbrugerne

11. mener, at mulighederne for til enhver tid at spille online under private former på internettet, med umiddelbare resultater og om store beløb, skaber øget potentiale for ludomani; anfører imidlertid, at man endnu ikke har fuldt kendskab til følgerne for forbrugerne af spilletjenester, der udbydes online, og at sådanne konsekvenser derfor bør undersøges nøje;
12. gør opmærksom på den stigende bekymring for unges mulighed for både lovligt og ulovligt at få adgang til online-spil; understreger behovet for at indføre en mere effektiv alderskontrol og at forhindre mindreårige i at spille gratis demoer på online-websteder;
13. påpeger, at unge især kan have svært ved at skelne mellem begreberne held, skæbne, hasard og sandsynlighed; opfordrer indtrængende medlemsstaterne til at tage fat på de væsentlige risikofaktorer, som kan øge sandsynligheden for, at en (ung) person udvikler et spilleproblem, og til at finde redskaberne til at tackle disse faktorer;
14. er bekymret over den tiltagende overgang mellem interaktivt tv, mobiltelefoner og websteder med hensyn til at udbyde fjern- eller online-spil, som især er rettet mod mindreårige; anfører, at denne udvikling vil give nye udfordringer med hensyn til juridisk og social beskyttelse;
15. mener, at online-spil sandsynligvis medfører risici for forbrugerne, og at medlemsstaterne derfor ved lov skal kunne begrænse friheden til at levere online-spilletjenester med henblik på at beskytte forbrugerne;
16. understreger, at forældre har et ansvar for at forhindre mindreårige i at spille og at blive ludomaner;
17. opfordrer samtidig medlemsstaterne til at afsætte tilstrækkelige bevillinger til forskning i samt forebyggelse og behandling af problemer i forbindelse med online-spil;
18. mener, at overskud fra spilleaktiviteter bør anvendes til fordel for samfundet, herunder løbende finansiering til uddannelse, sundhed, professionel sport og amatørsport samt kultur;
19. støtter udarbejdelsen af standarder for online-spil med hensyn til alder, kreditforbud og bonusordninger til beskyttelse af sårbare spillere, oplysninger om de mulige konsekvenser ved spil, oplysninger om, hvor der kan hentes hjælp i tilfælde af ludomani, den potentielle risiko for ludomani ved visse spil, osv.;
20. opfordrer alle aktører til at tage fat på risikoen for at blive socialt isoleret på grund af ludomani som følge af online-spil;
21. mener, at selvregulering med hensyn til reklame, fremme og udbud af online-spil ikke er tilstrækkeligt effektiv, og understreger derfor behovet for både regulering og samarbejde mellem sektoren og myndighederne;

22. opfordrer kraftigt medlemsstaterne til at samarbejde på EU-plan om iværksættelse af foranstaltninger mod enhver form for aggressiv reklame eller markedsføring, der hidrører fra offentlige eller private online-spilleoperatører, herunder gratis demo-spil, for især at beskytte spillere og sårbare forbrugere som f.eks. børn og unge;
23. foreslår, at man undersøger muligheden for at indføre et maksimumbeløb, der kan spilles for pr. måned, eller at forpligte online-spilleoperatører til at anvende forudbetalte kort til online-spil, som skal sælges i forretninger;

Adfærdskodeks

24. mener, at en adfærdskodeks stadig kan være et nyttigt supplerende værktøj til at opfylde visse offentlige (og private) mål og til at tage højde for den teknologiske udvikling, ændringerne i forbrugernes præferencer og udviklingen af markedsstrukturene;
25. understreger, at en adfærdskodeks i sidste ende stadig er en selvregulerende tilgang ledet af sektoren og derfor kun kan udgøre en tilføjelse til, og ikke en erstatning for lovgivning;
26. understreger desuden, at en adfærdskodeks effektivitet i høj grad vil afhænge af de nationale regulerende myndigheders og forbrugernes anerkendelse af denne samt af dens håndhævelse;

Overvågning og forskning

27. opfordrer medlemsstaterne til at dokumentere omfanget og væksten af deres online-spillemarkeder samt de udfordringer, der opstår ved online-spil;
28. opfordrer Kommissionen til at indlede forskning om online-spil og risikoen for at udvikle ludomani, f.eks. ved at undersøge, hvordan reklamer påvirker ludomani, hvorvidt det er muligt at skabe en fælles europæisk kategorisering af spil i henhold til risikoen for ludomani og ved at undersøge mulige forebyggende og afhjælpende foranstaltninger;
29. opfordrer Kommissionen til navnlig at undersøge reklamers og markedsførings rolle (bl.a. gratis online-demospil) i tilskyndelsen, det være sig direkte eller implicit, af mindreårige til at spille;
30. opfordrer Kommissionen, Europol og de nationale myndigheder til at indsamle og udveksle oplysninger om omfanget af svindel og anden kriminell adfærd i online-spil-sektoren, f.eks. blandt aktører, som er involveret i sektoren;
31. opfordrer Kommissionen til i nært samarbejde med nationale regeringer at undersøge de økonomiske og andre virkninger af levering af grænseoverskridende spilletjenester med hensyn til sikkerhed, socialt ansvar, forbrugerbeskyttelse og anliggender vedrørende beskatning;
32. understreger betydningen af, at forbrugerens bopælsmedlemsstat effektivt kan kontrollere, begrænse og føre tilsyn med de spilletjenester, der leveres i det pågældende land;
33. opfordrer Kommissionen og medlemsstaterne til at angive stedet for beskatning af online-spilleaktiviteter nærmere;

-
- ◦

21. pålægger sin formand at sende denne beslutning til Rådet og Kommissionen.

BEGRUNDELSE

I. Indledning

Spilleaktiviteter indebærer, at der gøres indsats med penge i hasardspil, herunder lotteri og væddemål.

Online-spil har eksisteret siden 1996, hvor det første spil blev gjort tilgængeligt i Finland. Siden da er markedet for online-spil vokset betydeligt. I 2003 vurderedes det, at det kommercielle online-spillemarked i et EU med 25 medlemslande skabte bruttoindtægter fra spil (operatørgevinster minus betaling af præmier) på 51,5 mia. euro i 2003. På nuværende tidspunkt står online-spil via internettet, mobiltelefoner og interaktivt tv for ca. 5 % af det samlede spillemarked i EU til en værdi af 2-3 mia. euro i årlige bruttoindtægter fra spil i 2004. Det europæiske online-spillemarked forventes at vokse med en minimumssats på 8,4 % årligt (i Østrig og Ungarn) til et maksimum på 17,6 % (i Italien)¹.

Medlemsstaterne er derfor nødt til at vedtage og udvikle lovgivning for at kunne holde trit med forbrugernes præferencer og udbydernes tjenester. Online-spils særlige karakter medfører visse vanskeligheder for politikerne i medlemsstaterne. For det første er et grænseoverskridende element, som gør det muligt for online-spilleoperatørerne at levere deres tjenester til forbrugerne i andre medlemsstater end den, de har hjemsted i, forbundet med online-spil. Forbrugerne kan derfor ikke vide, i hvilket land deres tjenesteudbyder har hjemsted. For det andet skaber online-spil øget risiko for, at online-spilleoperatørerne ikke kan kontrollere forbrugernes identitet, idet en person, der anvender et kreditkort, kan være en anden end kortets retmæssige indehaver. For det tredje kan online-spil-websteder oprettes hurtigt, og uhæderlige operatører kan derfor dukke op og forsvinde inden for kort tid. For det fjerde er det vanskeligt for online-spilleoperatørerne at føre kontrol med deres kunder i modsætning til traditionelle spil, hvor der er mulighed for at se, om kunden er mindrerårig, fuld eller på andre måde er påvirket eller opfører sig mistænkeligt. Desuden er der ingen sociale tilsyn og begrænsninger, som kan forekomme ved andres tilstedeværelse, idet adgangen til online-spil er let og kan opnås alene.

II. Regulering

De europæiske online-spillemarkeder reguleres nationalt i henhold til nærhedsprincippet. Derfor er rammebestemmelserne for spillemarkedet (det traditionelle og det online) i EU meget uensartede. I 20 af EU's medlemsstater er online-spil tilladt, mens syv medlemsstater har forbudt online-spil. 13 medlemsstater har et liberaliseret marked, mens seks medlemsstater har statsejede monopoler og en medlemsstat har givet tilladelse til et privat monopol.²

De medlemsstater, som har forbudt online-spil helt eller kun tillader det under monopolvilkår, hævder, at disse begrænsninger er begrundede af hensyn til den sociale og offentlige orden. Der har imidlertid været stor diskussion om de såkaldte nationale spilmonopoler. Europa-

¹ PricewaterhouseCoopers' *Global Entertainment and Media Outlook: 2008-2012*, s. 623. Vækst beregnes som ratestigningen i de årlige spilleindtægter.

² Online-spil, et briefingdokument til Europa-Parlamentet, Europe Economics, 10. oktober 2008

Kommissionen har modtaget mange klager fra spillesekskaber, privatpersoner og medieorganisationer, der klager over, at visse medlemsstater på ulovlig vis beskytter deres spillemarkeder og de indtægter, der opstår ved deres monopoler. Som følge heraf har Kommissionen indledt overtrædelsesprocedurer mod ti medlemsstater for at kontrollere, om de nationale foranstaltninger, der begrænser det grænseoverskridende udbud af online-spil, er i overensstemmelse med fællesskabslovgivningen¹.

Regulering af EU's spillemarkeder, hvad enten der er tale om traditionelle eller online spillemarkeder, er et meget følsomt emne. Men der er klart behov for klarlægning af de lovgivningsmæssige rammer for online-spil. På nuværende tidspunkt vedrører adskillige af de verserende sager ved EF-Domstolen spil. Situationen er utilfredsstillende for både Domstolen, medlemsstaterne, forbrugerne og online-spiludbydere.

En række sager vedrørende spil er indbragt for EF-Domstolen, og nogle af disse er allerede afsluttet (se retspraksis nedenfor), mens andre stadig verserer. EF-Domstolens retspraksis består af følgende sager: Schindler 1994 (C-275/92), Läära 1999 (C-124/97), Zenatti 1999 (C-67/98), Anomar 2003 (C-6/01), Gambelli 2003 (C-243/01), Lindman 2003 (C-42/02), Placanica 2007 (C-338/04), Unibet 2007 (C – 432/05) og UNIRE 2007 (C – 260/04).

I disse sager har EF-Domstolen erklæret, at fri bevægelighed (EU-traktatens artikel 49) finder anvendelse på spilletjenester. Domstolen har imidlertid også erklæret, at spil kan medføre visse moralske, religiøse og kulturelle aspekter, som involverer en høj risiko for kriminalitet eller svindel, og som kan have skadelige individuelle og sociale konsekvenser².

Restriktioner kan derfor berettiges, hvis de er nødvendige af hensyn til forbrugerbeskyttelse, opretholdelse af den offentlige orden (forebyggelse af svindel og kriminalitet), opretholdelse af den sociale orden (kultur eller moral) og til at undgå, at spil bliver en kilde til privat fortjeneste³. Restriktioner skal imidlertid tjene til at begrænse tipningsaktiviteter på konsekvent og systematisk vis, de skal anvendes på ikkeforskelbehandlende vis, og de må ikke strække sig ud over det, som er nødvendigt for at opfylde formålet⁴.

Det skal også bemærkes, at kommissær McCreevy den 14. november 2006 svarede på mundtlig forespørgsel om spil, som blev forelagt af Arlene McCarthy, formand for Udvalget om det Indre Marked og Forbrugerbeskyttelse, på Europa-Parlamentets plenarmøde i Strasbourg. I sit svar erklærede kommissæren, at en harmonisering af lovgivningen om spil på nuværende tidspunkt ikke var sandsynlig i EU.

III. Sikkerhed

Formålet med denne betænkning er at fokusere på sikkerheden ved online-spil. Sikkerhed betragtes først og fremmest som et sæt værdier, der sigter mod at forhindre svindel: udført af online-spil-operatører mod forbrugere, af forbrugere mod online-spil-operatører eller af forbrugere mod andre forbrugere. Sikkerhed i denne forbindelse omfatter alle midler til at undgå kriminel virksomhed som f.eks. hvidvaskning af penge. I denne betænkning betragtes

¹ http://ec.europa.eu/internal_market/services/gambling_en.htm

² EJC i dom i Schindler-sagen, C-275/92

³ SICL (2006), s. xxvi

⁴ Dom i Gambelli-sagen C-243/01

sikkerhed desuden som online-spil-operatørers adfærd. Denne betænkning dækker derfor afhængighedsskabende spil og mindreåriges spil.

De fleste forbrugere kan spille uden risiko for psykologisk afhængighed, men et mindre, væsentligt antal personer risikerer imidlertid at blive problematiske spillere. WHO definerer problematisk spil som enhver form for overdrevet spil, som fører til finansielle, sociale og/eller psykologiske forstyrrelser¹. Risikoen for afhængighed af spil forstærkes almindeligvis ved, at der konstant er mulighed for at spille, de hyppige gevinster, spillenes lokkende eller attraktive karakter, muligheden for at spille for store beløb, tilgængeligheden af kredit for at kunne spille, placering af spil på steder, hvor folk kan spille impulsivt og det faktum, at der ikke er nogen informationskampagner om risikoen ved spil².

Online-spil kombinerer flere af sådanne risikofaktorer forbundet med problematisk spil. Online-operatører kan f.eks. tilbyde en bred række spil (tipning, roulette, poker, spilleautomater osv.) og jævnligt indføre nye spil med anvendelse af nye markedsførings- og målretningsteknikker, der anvender den seneste dataforsknings teknologi om kundernes (betalings-) adfærd, som holder forbrugeren "klistret" til skærmen. Et foruroligende aspekt er den tiltagende overgang mellem multimedietjenester så som tv, telefon- og sms-tjenester samt websteder med hensyn til at udbyde fjern- eller online-spil og gøre det let og socialt acceptabelt at deltage i disse spil, navnlig for unge.

¹ WHO (1992) *The ICD-10 Classification of mental and behavioural disorders*, Genève. Andre hyppigt anvendte termer er bl.a. patologisk spil, ludomani-spil, forstyrrende, overdrevet og afhængighedsskabende spil.

² Generaladvokat Bots udtalelse til ECJ, 14. oktober 2008, sag C-42/07; se også SICL (2006), s. 1450

MINDRETALSUDTALELSE

jf. forretningsordenens artikel 48, stk. 3,

af Malcolm Harbour, Colm Burke, Charlotte Cederschiöld, Giles Chichester, Bill Newton Dunn, Małgorzata Handzlik, Christopher Heaton-Harris, Zita Pleštinská, Salvador Domingo Sanz Palacio, Andreas Schwab, Marian Zlotea.

Vi er bekymret over, at indholdet af betænkningen går ud over rammerne for det initiativ, som skulle fokusere på online-spillemarkedets gennemsigtighed, online-spilleoperatørers sikkerhed og eventuelle negative virkninger for forbrugerne forvoldt af online-spillesektoren.

Efter vores mening underminerer betænkningen nogle af det indre markeds principper, giver muligvis anledning til misforståelse af nogle af online-spillemarkedets nøgleaspekter og giver ikke et nøjagtigt billede af situationen i alle medlemsstater. I en række medlemsstater findes der allerede velfungerende og tilfredsstillende lovregulerede markeder, som giver forbrugerne mulighed for at udøve spilleaktivitet i et sikkert og forsvarligt online-spillemiljø.

Det er rigtigt, at internettet kan give anledning til problemer for forbrugerne på lang sigt, men disse kan løses med effektiv lovgivning uden indførelse af forbud; vi kan i denne forbindelse henvise til den indsats, som ansvarlige europæiske operatører allerede har gjort for at forbedre standarder og garantere forbrugernes sikkerhed.

Vi kan her fremhæve de fremskridt, der via retspraksis allerede er gjort med hensyn til at udvikle kontrolforskrifter, samt de potentielle fordele ved mere åbne, men effektivt regulerede markeder; der henvises endvidere i denne sammenhæng til de praktiske og juridiske begrænsninger i forbindelse med de foreslåede metoder til blokering af udbuddet af online-tjenester.

RESULTAT AF DEN ENDELIGE AFSTEMNING I UDVALGET

Dato for vedtagelse	11.2.2009
Resultat af den endelige afstemning	+ : 32 - : 10 0 : 0
Til stede ved den endelige afstemning - medlemmer	Mogens Camre, Charlotte Cederschiöld, Gabriela Crețu, Janelly Fourtou, Evelyne Gebhardt, Martí Grau i Segú, Małgorzata Handzlik, Malcolm Harbour, Anna Hedh, Edit Herczog, Pierre Jonckheer, Kurt Lechner, Lasse Lehtinen, Toine Manders, Catuscia Marini, Arlene McCarthy, Nikolay Mladenov, Catherine Neris, Bill Newton Dunn, Zita Pleštinská, Karin Riis-Jørgensen, Zuzana Roithová, Heide Rühle, Leopold Józef Rutowicz, Salvador Domingo Sanz Palacio, Christel Schaldemose, Eva-Britt Svensson, Jacques Toubon, Bernadette Vergnaud, Barbara Weiler
Til stede ved den endelige afstemning - stedfortrædere	Emmanouil Angelakas, André Brie, Colm Burke, Giles Chichester, Joel Hasse Ferreira, Filip Kaczmarek, Andrea Losco, Manuel Medina Ortega, José Ribeiro e Castro
Til stede ved den endelige afstemning - stedfortrædere, jf. art. 178, stk. 2	Daniel Hannan, Alexandru Nazare, Giovanni Rivera