



**Latvijas interaktīvo azartspēļu nozare:
izaicinājumi un risinājumi nelegālās tirgus daļas
mazināšanai**

Arnis Sauka

Rīga, 2020

Par autoru



Dr. Arnis Sauka ir SSE Riga profesors un Ilgtspējīgā biznesa centra direktors. Doktora grādu Arnis ieguva Zīgenas Universitātē (Vācija), strādājis kā viespētnieks Jenčepingas Starptautiskajā Biznesa skolā (Zviedrija) un Londonas Universitātes koledžā (UCL) (Lielbritānija).

Balstoties uz akadēmiskajiem pētījumiem, kas ir publicēti vadošajos zinātniski recenzētos žurnālos un grāmatās, Arnis regulāri iesaistās lietišķajā pētniecībā, t.sk. sadarbojoties ar OECD, Eiropas Komisiju un dažādām nozaru asociācijām. Arnis Sauka ir līdzautors ikgadējam SSE Riga Ēnu ekonomikas indeksam Baltijas valstīs (kopš 2009. gada), autors ikgadējam Ārvalstu investīciju vides indeksam un pētījumam par ēnu ekonomiku Latvijas būvniecības nozarē (kopš 2015. gada).

E-pasts: arnis.sauka@sseriga.edu

Pateicības un atruna

Liels paldies Latvijas Interaktīvo azartspēļu biedrībai par pētījuma finansēšanu, kā arī visiem interaktīvo azartspēļu nozares uzņēmumu vadītājiem, Finanšu ministrijas un Izložu un azartspēļu uzraudzības inspekcijas pārstāvēm, kas piekrita piedalīties intervijās un/ vai sniegt datus. Šis ir neatkarīgi veikts pētījums. Nevienai no pētījumā iesaistītajām pusēm, t.sk. pētījuma finansētājam, nav bijusi iespēja ietekmēt pētījuma metodoloģiju, rezultātus vai secinājumus.

Saturs

Priekšvārds	4
Kopsavilkums	6
1. Ievads	9
2. Latvijas interaktīvo azartspēļu nozares apskats	11
3. Nelegālās tirgus daļas apjoms Latvijas interaktīvo azartspēļu nozarē	14
4. Galvenie izaicinājumi interaktīvo azartspēļu nozarē un to ietekme uz nelegālā tirgus apjomu: nozares uzņēmumu vadītāju un uzraugošo institūciju pārstāvju viedoklis	17
4.1. Neefektīva pieejas nelegālajiem pakalpojumu sniedzējiem bloķēšana	18
4.2. Apmaksas iespējas par azartspēļu spēlēšanu interaktīvajā vidē tikai ar Latvijas komercbanku starpniecību	21
4.3. Iedzīvotāju ienākumu nodoklis (IIN) spēlētājiem no apjoma, nevis reālā laimesta	22
4.4. Pilnīga reklāmas aizliegšana interaktīvām azartspēlēm Latvijā	26
4.5. Interaktīvo azartspēļu produktu klāsta ierobežojums Latvijā reģistrētajiem pakalpojumu sniedzējiem	28
4.6. Azartspēļu nodoklis 10%: tā iespējamā palielināšana	30
5. Secinājumi un ieteikumi	33

Priekšvārds

Cilvēka vēlme noķert veiksmi, uzvarēt ir radījusi azartspēles, kuras eksistē jau kopš pirmajām cilvēces civilizācijām. Pompeju izrakumos tika atrasti spēļu kauliņi, bet Senajā Ķīnā ar spēļu kauliņu palīdzību pat tika sadalītas valsts teritorijas. Grāmatās var atrast stāstu, ka mūsu ēras 100.gadā, lai noskaidrotu, kam turpmāk piederēs Hasingas teritorija, Zviedrijas un Norvēģijas karaļi nevis karoja, bet izmantoja daudz miermīlīgāku paņēmieni - izmeta spēļu kauliņus.

Azartspēles ir bijušas klātesošas cilvēku dzīvē kopš seniem laikiem, tās turpina pastāvēt arī šodien. Mūsdienās ar azartspēlēm ir iespējams izklaidēties ne vien fiziskajās spēļu zālēs, bet arī virtuālajās. Online spēļu operatori visā pasaulē piedāvā savus pakalpojumus spēlētājiem, šī apakšnozare ir ieguvusi nosaukumu *Gametech*. *Gametech* pamatā ir IT un mākslīgā intelekta tehnoloģijas.

Azartspēles ir izklaides veids, kas balstās emocijās un ir gadījumi, kad šīs emocijas tik ļoti pārņem cilvēku, ka rodas atkarība. Katrs šāds stāsts ir emocionāli ļoti piesātināts, tāpēc azartspēļu nozari mūsdienās mēdz demonizēt. Ar atkarības problēmu risinājumiem nodarbojas visā pasaulē, un visa līdzšinējā pieredze liecina, ka kontrolēt un apkarot atkarības ir iespējams tikai tad, ja ir legāla, strikti kontrolējama azartspēļu nozare. Arī izvairīties no ēnu ekonomikas uzplaukuma azartspēlēs ir iespējams tikai veidojot drošu, licencētu, no valsts puses uzraudzītu azartspēļu nozari.

Kopš 2020.gada 1.janvāra Latvijā darbojas Pašatteikušos personu reģistrs, kas attiecas gan uz interaktīvajām azartspēlēm, gan uz fiziskajām azartspēļu zālēm. Nepilno trīs mēnešu laikā reģistrā sevi ir ievietojušas jau 6 700 personas. Atbilstoši Veselības ministrijas veiktā pētījuma datiem, Latvijā azartspēļu atkarības riska grupā ir aptuveni 16 000 cilvēku. Un vairāk nekā trešdaļa no šiem cilvēkiem jau ir spērusi lielu soli cīņā ar atkarību, ievietojot sevi pašatteikušos personu reģistrā. Mēs redzam, cik efektīvi šis rīks risina atkarību problēmu. Pēc tam, kad persona iekļauj sevi šajā pašatteikušos reģistrā, tā netiek ielaista nevienā fiziskajā azartspēļu vietnē, kā arī tai tiek liegta piekļuve licencēto operatoru azartspēļu vietnēs. Tādejādi atkarības risks tiek būtiski samazināts. Minimālais lieguma termiņš ir 12 mēneši no dienas, kad fiziskā persona iekļauta pašatteikušos personu reģistrā. Latvijā Pašatteikušos personu reģistra pārzinis ir Latvijas Republikas Izložu un azartspēļu uzraudzības inspekcija. Pašatteikušos personu reģistrs nav vienīgais, taču viens no būtiskākajiem rīkiem, ar kuru cilvēks ar aizdomām par atkarības iespējamību, var sevi pasargāt no šī riska.

Eksperti uzsver, ka ir būtiski ieviest sabalansētu azartspēļu nozares regulējumu, kas nodrošinātu kontroli un ierobežojumus, vienlaicīgi nepadarot licencēto operatoru piedāvājumu nekonkurētspējīgu. Pretējā gadījumā spēlētāji izvēlēsies izmantot nelegālo azartspēļu operatoru vietnes, kurās nav nekādu ierobežojumu un ikvienam ir atļauts spēlēt cik un kā viņš grib. Īpaši būtiski šo balansu ievērot interaktīvo azartspēļu jomā, jo kā ir labi zināms, internetā kaut ko aizliegt ir praktiski neiespējami, līdz ar to nelicencēto spēļu operatoru un ēnu ekonomikas problēma ir īpaši aktuāla. Tāpēc no valsts puses atbildīgāk un arī izdevīgāk ir nodrošināt kontrolējamu licencēto spēļu vietņu pieejamību.

Latvija savu azartspēļu nozares regulējumu lielā mērā balsta citu valstu pieredzē. Sadarbībā ar ekspertiem un valsts institūcijām ir izdarīts daudz, lai maksimāli samazinātu atkarību risku un mazinātu arī nelegālo azartspēļu tirgu.

Pieņemot lēmumus par kardinālām izmaiņām azartspēļu nozarē ir jāērēķinās, ka viss, kas līdz šim ir izdarīts šīs nozares regulēšanai, vairs nedarbosies. Nelegālo spēļu vietņu apkarošana un atkarību profilakse ir paralēli veicamie darbi, un tie veiksmīgi darbojas tikai tajā vidē, kas ir regulēta un kontrolējama. Diemžēl kardinālas, neizdiskutētas izmaiņas nozares regulējumā noved pie nelegālo vietņu uzplaukuma. Savukārt nelegālās vietas nepakļaujas Latvijas jurisdikcijai, tajās nedarbojas nekādi ierobežojumi, šo vietņu operatoriem nerūp atkarību apkarošana, un tie nemaksā nodokļus Latvijas valsts budžetā.

Mūsu aicinājums: atļaut strādāt un stingri kontrolēt!

Līga Līce

Latvijas Interaktīvo azartspēļu biedrības vadītāja

Kopsavilkums

Šo pētījumu 2019. gada beigās iniciēja Latvijas Interaktīvo azartspēļu biedrība (LIAB). Pētījuma galvenie mērķi ir (i) identificēt būtiskākos faktorus, kas veicina nelegālā tirgus apjomu Latvijas interaktīvo azartspēļu tirgū, un (ii) piedāvāt ieteikumus nelegālā tirgus apjoma mazināšanai. Pētījums un tā ieteikumi balstās uz pieņēmumu, ka azartspēles, tai skaitā interaktīvās, daļai spēlētāju rada nopietnas atkarības problēmas. Tomēr atšķirībā no 'zemes' azartspēlēm, pieeju interaktīvajām azartspēlēm Interneta vidē pilnībā noslēgt nav iespējams. Turklāt visi esošie pierādījumi liecina, ka neskatoties uz dažādiem ierobežojumiem un izglītošanas kampaņām, azartspēles cilvēki gribēs spēlēt tik un tā- legāli, vai nelegāli.

Jautājums par valsts budžeta ieņēmumiem no dažādām nozarēm, t.sk. interaktīvo azartspēļu nozares, ir kļuvis sevišķi aktuāls kontekstā ar sagaidāmajām sekām ekonomikai COVID-19 rezultātā. Neapšaubāmi, azartspēlēm ir daudz negatīvas blaknes, ar kurām valstij, kopā ar pašu nozari ir jācīnās. Tomēr neviena valsts, t.sk. arī Latvija, līdz šim nav spējusi- un visticamāk arī nekad nespēs- pieeju nelegālajam sektoram būtiski ierobežot. Šī ir ļoti liela atšķirība salīdzinot ar pārējo azartspēļu nozari, kura, cita starpā, tiek daudz mazāk regulēta un kontrolēta. Kas ir ne mazāk būtiski, cilvēkus, kas interaktīvās azartspēles lieto nelegālajā tirgū praktiski nav iespējams identificēt. Līdz ar to ir ļoti ierobežotas iespējas šiem cilvēkiem palīdzēt gadījumos, kad tie saskaras ar no azartspēļu pārmērīgu spēlēšanu saistītiem riskiem. Turklāt, kā atzīst Finanšu ministrija, nelicencētās azartspēles ir arī rīks, ko var izmantot noziedzīgi iegūto līdzekļu legalizācijas un terorisma finansēšanas shēmās. Šo iemeslu dēļ neseno pieņemtais aizliegums interaktīvo azartspēļu organizēšanai Latvijā šķiet nesaprotams un populistisks.

Pētījums balstās uz vairākiem, vienam otru papildinošiem datiem: pieejamo interaktīvo azartspēļu nozares statistiku, padziļinātajām ekspertintervijām ar lielākajiem nozares uzņēmumu vadītājiem, kas kopumā sastāda aptuveni 90% no interaktīvās azartspēļu nozares apjoma Latvijā. Papildus tika veiktas arī intervijas ar galveno atbildīgo institūciju: Finanšu ministrijas un Izložu un azartspēļu uzraudzības inspekcijas, pārstāvēm. Visas intervijas tikai veiktas 2020. gada marta sākumā.

Kā rada pieejamie dati, interaktīvo azartspēļu tirgus gan citur pasaulē, gan Latvijā ir strauji pieaugošs. Latvijā interaktīvo azartspēļu licences ir piešķirtas un tās izmanto deviņi operatori, bet trīs operatoriem ir izsniegta licence, tomēr nav uzsākta darbība. Kopējie ieņēmumi no licencētajām interaktīvajām azartspēlēm Latvijā 2019. gadā pārsniedz 54 miljonus eiro un kopumā valsts budžetā nozare 2019. gadā nodokļos samaksāja vairāk kā 12 miljonus eiro. Interaktīvā azartspēļu nozare Latvijā sastāda 17.8% no kopējā azartspēļu apjoma un vislielāko proporciju no legālā interaktīvo azartspēļu tirgus aizņem kazino spēles.

Atbilstoši Latvijas likumdošanai, Latvijā par legālu tiek uzskatīti tikai tie interaktīvo azartspēļu operatori, kuri ir saņēmuši attiecīgu licenci. Jebkādu citu interaktīvo azartspēļu pakalpojumu izmantošana Latvijā rezidentiem ir nelegāla. Atbilstoši H2gc aprēķinam, nelegālais interaktīvo azartspēļu tirgus apjoms Latvijā 2019. gadā bija 38% jeb vairāk kā 33 miljoni eiro. No šī apjoma

valsts budžetā netika nomaksāti aptuveni 7 miljoni eiro. Savukārt legālās interaktīvo azartspēļu nozares piensums Latvijas valsts budžetam 2019. gadā sastādīja aptuveni 12 miljoni eiro.

Kā parāda pētījuma rezultāti, arī Latvijas uzraugošās institūcijas, vismaz ierēdniecības līmenī, skaidri apzinās, ka lielu šķēršļu radīšana, kur nu vēl interaktīvo azartspēļu pilnīgs aizliegums, radīs lielākas problēmas kā ieguvumus. Par to liecina arī citu valstu pieredze. Pētījuma rezultāti parāda, ka sekojošu problēmjautājumu risināšana lielā mērā veicinātu nelegālā interaktīvo tirgus apjoma mazināšanos:

Pirmkārt, iedzīvotāju ienākuma nodokļa (IIN), kas veidojas no kopējā apgrozījuma, nevis faktiskā spēlētāja ieguvuma- laimesta, atcelšana. Viens no risinājumiem šajā ziņā ir pārņemt Lietuvas pieredzi, kur ar nodokli apliek tikai to daļu ko spēlētājs laimē. Vēlreiz, ir jāpatur prātā, ka pilnībā, vai pat būtiski, ierobežot piekļuvi nelegālajam azartspēļu piedāvājumam Internetā vienkārši nav iespējams. Tāpēc, ja pastāvētu tikai Latvijā reģistrēti interaktīvo azartspēļu pakalpojumu sniedzēji, regulējošo institūciju arguments par to, ka cilvēkiem jāmaksā vairāk par savu izklaidi būtu vietā. Tomēr pie nozares specifikas, šāds nodoklis ne tikai palielina maksu par izklaidi, bet rada papildus motivāciju pāriet uz nelegālo tirgu, kur šāda nodokļa, protams, nav.

Otrkārt, interaktīvo azartspēļu pakalpojumiem atļaut samērīgu reklāmu. Kontrolēti, ierobežoti, tomēr ir būtiski radīt iespēju nozarei legālā veidā informēt par saviem pakalpojumiem. Pie tam šo būtu jādara paralēli aktivitātēm, kas, iespēju robežās, ierobežotu pieeju nelegālo interaktīvo azartspēļu operatoru reklāmām. Ir arī būtiski uzsvērt, ka reklamēšanās ziņā, un ne tikai, ir liela starpība starp to, ko var atļaut interaktīvajām azartspēlēm, un ko pārējai azartspēļu nozarei. Treškārt, padarīt vienkāršāku jaunu produktu piedāvāšanu, sekojot līdzi interaktīvās azartspēļu nozares tendencēm pasaulē. Cita starpā tas nozīmētu birokrātijas mazināšanu attiecībā uz attiecīgo likumu atvēršanu tieši šī aspekta izskatīšanai. Ceturtkārt, efektīvāku nelegālo vietņu, kā arī maksājumu nelegālajiem interaktīvo azartspēļu operatoriem, bloķēšanu. Lai arī šajā jomā darbība ir uzsākta, sevišķi attiecībā uz maksājumu bloķēšanu vēl ir darāms ļoti liels darbs. Un piektkārt, apmaksas iespēju par licencēto azartspēļu spēlēšanu interaktīvajā vidē pārskatīšana. Patreiz par interaktīvo azartspēļu pakalpojumu lietošanu ir atļauts maksāt tikai ar Latvijas komercbanku starpniecību, kas rada virkni nevajadzīgu problēmu gan spēlētājiem, gan azartspēļu operatoriem. Visbeidzot, ne mazāk svarīga būtu nozares pārlicība, ka tā var strādāt prognozējamā vidē, kur nav sagaidāmas pēkšņas nodokļu izmaiņas, piemēram azartspēļu nodokļa palielināšana- kur nu vēl visas nozares darbības apturēšana.

Pie augstāk minēto pasākumu kompleksas ieviešanas, kas darbotos kopā ar atbildīgu spēli veicinošām aktivitātēm, kā arī informācijas apmaiņu starp nozari un ierēdniecību, lielākā daļa Latvijas rezidentu nemaz nebūtu motivēti iesaistīties nelegālajā azartspēļu tirgū. Pie tam lielākajā daļā valstu, t.sk. Lietuvā un Igaunijā, daļa no augstāk minētajām problēmām nepastāv. Līdz ar to arī nelegālā tirgus apjoms kaimiņvalstīs ir būtiski mazāks. Proti, ja, pēc konservatīviem aprēķiniem, nelegālā tirgus apjoms Latvijā 2019. gadā sastādīja 33.8 miljonus eiro, tad Lietuvā un Igaunijā tas attiecīgi bija 13.8 un 10.4 miljoni eiro. Kā norāda nozares uzņēmumu vadītāji,

aptuveni 1/3 daļu Latvijas nelegālā tirgus aizņem nevienā valstī nelicencētais 1xBet, kas, līdzīgi kā citi Krievijā bāzētie nelegālie interaktīvo azartspēļu operatori, caur dažādiem kanāliem ļoti aktīvi uzrunā tieši Latvijas krieviski runājošo iedzīvotāju daļu.

Nelegālā tirgus apjoma mazināšanas veicināšanā liels potenciāls ir tālākā nozares un valsts sadarbības stiprināšanā. Kā liecina pētījuma rezultāti, to, ierēdniecības līmenī, atbalsta gan atbildīgās institūcijas, gan pati nozare. Iespējams, ka tieši interaktīvā azartspēļu nozare varētu būt tā, kas, sekojot būvniecības nozares paraugam, noslēdz ģenerālvienošanos. No vienas puses ģenerālvienošanās paredzētu plašu sadarbība atbildīgas spēles veicināšanā, neveselīgas nozares izaugsmes bremsēšanu un informācijas sniegšanu valsts iestādēm, no otras puses- augstākminēto, galveno interaktīvās azartspēļu nozares darbības problēmjaudājumu novēršanu. Bet jāsāk, protams, būtu ar interaktīvo azartspēļu nozares aizlieguma atcelšanu.

Ceram, ka šajā ziņojumā apkopotā informācija noderēs politikas veidotājiem labāk izprast nozares specifiku un arī atturēs no pārsteidzīgu, populistisku lēmumu pieņemšanas. Tas ir sevišķi svarīgi laikā, kad tiek meklētas visas iespējas atbalstīt uzņēmējdarbību un atbildīgā veida papildināt valsts budžetu. Ne mazāk svarīgi ir arī attīstīt pasākumus lai pasargātu azartspēļu atkarībā nonākušus spēlētājus, ko nozare, sadarbojoties ar valsts institūcijām, var daudz efektīvāk izdarīt legālajā interaktīvo azartspēļu tirgū.

1. Ievads

Iecere par šī pētījuma veikšanu radās 2019. gada beigās, pēc Latvijas Interaktīvo azartspēļu biedrības (LIAB) iniciatīvas. Proti, LIAB mani uzrunāja ar interesi apkopot informāciju par Latvijas interaktīvo azartspēļu nozari, t.sk. galvenajām nozares problēmām, kā arī mēģināt rast risinājumus to pārvarēšanai. Galvenā LIAB interese un iemesls kāpēc uzņemos šo pētījumu veikt, bija identificēta galvenos faktorus, kas var veicināt Latvijas iedzīvotājus interaktīvās azartspēlēs lietot nelegālajā tirgū, kā arī rast risinājumus nelegālās tirgus daļas samazināšanai. Lieki piebilst, ka tad mēs pat nenojautām par tuvojošos COVID- 19 krīzi. Visticamāk, ka arī iespējamā interaktīvo azartspēļu nozares aizliegšana Latvijā, kas notika 2020. gada martā, nebija ne politiķu, ne pašas nozares dienas kārtībā.

COVID- 19, ar lielu varbūtību, izraisīs ekonomikas lejupslīdi visā pasaulē, t.sk. Latvijā. Tas būs liels izaicinājums ne tikai uzņēmējiem un finanšu sektoram, bet arī valsts budžetam. Ir atzīstami valdības centieni uzņēmējdarbībai sniegt finansiālu atbalstu, pat ja tas notiek uz aizņemtas naudas rēķina. Tomēr kādreiz šāds parāds būs jāatdod un to parasti dara nodokļu maksātāji, ar privātā sektora tiešu līdzdalību. Tāpēc adekvāta budžeta ieņēmumu apjoma uzturēšanai, tajā pašā laikā stiprinot uzņēmējdarbības vidi, tuvākajos gados būs izšķiroša nozīme.

Neapšaubāmi, azartspēlēm ir daudz negatīvas blaknes, ar kurām valstij, kopā ar pašu nozari ir jācīnās. Tomēr, kā plašāk apskatīts pētījumā, ir svarīgi apzināties arī to, ka azartspēles interaktīvajā vidē nav kas tāds, ko vienkārši var izbeigt aizliedzot. Proti, lielākā daļa cilvēki interaktīvajā vidē azartspēles turpinās spēlēt, pārejot no legālā uz nelegālo sektoru. Diemžēl neviena valsts, t.sk. arī Latvija, līdz šim nav spējusi- un visticamāk arī nekad nespēs- pieeju nelegālajam sektoram būtiski ierobežot. Šī ir ļoti liela atšķirība salīdzinot ar pārējo azartspēļu nozari, kas, cita starpā, ir arī daudz mazāk regulēta un kontrolēta. Ne mazāk būtiski ir saprast, ka cilvēkus, kas interaktīvās azartspēles lieto nelegālajā tirgū, praktiski nav iespējams identificēt. Līdz ar to šiem cilvēkiem praktiski nav iespējams sniegt palīdzību gadījumos, kad tie saskaras ar no azartspēļu pārmērīgu spēlēšanu saistītiem riskiem.

Pētījums balstās uz vairākiem, vienam otru papildinošiem datiem. Nākamajā nodaļā ir apkopota galvenā interaktīvo azartspēļu nozares statistika, kam seko apskats par pieejamajiem datiem attiecībā uz nelegālo tirgus daļu Latvijas interaktīvo azartspēļu nozarē. 4. nodaļā apkopots Latvijas interaktīvo azartspēļu nozares uzņēmumu vadītāju viedoklis attiecībā uz būtiskākajiem nozares izaicinājumiem un iespējamajiem risinājumiem, t.sk. lai mazinātu nelegālo tirgus apjomu. Viedokļu apkopojums balstās uz padziļinātajām ekspertintervijām ar sekojošu piecu uzņēmumu- zīmolu, kas kopumā sastāda aptuveni 90% no interaktīvās azartspēļu nozares apjoma Latvijā, vadītājiem:

Optibet

Alfor Online

PAFbet

Viensviens
Betsafe

Papildus uzņēmumu vadītāju viedokļiem, šajā nodaļā apkopoti arī viedokļi no galvenajām atbildīgajām institūcijām attiecībā uz interaktīvo azartspēļu nozari Latvijā: Finanšu ministrijas un Izložu un azartspēļu uzraudzības inspekcijas. Finanšu ministrijas gadījumā tika intervēta atbildīgā departamenta vadītāja, tomēr ar atrunu, ka intervijas laikā paustais var arī nebūt oficiālais Finanšu ministrijas viedoklis. No Izložu un azartspēļu uzraudzības inspekcijas ekspertintervijā piedalījās inspekcijas vadītāja. Visas intervijas tikai veiktas 2020. gada marta sākumā. Ziņojumu noslēdz galvenie secinājumi un priekšlikumi, kā arī būtiskāko nozarē identificēto problēmjaudājumu salīdzinājums ar situāciju citās valstīs, kas apkopoti 5. nodaļā.

Ceru, ka šajā ziņojumā apkopotā informācija noderēs politikas veidotājiem labāk izprast nozares specifiku, veicinot pierādījumos balstītu lēmumu pieņemšanu. Tas ir sevišķi svarīgi laikā, kad tiek meklētas visas iespējas atbalstīt uzņēmējdarbību un atbildīgā veida papildināt valsts budžetu. Ieskatoties ekspertintervijās, priecē tas, ka atbildīgās iestādes, vismaz ierēdniecības līmenī, izprot situāciju attiecībā uz (līdz šim) legālo interaktīvo azartspēļu nozares tirgu. Par to liecina Finanšu ministrijas pārstāves paustais viedoklis:

“Protams, mēs saprotam, ka interaktīvās azartspēles nav tā darbība, ko mēs gribētu attīstīt. Tomēr ir jāsaprot, ka cilvēki online vidē azartspēles spēlēs tik un tā. Ja to nebūs iespējams darīt legāli, tad spēlēs nelegāli. Labāk lai tas notiek kontrolēti, drošā veidā un ar preventīviem pasākumiem. Nav gudri izlikties, ka šādas, nelegālas iespējas, neeksistē. Tāpēc lielākais uzsvars pamatnostādņēs, ko patreiz izstrādājam kopā ar Veselības ministriju, citām atbildīgajām institūcijām un pašu nozari, ir tieši uz prevenciju.”

“Es uzskatu, ka visiem pieminētajiem pasākumiem nelegālā tirgus apjoma mazināšanā nozarē (P.S. sk. tālāk pētījumā) būtu jādarbojas paralēli. Par Latvijas interaktīvās nozares konkurētspēju mēs varam runāt, ja licencētajai, jeb legālajai nozarei tiek nodrošināti atbilstoši apstākļi. Mūsu pienākums ir nodrošināt, lai iespējas spēlēt Latvijā licencētās un nelegālās interaktīvās azartspēles nebūt vienādi vienkārši- nodrošināt, lai nelegālajiem būtu ļoti grūta dzīve.”

Arī Izložu un azartspēļu uzraudzības inspekcijas pārstāve pauž līdzīgu nostāju:

“Strikti ierobežojumi noved tikai pie tā, ka vieta tukša nepaliek. Ir zināma pieredze Austrijā, kur nelegālie grupējumi ienāk azartspēļu tirgu jo tur nav adekvāts regulējums.”

“Tas, ka aizliedz kādu daļu no azartspēlēm, cilvēku vēlmes nezūd- cilvēki nereti atrod veidus kā spēlēt legāli vai nelegāli. Mūsu interesēs ir nozari sakārtot. Tas, kas ir nelegāls vienmēr prasa lielākus resursus lai to kontrolētu.”

Visbeidzot, kā intervijā pauda FM pārstāve:

“Mēs esam atvērti sadarbībai ar nozari, pašai nozarei arī aktīvi jākomunicē lai varam kopīgi nonākt pie visiem pieņemama risinājuma.”.

Domāju, ka tieši šāda pieeja, nevis neapdomāti, politiski (ne)argumentēti lēmumi, ir gan to spēlētāju, kas ir pārmērīgi aizrāvušies ar azartspēļu spēlēšanu interaktīvajā vidē pasargāšanas, gan valsts budžeta ieņēmumu, gan arī pašas interaktīvās azartspēļu nozares interesēs.

2. Latvijas interaktīvo azartspēļu nozares apskats

Neskatoties uz to, ka interaktīvo azartspēļu tirgus gan citur pasaulē, gan Latvijā ir strauji pieaugošs, pieejamā statistika par interaktīvo azartspēļu nozari Latvijā ir ierobežota. Proti, lielākā daļa uzņēmumu, kas nodarbojas ar interaktīvajām azartspēlēm, piedāvā arī ar interaktīvo vidi nesaistītus azartspēļu veidus, jeb, kā to sauc nozarē, ‘zemes’ azartspēļu pakalpojumus. Ar ‘zeme’ tiek saprastas dažādas spēļu zāles, kazino un tml. azartspēļu piedāvājumi. Atbilstoši Latvijas likumdošanai, detalizēti finanšu pārskati nozares uzņēmumiem ir jāiesniedz par to kopējo darbību; ‘zemes’ un interaktīvās azartspēles rādītāji jāizdala tikai atsevišķos gadījumos, kā piemēram norādot kopējo ienākumu apjomus. Šī iemesla dēļ, detalizēta oficiālā statistika par interaktīvo nozari, kā, piemēram, vidējā alga, nodarbināto darbinieku apjoms, Latvijā nav pieejama.

Tomēr atsevišķus datus par Latvijā licencēto, jeb legālo interaktīvo azartspēļu nozari apkopo gan izložu un azartspēļu uzraudzības inspekcija (IAUI), gan arī Latvijas Interaktīvo azartspēļu biedrība (LIAB). Atbilstoši IAUI publicētajai informācijai, Latvijā interaktīvo azartspēļu licences ir piešķirta un tās izmanto deviņi operatori. Vēl trīs operatoriem ir izsniegta licence, bet tie nav uzsākuši darbību. Savukārt uz 2020. gada 15. martu izskatīšanas stadijā bija vēl divu licenču pieteikumi. Tirgus raksturojums pēc apjoma un atsevišķiem nozares regulējumiem Latvijā, Lietuvā un Igaunijā apkopots 1. tabulā.

1.tabula. Licencētā (legālā) interaktīvo azartspēļu tirgus raksturojums Baltijas valstīs, 2020. gada dati.

	Latvija	Lietuva	Igaunija
Licencēto operatoru skaits	9	7	17
Kapitāla nepieciešamība	EUR 1 400 000	EUR 1 158 00 + <i>offline</i>	EUR 100 000
Licences maksa interaktīvajām azartspēlēm	EUR 200 000	EUR 479	EUR 80 000
Interaktīvo azartspēļu nodoklis	10%	13%	5%

Avots: LIAB, 2020

Savukārt dati par ieņēmumiem no interaktīvo azartspēļu organizēšanas 2013.- 2019. gados, norādot licencēto operatoru skaitu konkrētajā gadā, apkopoti 2. tabulā. Proti, ieņēmumi no licencētajām (legālajām) interaktīvajām azartspēlēm Latvijā 2019. gadā pārsniedz 54 miljonus eiro. Kopumā valsts budžetā nozare 2019. gadā nodokļos samaksāja vairāk kā 12 miljonus eiro (sk. 3 tabula).

2.tabula. Ieņēmumi no interaktīvo azartspēļu organizēšanas 2013.- 2019. gadā (milj. EUR) un licencēto operatoru skaits attiecīgajā gadā.

Azartspēļu ieņēmumi veidojas kā starpība starp iemaksātajām likmēm un izmaksātajiem laimestiem.

	Azartspēļu ieņēmumi	Operatoru skaits
2013. gada 1. ceturksnis	0.487	1
2013. gada 2. ceturksnis	0.356	2
2013. gada 3. ceturksnis	0.499	3
2013. gada 4. ceturksnis	0.746	3
2013. gads kopā	2.088	
2014. gada 1. ceturksnis	0.939	4
2014. gada 2. ceturksnis	1.172	4
2014. gada 3. ceturksnis	1.427	4
2014. gada 4. ceturksnis	2.219	4
2014. gads kopā	5.757	
2015. gada 1. ceturksnis	2.320	4
2015. gada 2. ceturksnis	2.404	4
2015. gada 3. ceturksnis	2.733	4
2015. gada 4. ceturksnis	3.999	4
2015. gads kopā	11.456	
2016. gada 1. ceturksnis	3.792	6
2016. gada 2. ceturksnis	4.439	6
2016. gada 3. ceturksnis	4.939	6
2016. gada 4. ceturksnis	5.150	6
2016. gads kopā	18.320	
2017. gada 1. ceturksnis	5.995	6
2017. gada 2. ceturksnis	6.043	7
2017. gada 3. ceturksnis	7.182	7
2017. gada 4. ceturksnis	8.906	7
2017. gads kopā	28.126	
2018. gada 1. ceturksnis	9.090	7
2018. gada 2. ceturksnis	9.175	7
2018. gada 3. ceturksnis	10.403	7
2018. gada 4. ceturksnis	12.287	9
2018. gads kopā	41.155	
2019. gada 1. ceturksnis	12.384	9
2019. gada 2. ceturksnis	12.999	9
2019. gada 3. ceturksnis	13.413	9
2019. gada 4. ceturksnis	15.888	9
2019. gads kopā	54.684	

Avots: IAUI, 2020

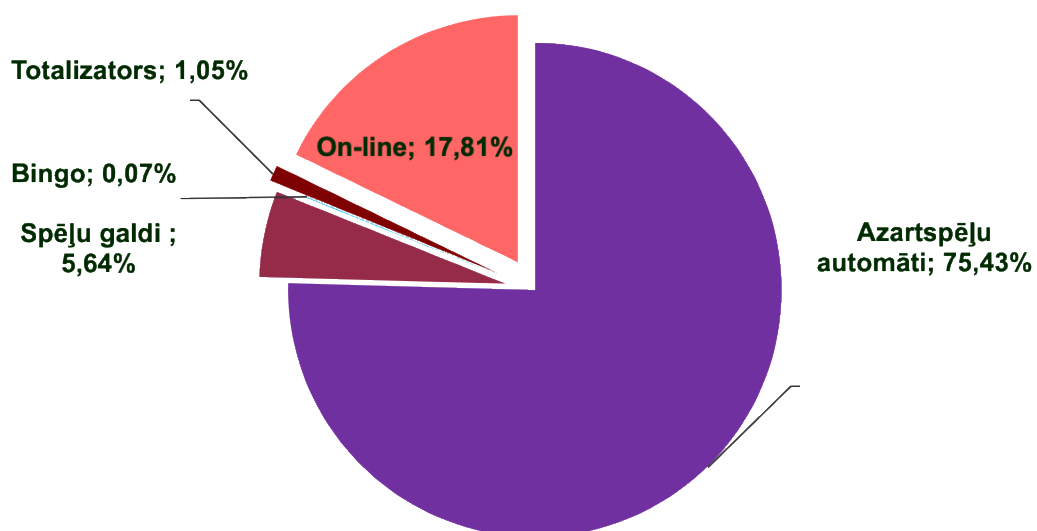
3.tabula. Licencēto interaktīvo azartspēļu operatoru iemaksas valsts budžetā 2017.- 2019. gadā.
Milj. EUR.

	2017	2018	2019
Azartspēļu nodoklis	2.8	4.1	5.5
PVN iemaksas valsts kasē	1.4	2.1	2.8
IIN un sociālā nodokļa iemaksas valsts kasē	2.0	3.0	4.0
Kopā:	6.2	9.2	12.3

Avots: LIAB, 2020

Atbilstoši pieejamajai informācijai, interaktīvā, jeb *online* azartspēļu nozare Latvijā sastāda 17.8% no kopējā azartspēļu apjoma (1. grafiks). Savukārt 4. tabulā apkopotie dati liecina, ka vislielāko proporciju no legālā interaktīvo azartspēļu tirgu aizņem kazino.

1.grafiks. Interaktīvo (*online*) azartspēļu apjoms no kopējā azartspēļu apjoma Latvijā, 2019. gads.



Avots: IAUI, 2020

4.Tabula. Ieņēmumu sadalījums no interaktīvajām azartspēlēm 2018. – 2019.gadā. Milj. EUR.

	2018.g.	2019.g	%
Ieņēmumi KOPĀ, t.sk.,	41,15	54,68	132,8
Kazino spēles	27,60	39,34	142,5
Totalizators	13,28	14,92	112,3
Kāršu spēles	0,26	0,42	160,8

Avots: IAUI, 2020

3. Nelegālās tirgus daļas apjoms Latvijas interaktīvo azartspēļu nozarē

Ēnu ekonomika ir ne tikai sarežģīti mērāms, bet arī neviennozīmīgi definējams jēdziens. Tas attiecas arī uz tādu specifisku apakšnozari, kā interaktīvās azartspēles, kur precīzāks termins kā “ēnu ekonomika” ir “nelegālā tirgus daļa”.

Proti, atbilstoši Latvijas likumdošanai, Latvijā par legālu tiek uzskatīti tikai tie interaktīvo azartspēļu operatori, kuri ir saņēmuši attiecīgu licenci. Tas nozīmē, ka Latvijas rezidenti legāli interaktīvās azartspēles drīkst spēlēt tikai pie šiem operatoriem. Jebkādu citu interaktīvo azartspēļu pakalpojumu piedāvājumu izmantošana Latvijā ir nelegāla.

Latvijā nelicencētais, jeb nelegālais tirgus, iedalās sekojošās divās kategorijās:

Pirmā kategorija ietver tos interaktīvo azartspēļu operatorus, kuriem Latvijas licences nav, bet tie ir licencēti kādā citā valstī. Šie interaktīvo azartspēļu piedāvātāji vai nu fokusējas uz vienu vai vairākām valstīm, izņemot tur attiecīgās licences. Vai arī (papildus) apkalpo arī tās valstis, kur interaktīvā azartspēļu nozare nav regulēta. Šie operatori mēdz būt ļoti lieli uzņēmumi, kuriem Latvijas tirgus nav interesants, jo ir pārāk mazs: neatmaksājas ne licences iegāde, ne, piemēram, 10% azartspēļu nodokļa maksāšanas. Viens no pasaulē lielākajiem šādiem operatoriem ir Bet365. Šādi operatori nereti strādā ar Maltas vai Gibraltāras licencēm, jo šajās valstīs ir ļoti labvēlīgs nodokļu regulējums.

Ka uzsver aptaujātie nozares uzņēmumu vadītāji, lai arī Latvijas rezidentiem pēc likuma ir aizliegts spēlēt pie šiem pakalpojumu sniedzējiem, spēlētāji “... tāpat viņus atrod.”. Proti, šie operatori aktīvi nereklamējas Latvijā, tomēr ir redzami daudzos kanālos, kurus apmeklē arī Latvijas iedzīvotāji: gan dažādās starptautiskās sporta līgās, gan caur Google meklēšanu, dažādiem Interneta baneriem un tml.. Pie tam šie uzņēmumi nepastāv pirmo gadu, tie ir piedāvājuši savus pakalpojumus daudz agrāk, pirms Latvijā vispār ieviesa regulējumu par interaktīvajām azartspēlēm. Šos pakalpojumus ir izmantojuši un joprojām izmanto arī Latvijas rezidenti, lai arī tas nav legāli un pieķeršanas gadījumā tiek uzlikts sods. Būtiski piebilst, ka interaktīvajā vidē azartspēļu pakalpojumu klāsts ir ļoti liels. Tāpēc ne vienmēr Latvijas rezidenti zina, ka izmanto nelegālo interaktīvo azartspēļu operatoru pakalpojumus. Līdz ar to sodu uzlikšana, vismaz pieķerot pirmo reizi, nav viennozīmīgi vērtējams preventīvais pasākums.

Otra nelegālā tirgus kategorija ir tie interaktīvo azartspēļu pakalpojumu sniedzēji, kas nav licencēti nevienā valstī. Kā uzsver Latvijā licencēto interaktīvo azartspēļu pakalpojumu sniedzēji, šie uzņēmumi nereti nāk no Austrumiem un mēdz būt pat ļoti lieli. Vispopulārākais ir 1xBet: “Skatoties nelegālus *strīmus*, *Youtube* kanālus, dažādus populārus *blogerus* u.t.t. viņi būs redzami visur.”, uzsver viens no Latvijas interaktīvo azartspēļu uzņēmumu vadītājiem, piebilstos, ka:

“Viņu biznesa modelis ir būt pirātiem, viņi nekur nesaņem licenci. Šī konkrētā firma, 1xBet, ir ļoti aktīva un viņi uzrunā tieši jauniešus. Neviens nezina kas aiz viņiem stāv. 1xBet stendi redzami pasaules lielākajās interaktīvo azartspēļu izstādēs, viņi ir galvenais sponsors Anglijas premjerlīgas klubam un viņu apgrozījums gadā sastāda vairākus miljardus eiro. Šis uzņēmums dažādiem maksājumu apstrādātājiem (procesoriem) vienkārši maksā mazliet vairāk, un tādējādi nodrošina naudas apriti savai darbībai. Ja ar maksājumu apstrādātājiem viņi nevarētu strādāt, protams, business nevarētu pastāvēt. Bet to, pēc visa spriežot, nav tik viegli izkontrolēt. Šis konkrētais, bet arī citi pilnībā nelegālie operatori piedāvā ļoti plašu produktu klāstu un ar klientiem komunicē daudzās valodās. Protams, šie uzņēmumi arī piedāvā labākas likmes spēlēm, kas ir iespējams jo netiek maksātas ne licences maksas, ne nodokļi.”

Arī citi nozares uzņēmumu vadītāji apstiprina tieši 1xBet ietekmi uz nelegālā tirgus apjomu norādot, ka šis, nekur nelicencētais uzņēmums ir atbildīgs par aptuveni 1/3 daļas no Latvijas nelegālā interaktīvo azartspēļu tirgus. Uzņēmumu vadītāji arī norāda, ka šis nelegālais operators, līdzīgi kā citi Austrumos bāzētie nelegālie interaktīvo azartspēļu operatori, caur dažādiem kanāliem ļoti aktīvi uzrunā tieši Latvijas krieviski runājošo iedzīvotāju daļu.

Kā uzsver Finanšu ministrijas pārstāve, papildus divām augstākminētajām kategorijām, ir vēl arī trešā. Proti, par nelegālo tirgu patreiz netiek uzskatītas tā daļa, kas, lai arī neskaitās azartspēles, tomēr pēc daudziem rādītājiem tādas ir. Piemēram atsevišķas video spēles kuras brīvi var spēlēt bērni un nekādi netiek regulētas ir ar izteiktiem azartspēļu elementiem.

Ar mērķi ierobežot piekļuvi nelegālajam interaktīvo azartspēļu tirgum Latvijā tiek veikti dažādi pasākumi. Piemēram, ievadot Interneta pārlūkprogrammā Latvijā nelicencēta interaktīvo azartspēļu operatora adresi parādīsies paziņojums, ka šis ir Latvijā nelicencēts pakalpojumu sniedzējs. Paziņojumā tiks sniegta informācija kas par šāda pakalpojuma izmantošanu draud, kā arī informācija par Latvijā licencēto interaktīvo azartspēļu operatoriem. T.s. ‘melnajā sarakstā’, kas no Latvijas tiek bloķēti, ir jau ap 1000 šādiem nelegāliem domēniem.

Tomēr, kā atzīst gan Latvijā licencētie interaktīvo azartspēļu pakalpojumu sniedzēji, gan arī uzraugošās institūcijas, šādu bloķēšanu ir ļoti vienkārši apiet. Tāpat, veikt maksājumu (kas parasti ir obligāts nosacījums interaktīvo azartspēļu spēlēšanai gan pie legālajiem, gan nelegālajiem operatoriem), t.sk. iemaksāt naudu, piemēram, ar *Revolut* karti vai izveidot speciālo e-maku lai spēlētu spēles jebkurā no nelegālajiem portāliem, ir samēra vienkārši. “Šos e-makus var bloķēt, bet viņi tāpat atrod veidus kā atkal pastāvēt- tā tas ir bijis un būs.”, uzsver viens no Latvijas vadošo interaktīvo azartspēļu nozares uzņēmumu pārstāvjiem.

Aprēķināt nelegālo tirgus daļu interaktīvo azartspēļu nozarē, tās specifikas dēļ, ir vēl daudz sarežģītāk kā noteikt kopējo ēnu ekonomikas apjomu valstī vai tradicionālajās nozarēs. Par iemeslu tam ir ne tikai ierobežotā statistika, bet arī apgrūtināta pieeja interaktīvo azartspēļu lietotājiem un operatoriem, sevišķi nelegālajā tirgū. Nelegālo tirgus apjomu Latvijas un citu valstu interaktīvo azartspēļu nozarēs aprēķina organizācija ar nosaukumu H2gc. Diemžēl nav pieejama precīza šī aprēķina metodoloģija un tieši šī iemesla dēļ H2gc sniegtie dati nereti tiek kritizēti.

Tomēr tie sniedz vismaz aptuvenu priekšstatu par nozares nelegālā tirgus apjomu Latvijā un citās pasaules valstīs.

Atbilstoši H2gc aprēķinam, nelegālais interaktīvo azartspēļu tirgus apjoms Latvijā, 2019. gadā, sasniedza 38%, jeb vairāk kā 33 miljoni eiro. Nelegālā tirgus apjoma salīdzinājums Baltijas valstīm sniegts 5. tabulā, parādot, ka, atbilstoši H2gc aprēķinam, Latvijā nelegālā tirgus daļa ir būtiski lielāka. Atbilstoši LIAB aplēsēm, no šī apjoma Latvijas valsts budžetā netika nomaksāti aptuveni 7 miljoni eiro (t.sk. azartspēļu nodoklis, algu nodokļi, UIN, PVN). Savukārt, atbilstoši pieejamajai statistikai, legālās interaktīvo azartspēļu nozares piensums Latvijas valsts budžetam 2019. gadā sastādīja aptuveni 12 miljoni eiro.

5.tabula. Nelegālā interaktīvo azartspēļu tirgus apjoms Baltijas valstīs, 2019. gads, EUR

	Latvija	Lietuva	Igaunija
Nelicencētā tirgus lielums	EUR 33.8 M	EUR 13.8 M	EUR 10.4M

Avots: H2gc

Kopumā, kā atzīst aptaujātie Latvijas interaktīvo azartspēļu nozares uzņēmumu vadītāji, cilvēkiem Interneta vidē ir pieejamas ļoti plašas iespējas spēlēt azartspēles pie nelegāliem pakalpojumu sniedzējiem. Nozares uzņēmumu vadītāji arī pauž pārliecību, ka ar lielu varbūtību, Latvijas lielākie interaktīvo azartspēļu spēlētāji spēlē ārpus Latvijas, t.i. nelegāli. Tas notiek gan labāku likmju dēļ ko var piedāvāt nelegālie operatori, gan biznesa apjoma, gan nodokļu nemaksāšanas (vai mazāku nodokļu maksāšanas) dēļ. Tāpat, nelegālie interaktīvo azartspēļu operatori nereti var piedāvāt arī plašāku produktu klāstu. Viens no aptaujātajiem Latvijas interaktīvo azartspēļu nozares uzņēmuma vadītājiem papildina:

“Iesaistīšanās nelegālajā tirgū ir atkarīga arī no tā, kāds pakalpojums tiek izmantots. Piemēram, kur interaktīvajā vidē spēlēt kazino nav būtiskas atšķirības- kazino izskatās vienādi visur. Bet, piemēram, pokera spēlētāji, dēļ IIN likumdošanas no Latvijas praktiski ir aizgājuši vispār, vismaz lielie spēlētāji noteikti. Ir labi zināms, ka šie spēlētāji turpina spēlēt, tikai pie nelegālajiem operatoriem.”

Aprēķinot interaktīvo azartspēļu nelegālo tirgus daļu ir papildus jāņem vērā arī nozares ieņēmumu veidošanās specifika. Proti, kā atzīst paši nozares uzņēmumu vadītāji, ja ne visiem, tad lielai daļai nozares lielāko uzņēmumu, proporcionāli lielu ieņēmumu daļu sastāda tieši lielākie spēlētāji. Proti, aptuveni 10% lielāko spēlētāju var nodrošināt no 40%, bet atsevišķos gadījumos līdz pat 80% no uzņēmuma kopējā apjoma. Tas, ka daļa lielo spēlētāju ir pametuši Latvijas legālo tirgu (piem. pokera spēlētāji, bet arī citi, sk. plašāku diskusiju 4. nodaļā) var nozīmēt, ka nelegālā tirgus daļa kurā iesaistās Latvijas rezidenti, var būt arī lielāka par H2gc aprēķinātajiem 38%. Kā atzīst gan daļa nozares uzņēmumu, gan arī aptaujātie uzraugošo institūciju pārstāvji, Latvijas interaktīvo azartspēļu nelegālās daļas apjoms varētu būt līdz pat 50%.

Svarīgi ir uzsvērt, ka papildus nelegālajam interaktīvo azartspēļu tirgus apjomam, t.i. Latvijā nelicencēto operatoru piedāvājumiem ko izmanto Latvijas nerezidenti, visticamāk, pastāv arī ēnu ekonomika pašā Latvijā licencēto interaktīvo azartspēļu nozares iekšienē. Piemēram, aplokšņu algu veidā. Tomēr, ņemot vērā, ka interaktīvo azartspēļu nozare ir ļoti regulēta un, pieņemot, ka tā tiek adekvāti kontrolēta, ir maz ticams, ka ēnu ekonomikas apjoms Latvijā licencētās interaktīvo azartspēļu nozares iekšienē varētu būt būtisks.

Kā uzsver viens no aptaujātajiem nozares uzņēmumu vadītājiem:

“Valsts ir diezgan daudz ko darījusi lai cīnītos ar nelegālo interaktīvo azartspēļu tirgu. Ir veikta domēnu bloķēšana, tagad arī komercbankas lielā mērā bloķē karšu maksājumus uz nelegālajām vietnēm. Ir cilvēki kam spēlējot azartspēles ir svarīga anonimitāte- arī šajā jomā jau kaut kas tiek darīts. Kopumā, katrs no šīm aktivitātēm nes savu pienesumu.”

Savukārt, runājot par faktoriem, kas var motivēt Latvijas rezidentus nespēlēt pie nelegālajiem operatoriem, viens no šī pētījuma ietvaros aptaujātajiem uzņēmumu vadītājiem pauž sekojošu viedokli:

“Interaktīvajā vidē cilvēki azartspēles ir spēlējuši un spēlēs, vienalga legāli vai nelegāli. Panākt lai spēlētājs spēlētu šeit, Latvijā, pie mūsu valstī licencēta operatora, nozīmē atļaut Latvijai interaktīvajai azartspēļu nozarei būt konkurētspējīgai. Konkurētspēja šajā gadījumā izpaužas trīs veidos. Pirmkārt, varam konkurēt ar cenu. Tas ir galvenais. Ja pacels azartspēļu nodokli, tas atspoguļosies arī pakalpojuma cenā, padarot spēlētājiem nelegālā tirgus piedāvājumu vēl daudz sasītošāku. Runa ir arī par bonusu sistēmu un laimestu koeficientiem. Otrkārt, ar saturu, t.i. to, kādas spēles varam piedāvāt. Likums, kas nosaka ko varam piedāvāt tika veidots 2008. gadā un pa šo laiku daudz kas ir mainījies. Trešais, ar ko mēs varam konkurēt, ir serviss, t.i. maksājumu procesēšana un klientu apkalpošana. Te mēs uzvaram, jo tomēr esam vietējs uzņēmums- mums var piezvanīt saņemot konsultāciju latviešu valodā. Ir svarīgi arī drošības apsvērumi, piemēram, spēlētāji zina, ka maksājums notiek Latvijā nevis tiek sūtīts caur kādu citu valsti.”

Šos, un citus faktorus, galvenos izaicinājumus interaktīvo azartspēļu nozarē un to ietekmi uz nelegālā tirgus apjomu, plašāk apskatīsim nākošajā nodaļā.

4. Galvenie izaicinājumi interaktīvo azartspēļu nozarē un to ietekme uz nelegālā tirgus apjomu: nozares uzņēmumu vadītāju un uzraugošo institūciju pārstāvju viedoklis

Kā liecina ekspertintervijas ar piecu lielāko Latvijas interaktīvo azartspēļu nozares uzņēmumu vadītājiem, galvenie izaicinājumi nozarē ir lielā mērā saistīti ar tās regulējumu. Proti, atbilstoši uzņēmumu vadītāju paustajam viedoklim, regulējums nozarē ir novecojis. Savukārt centieni, kas vērsti regulējumu atjaunot līdz šim ir bijuši samērā haotiski. Savukārt tie aptaujātie uzņēmumu vadītāji, kuru uzņēmumu darbība noris arī ārpus Latvijas, uzsver, ka salīdzinoši ar kaimiņvalstīm, Latvijā nozares regulējuma pilnveidošanai ir pietiekoši liels potenciāls. Uzlabojot regulējumu,

nozare aicina regulējošās iestādes daudz vairāk iedziļināties nozares specifikā un censties labāk izprast interaktīvo azartspēļu nozari. Tas, pēc aptaujāto uzņēmumu vadītāju domām, palīdzētu pieņemt daudz pārdomātākus lēmumus.

Atsevišķi citāti no ekspertintervijām, kas kopumā atspoguļo aptaujāto nozares uzņēmumu vadītāju viedokli:

“Legālas rāmis- vide, kurā strādā licencētā interaktīvo azartspēļu nozare Latvijā, ja salīdzina ar kaimiņvalstīm, ir būtiski sliktāka”.

“Regulējums ir ļoti vecs. 2006. gadā, kad tapa azartspēļu likums, online azartspēles, tā ka šo saprotam šodien, bija samērā agrā attīstības stadijā. Tagad, veicot izmaiņas likumdošanā attiecībā uz interaktīvajām azartspēlēm, nereti tiek pieņemti noteikumi kas uz online spēlēm neattiecas. Daļa no esošā regulējuma arī vairs nav aktuāla zemes spēlēm. Regulējums tiek mainīts laiku pa laiku un ir palicis ļoti samudžināts. Likums vienkārši neiet līdzī laikam.”.

“Tagad likumdošanā kas attiecas uz interaktīvajām azartspēlēm nāk klāt jauni labojumi, kas ir samērā precīzi un atbilstoši mūsdienu realitātei. Bet nereti tie ir “pa virsu” vecajiem un tāpēc kopējo ainu var būt grūti saprast un iespējams dažādi interpretēt.”.

“Viena no galvenajām problēmām, cēloņiem nekvalitatīvam regulējumam nozarē, varētu būt tā, ka attiecīgajām iestādēm ne vienmēr pilnībā izprot, kas ir interaktīvās azartspēles. Ar dažādu pasākumu un piedāvājumu palīdzību esam centušies šo izpratni veicināt, bet te vel ir daudz darāmā. Diemžēl arī nozari uzraugošo institūciju savstarpējais darbs ne vienmēr tiek adekvāti koordinēts, kas mums nozīmē lielāku birokrātiju.”.

Galvenie, ar nozares regulējumu saistītie izaicinājumi, kas tiešā veidā ietekmē gan Latvijas rezidentu iespējas, gan arī motivāciju izmantot nelegālo interaktīvo azartspēļu operatoru sniegtos pakalpojumus, atbilstoši lielāko nozares uzņēmumu vadītāju viedoklim, ir sekojoši:

- Neefektīva nelegālo interaktīvo azartspēļu pakalpojumu sniedzēju bloķēšana;
- Apmaksas iespējas par azartspēļu spēlēšanu interaktīvajā vidē tikai ar Latvijas komercbanku starpniecību;
- Iedzīvotāju ienākumu nodoklis (IIN) spēlētājiem no apjoma, nevis reālā laimesta;
- Pilnīga reklāmas aizliegšana interaktīvām azartspēlēm Latvijā;
- Interaktīvo azartspēļu produktu klāsta ierobežojums Latvijā reģistrētajiem pakalpojumu sniedzējiem;
- Azartspēļu nodoklis 10%: tā iespējamā palielināšana.

Turpinājumā piedāvājam apkopotu, detalizētāku informāciju par katru no šiem problēmjaudājumiem.

4.1. Neefektīva pieejas nelegālajiem pakalpojumu sniedzējiem bloķēšana

Kā uzsver visi aptaujātie nozares uzņēmumu pārstāvji, neefektīva piekļuves bloķēšana Latvijā nelicencēto interaktīvo azartspēļu operatoru piedāvātājiem pakalpojumiem, jeb nelegālā tirgus bloķēšana, ir viena no galvenajām, ja ne pati galvenā problēma, kas veicina nelegālā tirgus apjomu. Nozare ir pārliecināta, ka šī iemesla dēļ valsts budžetā netiek iekasētas lielas nodokļu summas, kā arī norāda uz saikni ar prasību maksāt nodokļus:

“Ja mēs tomēr pasakām, ka Latvijā interaktīvo azartspēļu nozare ir regulēta nozare, un mēs maksājam nodokļus, es tomēr sagaidītu arī labu tirgus aizsardzību. Tad vismaz ir labāk saprotams par ko šie nodokļi tiek maksāti.”.

Apzinoties, ka pilnībā pieeju nelegālajam tirgum izslēgt nav iespējams, un uzteicot jau padarīto darbu šī jautājuma virzīšanā, nozare aicina atbilstīgās institūcijas šajā jautājumā būt daudz aktīvākām. Tiek izdalīti divi pieejas nelegālajam tirgum bloķēšanas veidi: **nelegālo vietņu bloķēšana** un **maksājumu iespēju bloķēšana nelegālajām vietnēm**.

Aptaujātie nozares uzņēmumu vadītāji lielā mērā uzteic jau izdarīto attiecībā uz **nelegālo vietņu bloķēšanu**. Šajā ziņā situāciju labi raksturo citāts no ekspertintervijas ar FM pārstāvi:

“Ja papētām spēlētāju profilus attiecībā uz iesaistīšanos ēnu ekonomikā, t.i. spēlēšanu pie Latvijā nelicencētiem operatoriem... Ir, protams, tādi spēlētāji, kas šādas iespējas aktīvi meklē paši. Bet ir arī tādi, kas neapzināti nonāk pie nelegālajiem operatoriem. Tāpēc ir arī dažādi pasākumi katrai no šīm grupām. Tiem, kas nejauši tur ir nokļuvuši, labi strādā nelegālo vietņu bloķēšana. Ja spēlētājs šādā Interneta vietnē nonāk, parādās logs ar informāciju, ka šī lapa ir bloķēta un pakalpojumu sniedzējs nelegāls. Spēlētājs tiek pārvirzīts uz citu Interneta vietni, kur atrodams saraksts ar Latvijā licencētiem interaktīvo azartspēļu operatoriem.”

1.tabulā ir apkopoti dati par sasniegtajiem rezultātiem nelicencēto interaktīvo azartspēļu vietņu bloķēšanas jomā ar ko, kopumā, nozare ir apmierināta.

6.tabula. Nelicencēto interaktīvo azartspēļu vietņu bloķēšana

	Pavisam, kopš 01.08.14	t.sk., 2019. gadā
Pieņemti lēmumi	1192	91
Juridiskās personas	315	24
Bloķējamie domēnu vārdi	1206	68
Bloķējamās IP adreses	2478	87

Avots: IUIAI, 2020

Tomēr, kā atzīst gan nozares uzņēmumi, gan arī atbildīgās iestādes, ar nelegālo vietņu bloķēšanu vien ir par maz. Protī, neskatoties uz to, ka nelegālās vietnes tiek bloķētas neļaujot Latvijas

rezidentiem tajās iekļūt, nomainot atsevišķus parametrus, tajās iekļūt ir samērā vienkārši. Tāpēc papildus vietņu bloķēšanai ir nepieciešama arī **maksājumu bloķēšana**. To atzīst arī FM pārstāve:

“... bet tiem kas nelegālas interaktīvo azartspēļu iespējas meklē apzināt, apzināties, ka risinājums ar vietņu bloķēšanu nepalīdz. Šādos gadījumos tiek meklēti citi risinājumi. Piemēram, mēs izsekojam maksājumus no Latvijas rezidentiem uz nelegālajām vietnēm un bloķējam tos. Mūsu pieeja ir, ka ja ne ar pirmo vai otro reizi, tad agrāk vai vēlāk šādus nelegālo interaktīvo azartspēļu pakalpojumu lietotājus pieķers. Un šiem spēlētājiem vajadzētu saprast, ka nevis tas, ka atteica maksājumu, bet tas, ka šāda informācija nonāk VID var viņiem radīt ļoti nopietnas problēmas. Tas nozīmē, ka trīs gadus atpakaļ var tikt pārskatīti visi šī cilvēka maksājumi un veikts attiecīgs uzrēķins. Un tas ir nopietni.”

Proti, lai spēlētu azartspēles interaktīvajā vidē, pirms spēles uzsākšanas savā spēles kontā tiek prasīts iemaksāt nauda summu. Gadījumā, ja Latvijas rezidentiem tiktu liegta iespēja to darīt, tas lielā mērā samazinātu arī iespējas piekļūt nelegālajam tirgum. Par maksājumu specifiku interaktīvo azartspēļu nozarē plašāk aprakstīts nākošajā apakšnodaļā. Zemāk piedāvājam atsevišķus citātus gan no uzņēmumu vadītājiem, gan atbildīgo iestāžu pārstāvju ekspertintervijām, kas uzsver kāpēc ir svarīgi vairāk strādāt tieši pie maksājumu bloķēšanas:

“Labi, nelegālos domēnus kā nu var, tomēr bloķē. Bet no šā gada sāka bloķēt Latvijā izsniegtas bankas kartes. Bankām no 1. janvāra ir pienākums neapstrādāt maksājumu uz Latvijā nelicencētu operatoru. Pie tam maksājumus, kas iet ne tikai uz citām bankām, bet arī dažādām maksājuma iestādēm. Tas nozīmē, ka no šī laika ar Latvijas banku karti uz nelegālajiem operatoriem nevarēs uztaisīt depozītu- un tas ir ļoti pozitīvi, tiešām liels sasniegums. Slikti ir tas, ka ir tāds Revolut, kas darbojas ES. Viņiem varētu paziņot, ka nedrīkst šādus maksājumus apstrādāt. Tomēr līdz šim tas nav noticis un caur Revolut joprojām var maksāt arī nelegālajiem operatoriem.”

“Ir visi e-maki, kuriem varētu pateikt, ka no latviešiem nevar ņemt naudu priekš interaktīvo azartspēļu spēlēšanas Latvijā nelicencētās vietnēs. Mums ir labs kontakts ar dažiem no šiem e-maku operatoriem un viņi ir teikuši, ka lielas naudas summas, miljonus mērāmas, no Latvijas aiziet nelegālajos operatoros. Bet viņiem neviens to nav aizliedzis darīt vai arī piedraudējis lai nedara. Nozare ar atbildīgajām iestādēm par to runā jau vairākus gadus, pagaidām daudz kas izdarīts nav. Lai arī tagad taču ir likuma rāmis, no 1. janvāra pieņemts likums, ko varētu izmantot arī ES, un tas ļautu šos jautājumus efektīvi risināt.”

“Protams, ne jau kāds Yandex Money var ko izdarīt. Viņiem būs vienalga. Bet ar skriliem u.c. maksājumu nodrošinātājiem, tiem, kuri strādā galvenokārt Apvienotajā Karalistē vai Zviedrijā, varētu vienoties.”

“Valstis, kas efektīvi cīnās par savu tirgus pastāvēšanu, kā Norvēģija un Šveice, daudz iegulda maksājumu bloķēšanā. Ja efektīvi strādātu ar maksājumu bloķēšanu Latvijā, nelicencētais tirgus saruktu ļoti būtiski. Tas ir elementāri, tikai divas lietas! Lūdzu pabrīdiniet e-makus un sekojiet līdzi lai tie neapstrādā maksājumus: skrils un netelers, aizsūtiet vēstules un viņi pārtrauks to darīt.

Vismaz citās valstīs pēc šādiem pieprasījumiem tas ir noticis. Otrs, jāstrādā pie maksājumu nodrošinātājiem, kur latvieši izmanto citu valstu bankas- Revolut ir vispopulārākais. Arī viņiem

uzrakstiet, ka latviešiem izsniegtās kartes, ar šo kodu, nedrīkst apstrādāt. 90% nelicencētais tirgus šādā veidā beigs pastāvēt, spēlētāji vai nu pārtrauks spēlēt, kas gan ir maz ticams, vai pāries uz licencēto tirgu. Labā ziņa ir, ka inspekcija šo nozares lūgumu ir to sadzirdējusi. Tomēr pagaidām konkrētas rīcības un rezultāta nav.”

FM pārstāve uzsver, ka pie maksājumu bloķēšanas atbildīgās iestādes atsevišķus pasākumus jau ir sākušas ieviest, ar ko vienisprātis ir arī IUAI.

“Piemēram, Revolut esam nosūtījuši vēstules ar lūgumu neļaut veikt maksājumus no Latvijas uz Latvijā neregistrētām interaktīvo azartspēļu pakalpojumu vietnēm. Revolut reputācijas riska dēļ vien, ir skaidrs, ka šis jautājums tiks pozitīvi atrisināts.”

Tomēr, atbildīgās iestādes arī atzīst, ka ne viss vēl ir pilnvērtīgi sācis strādāt un, ka paies zināms laiks līdz būs redzami rezultāti:

“Ja mēs runājam par nelegālo tirgu kopumā, interaktīvo azartspēļu problēmjautājumu risināšanai šajā jomā ir vairāki virzieni. Viens no virzieniem, kurā ir jau šis tas darīts, ir iespējami sabotēt dzīvi nelegālajiem, ierobežojot piekļuvi Latvijā nelicencētajām azartspēlēm. Protams mēs saprotam, ka 100% internetā ierobežot neko nav iespējams, arī attiecībā uz vietņu un maksājuma bloķēšanu. Tomēr šīs aktivitātes noteikti lielā mērā nelegālo tirgu ierobežotu.”

“Ir dažādi tehnoloģiskie risinājumi kurus nepieciešams ieviest. Pie vairākām idejām strādājam, bet šis virziens noteikti vēl ir jāattīsta. Šajā jomā ir ļoti liels potenciāls valsts sadarbībai ar pašu nozari. Un nozare jau arī pati labi redz kur un kā var mums palīdzēt. Piemēram, ir izrādīties, ka saraksta ar domēniem vai IP adresēm izveidošana un uzturēšana pati par sevi lielus panākumus cīņai ar nelegālo tirgu nedod. Jo nelegālie arī ir radoši, var pielikt vienu zīmi klāt vai noņemt nost un uzreiz ir jauna adrese. Ir pieejami tehnoloģiskie risinājumi, kas ļautu identificēt, ka, neskatoties uz veiktajām izmaiņām, tā ir tā pati vietne un līdz ar to šī vietne tiktu bloķēta. Bet šāda tehnoloģija maksā naudu, tā būtu jāiegādājas. To tiešām vajadzētu izdarīt, tas ļoti atvieglotu nelegālo vietņu bloķēšanu. Protams, arī šādos gadījumos ļoti kvalificēti hakeri tāpat apies sistēmu, bet tomēr modernu tehnoloģiju ieviešana ļoti ierobežotu piekļuvi nelegālajām vietnēm. Šajā sakarā mums tiešām ir lieli plāni.”

Rezumējot FM pārstāvju viedokli:

“... par to, kā nelegālo tirgu nozarē var izskaust, mums ir ļoti līdzīgs viedoklis ar nozari: vajadzētu vairāk bloķēt pieeju nelegālajām vietnēm, maksājumiem un arī reklāmai no nelegālajiem interaktīvo azartspēļu operatoriem.”

4.2. Apmaksas iespējas par azartspēļu spēlēšanu interaktīvajā vidē tikai ar Latvijas komercbanku starpniecību

Atbilstoši likumdošanai, Latvijā licencētie, jeb legālie interaktīvo azartspēļu pakalpojumu sniedzēji, drīkst apkalpot klientus, Latvijas rezidentus, tikai un vienīgi ar vietējo komercbanku starpniecību. Tas, atbilstoši nozares lielāko uzņēmumu vadītāju viedoklim, rada būtiskas problēmas:

“Latvijā, lai no klientiem saņemtu vai tiem izmaksātu naudu, mēs drīkstam izmantot tikai komercbanku pakalpojumus. Nekādus e-makus izmantot mēs nevaram. Tas tāpēc, ka likums ir rakstīts 2008. gadā un tur tika ielikts vārds ‘komercbanka’. Laiks ir stipri pamainījies, vai ne? Kāpēc mēs gribētu lai ļauj makus izmantot? Tāpēc, ka cilvēki nereti negrib rādīt bankām to, ka viņi sūta naudu azartspēlēm. Bankas var ielikt cilvēkus riska grupā. Ir zināms ka bankas, gan ne visas, liek visus vienā grozā... ja tu spēlē, tad attiecīgi esi riskantāks klients. Vismaz esam dzirdējuši par to, ka atsevišķās bankās azartspēļu spēlētājiem, pat ja to nedara bieži, tiek piemērota lielāka hipotekārā klienta likme.”

“E-maku izmantošana nozares biznesam būtu dārgāk. Toties klientam ir lielāka drošība no iespējamajām sekām attiecībā uz banku. Pie tam jāsaprot, ka tiem kas izmanto nelegālos operatorus, jau tagad grozās nauda dažādos e-makos. Ja tiktu panākts, ka no e-makiem nevar maksāt par nelicencēto operatoru pakalpojumu sniegšanu, ir liela varbūtība ka vismaz daļu no šīs naudas šie cilvēki novirzītu uz Latvijā licencētiem operatoriem- no kā iegūtu valsts budžets.”

Arī attiecībā uz šo aspektu, nozares uzņēmumi uzsver, ka nozare ir pārregulēta un lielā mērā likumiski nesakārtota:

“Liela daļa noteikumu, kas ir pieņemti attiecībā uz interaktīvajām azartspēlēm balstās uz veciem likumiem, t.sk. domājot par ‘zemes’ azartspēlēm. Līdz ar to arī interpretācija, kā šī likumdošana var tikt pielietota online daudzās situācijās ir ļoti neskaidra. Pēc likuma Latvijā nepastāv ne e-maksājumi, ne citi maksājumu veidi, kurus, attiecīgajās valstīs licencētie interaktīvo azartspēļu pakalpojumu sniedzēji, plaši izmanto citur pasaulē. Tiešam nesaprotu kāpēc tā?”

Atbildīgā institūcijas, gan FM, gan IUAJ maksājuma iespēju paplašināšanā saskata potenciālus AML, jeb naudas atmazgāšanas, riskus. Uz ko nozare atbild sekojoši:

“Tiek uzskatīts, ka e-maksājums nav izsekojams, un var radīt problēmas no AML viedokļa. Bet šīs maksājuma iestādes taču arī tiek ļoti stingri uzraudzītas- vismaz tās iestādes, kas Eiropā ir plaši atzītas kā e-maksājumu pakalpojuma sniedzēji. Mums likumā trūkst tikai viens vārds. Tur ir rakstīts kredītiestādes, pietiktu nomainīt uz maksājumu iestādes. Kredītiestādes ir ļoti šauri definēts maksājumu veids, jo tajā laikā, kad pieņēma likumu, bankas konts vienkārši bija vienīgā maksājuma iespēja.”

Tomēr, FM atbildīgā persona kopumā pauž gatavību par šo jautājumu ar nozari vismaz diskutēt:

“Par kredītkartēm ar nozari esam runājuši. Šobrīd esam uzrunājuši arī savus kolēģus kas atbild par finanšu jautājumiem. Jautājums attīstās. Ja tur nebūs kādi finanšu riski, esam atvērti diskusijai.”

4.3. Iedzīvotāju ienākumu nodoklis (IIN) spēlētājiem no apjoma, nevis reālā laimesta

Par iedzīvotāju ienākumu nodokli (IIN) azartspēļu nozarē ekspertintervijās runāja visi aptaujātie nozares uzņēmumu vadītāji. Aptaujāti gan pauda neizpratni par to, kāpēc šāds nodoklis Latvijā ir ieviests, gan arī norādīja uz to, ka praktiski nevienā citā pasaules valstī tāda nodokļa nav.

Kontekstam. Atbilstoši aktuālajai likumdošanai, ar IIN tiek aplikts nevis spēles rezultāts, t.i. spēles laikā laimētā nauda, bet gan visa, spēlētājam uz bankas kontu izmaksātā naudas summa. Tas nozīmē, ka arī tiem spēlētājiem, kas gada laikā spēles rezultātā ir naudu zaudējuši, nodoklis jāsamaksā no kopējās apgrozītās naudas summas. Šādu kārtību paredz sekojoši saistošie normatīvie akti:

Likuma par iedzīvotāju ienākuma nodokli 17. panta 10. punkta 22. apakšpunkts. “Ar nodokli izmaksas brīdī tiek aplikta “Izložu un azartspēļu laimesta daļa, kas pārsniedz 3000 euro, ja laimests, kas pārsniedz 3000 euro, izmaksāts vienā reizē vai summējot visā azartspēles un izlozes organizēšanas vietas apmeklējuma laikā.”.

Likuma "Par iedzīvotāju ienākuma nodokli" normu piemērošanas kārtības 22.2 punkts. “...nodokļa maksātājs neatkarīgi no ienākuma izmaksas vietā piemērotās nodokļa likmes ienākumu no izložu un azartspēļu laimestiem iekļauj taksācijas gada deklarācijā un aprēķina nodokli rezumējošā kārtībā...”.

Azartspēļu un izložu likuma 1. panta 12. punkts “Laimests — naudas summa, kuru spēlētājam saskaņā ar azartspēles noteikumiem laimēšanas gadījumā izmaksā azartspēles organizētājs, kā arī naudas summa vai manta, kuru spēlētājam saskaņā ar izlozes noteikumiem laimēšanas gadījumā izmaksā izlozes organizētājs.”.

Kāpēc nozarei tā ir būtiska problēma labi parāda sekojoši citāti no ekspertintervijām ar uzņēmuma pārstāvjiem:

“Ienākumu iedzīvotāju nodoklis laimestiem ir ļoti nopietna problēma legālajai online azartspēļu nozarei. Lai saprastu kāpēc, jāzina kā vispār strādā azartspēļu nozare. Piemēram, spēlētājs ieskaita 300 eiro, tad zaudē 100 eiro un izņem ārā 200.0 eiro. Mūsu valsts, šī nodokļa ieskatā, šis 200 eiro ko izņem ārā ir spēlētāja ienākums un no tā aprēķina nodokli- neskatoties uz to, ka reāli spēlētājs ir naudu zaudējis. Pie tam spēlētājiem ir raksturīgi naudu cirkulēt: tie parasti negrib zaudēt līdz nullei un tāpēc pa laikam kaut ko izņem ārā, kaut ko savā depozītā ieskaita atpakaļ. Un tā to dara bieži: ieskaita- vinnē- izņem- atkal ieskaita- zaudē- vinnē- izņem- ieskaita- izņem u.t.t. Bet viss, kas tiek izņemts laukā, vienalga kādu iemeslu dēļ, ir nodokļu bāze.”

“Būtiski piebilst, ka IIN jāsamaksā no tās summas, kas gada laikā pārsniedz 3000 eiro. Bet pie azartspēļu specifikas, piemēram, katru trešo dienu ieskaitot un izņemot 20 eiro, kopā gada laikā

apgrozījumi sanāk tiešam lieli, bet ne vienmēr ir liela tā reālā nauda summa, ar ko viens cilvēks spēlē. Šo daudzi spēlētāji arī nemaz nesaprot, un līdz ar to nedeklarē, jo daudziem vienkārši neienāk prātā ka šāda prasība var pastāvēt. Bet ja sāk analizēt banku izrakstus, un to VID var darīt arī par darījumiem vairākus gadus atpakaļ, daudziem cilvēkiem var nākties saskarties ar ļoti nepatīkamu pārsteigumu.”

“Jāatceras arī, ka ir dažādi online azartspēļu operatori un cilvēki mēdz spēlēt ne pie viena vien. Pa gadu kopā var vienkārši apgrozīt, piemēram, 7000 eiro operējot ar 100 eiro iemaksām- liekot iekšā un ņemot ārā tos pašus 100 EUR. Un tā var darīt pie vairākiem legāliem operatoriem paralēli. Bet pēc tam, sākot no 3000 eir, t.i. par 4000 eiro no kopējā apjoma uzrēķina nodokli.”

Pie tam IIN mainās atkarībā no apjoma: 23% tiek palielināts uz 31,4%, ko 2018. gadā piemēroja no 55 000 eiro, bet 2019. gadā, no 62 800 eiro apjoma.

Atbilstoši Latvijas Interaktīvo azartspēļu biedrības (LIAB) apkopotajai informācijai, “Šie spēlētāji, kuriem iestājas nodokļu sekas veido 68% nozares ieņēmumu. Ienākuma nodokļa dēļ tie pāriet uz spēlēšanu pie nelicencētiem ārzemju operatoriem, kur no nodokļa nomaksas var vienkārši izvairīties.”. Problēmu uzsver arī visi aptaujātie uzņēmumu vadītāji, piebilstot, ka šī iemesla dēļ sevišķi lielākie interaktīvo azartspēļu spēlētāji vienkārši iet projām no Latvijas licencētā, pārejot uz nelegālo interaktīvo azartspēļu tirgu:

“Nelegālajā tirgū, izmantojot skrilu, neviens nekad neko neuzzinās. Tāpēc arī šeit pokers neattīstās jo pokerī cilvēkiem raksturīgi operēt- ieskaiīt un izņemt- ar lielu naudu. Daudz naudas tiek apgrozīts un kazino paņem nelielu komisiju. Katrs profesionāls spēlētājs par šādu naudas apgrozīšanu dabūtu maksāt vismaz 20000 eiro nodokli. Tāpēc Latvijā ir 0 legālo, profesionālo pokera spēlētāju, viņi visi spēlē nelegāli. Mēs viņus pazīstam un viņi saka ka pie esošā regulējums legāli nekad nespēlēs. Nelieli pokera spēlētāji, protams ir, bet tie nav profesionāļi. Igaunijā tā nav”.

“Patreiz par IIN uzrēķiniem klienti vēl nav sūdzējušies, tādu datu nav. Bet tas arī salīdzinoši nesen ir ieviests, stājās spēkā 2019. gadā. Šī problēma vēl var tikai nākt gaismā. Tomēr jau tad, kad nodokli ieviesa, pragmatiskākā daļa spēlētāju- kas ir lielie pokera spēlētāji, bet ne tikai, izņēma ārā savu naudu ārā nekad pie mums vairāk nav bijuši. Tiešām daudz lielie spēlētāji ir pazuduši no legālā tirgus, viņi visi visticamāk ir aizgājuši uz nelegālo. Protams, šie spēlētāji var spēlēt ‘zemē’ jo tur ir mazāks caurspīdīgums. Vai arī ceļojumos. Bet zinot, ka drīzāk pāriet no zemes uz interaktīvo, nevis otrādi, visticamāk viņi tomēr ir online vidē, tikai nelegālajā”.

Nozares uzņēmumi pauž pārliecību, ka šo nodokli vienkārši ir jāatceļ:

“Šo nodokli tāpat lielākā daļa nemaksā. Kāda jēga, ka tagad šī nauda ir kaut kur skrilā vai bitkoinos un budžets no tā nekad neko nedabū un nedabūs?”.

... kā arī norāda uz iespējamām spēlētāju problēmā attiecībās ar VID:

“IIN ir liela problēma. Vispār definēt azartspēles kā ieņēmumu veidu ir īpatnējs risinājums. Tā drīzāk ir izklaide. Bet lai nu būtu. Te trūkst rezumējošās kārtības. Veidojas situācija, kur gana daudz klientiem

patīk naudu izņemt, turēt savā kontā un nākošajā dienā atkal ieskaitīt spēles kontā un spēlēt tālāk. Mūsu ieņēmumi veidojas sekojoši: no liela apgrozījuma faktiskie neto ieņēmumi kazino ir ap 3-5%, totalizatorā 6-7%. Tātad spēlējot ar 1000 eiro, klients, katru dienu veicot iemaksas un prasot naudu ārā, gada griezumā var apgrozīt milzīgu naudu. Un tad VID pieklaudev pie durvīm un prasa maksāt nodokli.”.

“Personas pašas izvēlas šo nedeklarēt, bet bankām ir pienākums ziņot par personām, kuru ienākumi pārsniedz 15000 eiro ir jāsniedz informācija. Protams, ne jau visus pārbaudīs vai pieķers. Bet VID var veikt uzrēķinu arī par laiku atpakaļ un tad var sanākt lielas summas nodokli.”.

Tāpat, uzņēmumu vadītāji uzsver, ka šāds nodoklis nav praktiski nevienā cita valstī, izņemot Latviju:

“Šāds nodoklis nav nevienā citā valstī. Rada lielu vēlēšanos iesaistīties nelegālajā interaktīvo azartspēļu tirgū.”.

... pieminot arī Lietuvas piemēru, kas ir no retajām valstīm kur IIN ir ieviests, tomēr citādi:

“Lietuvā šāds nodoklis ir no faktiskā net rezultāta. Mums, kā operatoram, ir pienākums deklarēt un nomaksāt klienta vietā šo nodokli katru reizi, kad laimesta izmaksa ir bijusi virs 3000 eiro. Bet kas notiek zem šīs summas, ir klienta paša atbildība. Ja gada laika sakrājas vairāk, arī tad tā ir klienta atbildība.

Pie tam mēs redzam tikai tos apjomus, kas notiek pie mums- spēlētāji mēdz spēlēt pie vairākiem operatoriem paralēli.”.

“Lietuvā to tiešām var saukt par laimesta nodokli, Latvijā tas ir apgrozījuma nodoklis.”.

Viens no nozares uzņēmumu vadītājiem pauž viedokli, kuru atbildīgajām iestādēm būtu sevišķi svarīgi paanalizēt sīkāk:

“Šāda situācija ar IIN radās tāpēc, ka spēļu zālēs uzradās gudrinieki- visticamāk no valsts sektora, kas ielika aparātā palielu summu. Tad to izņēma ārā un gāja uz kasi prasot izmaksu kopā ar izrakstu par laimestu. Piemēram, ka vinnējis 5000 eiro. Tā muitnieki sāka deklarēt lielus vinnestus. Valsts institūcijas ļoti labi zina, ka šādos gadījumos var pieprasīt no mums informāciju cik ir bijušas iemaksas, cik izmaksas- cik reālais laimests. Online azartspēlēs, atšķirība no zemes spēlēm, var visu izsekot. Bet tā vietā lai kaut kā saprātīgi risinātu šo problēmu tikai ieviests šis IIN. Sanāk, ka valsts noteica oficiālu likmi kā var legalizēt naudu no korupcijas, bet nozare uz tā rēķina ieguva papildus neļēdzīgu nodokli.”.

Finanšu ministrijas pārstāve ekspertintervijā uzsver, ka ja IIN tiek saistīts ar diskusiju par nelegālā tirgus apjomu, tajā ir atrodami gan savi plusi, gan arī mīnusi. FM pārstāve pauž viedokli, ka:

“... idejiski šī nodokļa filozofija ir, ka tas nevis tiek maksāts no ienākuma, t.i. ka nevis tiek spēlēts lai nopelnītu, bet gan par izklaidi. T.i. tieši par šo izklaides pasākumu spēlētāji maksā nodokli. Tas ir līdzīgi kā aizejot uz kino cilvēks samaksā neskatoties uz to vai patika vai nepatika filmas- te ir iebūvēts tāds pats princips. Tātad cilvēkiem vienkārši ir jārēķinās, ka ar šo tik paaugstināta viņu izklaides cena. IIN vispār

nav īsti pareizs nosaukums šim nodoklim, jo IIN ir par ienākumu. Šis nav par nopelnīto, bet par izklaidi.”.

FM arī atgādina, ka azartspēļu joma nav harmonizēta un, ka katra valsts izvēlas to, cik daudz tā grib liberalizēt vai ierobežot attiecīgos produktus. Tas, līdzīgi kā akcīzes nodokļu jautājumi, ir arī valsts politikas un budžeta ieņēmumu jautājums. Tomēr, FM atzīst, ka nav korekti, ja spēlētājs tikai gada beigās uzzina par to, ka ir jāmaksā šāds nodoklis- ka par to nav komunikēts, brīdināts savlaicīgi.

Tam gan nepiekrīt pati nozare, bet FM arī aicina “nenorakstīt visas nozares problēmas” uz IIN rēķina. Tāpat FM, ierēdniecības līmenī, atgādina, ka šis ir viens no politiska rakstura jautājumiem, kas saistīts ar budžeta ieņēmumiem:

“Mēs dzirdam nozares argumentu, par problēmām ko uzliek IIN. Piemēram, ka lielie pokera spēlētāji ir dēļ šī nodokļa aizgājuši projām. Bet es tomēr negribētu norakstīt visas problēmas uz Latvijā esošo IIN. Šis nav tik vienkārši un ir arī viegli manipulējami. Ja mēs paskatāmies tā globālāk uz nelegālām spēlēm, varam runāt ka ne tikai Latvijā esošais IIN ir problēma, vēl ir arī citas lietas- nelegālie UIN nemaksā, varbūt viņi melnajā tirgū nodarbina darbiniekus, varbūt viņi neētiski attiecas pret saviem spēlētājiem (“izģērbj viņus”) un dēļ tā šīs spēles ir lētākas... . Par šo tēmu noteikti ir jārunā vairāk, bet arī neslēpsim ka tas ir budžeta ienākums valstij.”.

“Tomēr ja salīdzinām produkta gala cenu, IIN ir viena daļa no šīs cenas ja mēs salīdzinām ar nelegālajiem.”.

FM pārstāve pauž arī sekojošu uzskatu:

“Ja mēs pragmatiski virzāmies uz priekšu, kāpēc ir svarīgi nodalīt nodokļu jautājumus interaktīvajās azartspēlēs no visiem pārējiem jautājumiem ir, jo tiklīdz mēs liekam abas lietas kopā visi runās par naudu, bet par cilvēku neviens neatcerēsies. Pamatnostādņēs galvenais fokuss ir uz pašu cilvēku, viņu līdzcilvēkiem, viņu tiesību aizsardzība lai viņu izklaide nepāraugtu slimībā.”.

4.4. Pilnīga reklāmas aizliegšana interaktīvām azartspēlēm Latvijā

Atbilstoši Latvijas likumdošanai, legālie Latvijas interaktīvo azartspēļu piedāvātāji ir ļoti ierobežoti tajā, kā var informēt par savu piedāvājumu. Proti, jebkāda reklāma ir aizliegta vispār. Cilvēki, kas vēlas spēlēt azartspēles interaktīvajā vidē, ar meklēšanas platformu (kā, piemēram, Google) palīdzību var vienkārši atrast Latvijā nelicencētos, tātad nelegālos azartspēļu piedāvātājus. Lai arī ar zināmiem ierobežojumiem, gandrīz visās valstīs attiecīgi licencēto interaktīvo azartspēļu reklāma ir atļauta. Tāpēc, par Latvijā nelicencēto interaktīvo azartspēļu piedāvājumu Latvijas rezidenti var vienkārši uzzināt gan no reklāmām Interneta vidē, gan skatoties dažādus, piemēram, starptautiskus sporta pasākumus. Ka uzsver viens no nozares uzņēmumu vadītājiem:

“Saprotot, ka joprojām pieeja nelegālajām interaktīvajām azartspēlēm ir samēra vienkārša, šī ir nopietna problēma un būtisks faktors, kas lielai daļai Latvijas iedzīvotāju netieši nodrošina lielāku iesaisti nelegālajā interaktīvo azartspēļu pakalpojumu lietošanās.”

Tāpat nozares uzņēmumi norāda uz iespējamību, ka daļa Latvijas rezidentu ir spēlējuši interaktīvās azartspēles pie kāda no operatoriem, kas Latvijā joprojām nav licencēts, teiksim, gadus 10 atpakaļ, kad Latvijā šis tirgus vēl nebija regulēts. Nereti šie cilvēki to turpina gan darīt paši, gan stāstīt par šādi praksi citiem.

Uzsverot, ka legāli par sevi informēt legālajai, interaktīvajai azartspēļu nozarei Latvijā nav iespējams vispār, nozares uzņēmumu pārstāvji stāsta, ka tiek meklēti dažādi ceļi, kas nereti ir uz robežas ar likumu:

“Latvijā mēs legāli nevaram reklamēties vispār. Protams, katrs kaut ko mēģina darīt un vispopulārākais ir caur sponsorēšanu. Piemēram Optibet futbola virslīga- tā cilvēki uzzina par uzņēmumu. Cilvēki bieži iet pie tā, par ko uzzina pirmo- ja runā par licencētajiem operatoriem Latvijā. Bieži gan cilvēki nemaz nezina kas ir Latvijā licencēts un kas nav licencēts.”

“Arī, piemēram, ‘Google adds’ un citi bloķētu mūsu reklāmas, jo Latvijā reklāma interaktīvajām azartspēlēm ir aizliegta.”

“Reklāmas aizliegums ir liela barjera. Latvijā mēs esam legāls bizness, bet tas ir tik ļoti apgriezts, ka pat nedod iespēju ar klientiem komunicēt- principā legāli nevar nekur. Protams tiek meklētas dažādas radošas izpausmes reklamēties, bet tas ir balansējot uz likuma robežas. Sanāk, ka zināmi kroplā veidā legāls bizness mēģina izdzīvot.”

“Lielākā absurda situācija mūsu nozarē ir tā, ka valsts iekasē naudu no nodokļiem, bet lai veiktu saimnieciski darbību gandrīz nekas nav atļauts. Sevišķi reklāmas jomā. Nedrīkst nekādā veidā pastāstīt par savu eksistenci. Likums atļauj, ka par sevi drīkst apteikt tikai savā Interneta vietnē. Bet lai kādam pateiktu ka mums šāda vietne ir, nav neviena legāla veida.”

Lieki piebilst, ka Latvijā licencētie pakalpojumu sniedzēji ir ļoti neapmierināti ar šādu situāciju:

“Izņemot Itāliju, kas nesēn spēra līdzīgu soli, Latvija ir vienīgā man zināmā valsts Eiropā, kur ir šādi reklāmas aizliegumi. Mēs maksājam 200 000 eiro par licenci, tad vēl par licences atjaunināšanu. Bet kā lai mēs likumīgi cīnāmies par savu tirgus daļu?”

“Nelegālais līdz šim te vispār droši varēja saimniekot bez kādām investīcijām. Arī reklamēšanās ziņā, jo šeit skatoties tiešraides cilvēki taču redz reklāmas uz savu varoņu- sporta spēlētāju krekliem, cepurēm, bortiem spēļu laukumos u.t.t.. Bet mums lai mēs kaut kā varētu par sevi informēt, jāmēģina visādas kroplās reklamēšanās metodes. Igaunijā, piemēram, šādu ierobežojumu nav- tur vismaz var pateikt kas tu esi- ok, ar zināmiem ierobežojumiem lai tieši neaicinātu cilvēku uz patēriņu. Bet vismaz informēt par savu esamību var, asociējot sevi ar kādu sporta notikumu vai tml..”

“Beigu beigās Latvijas Loto, kas ir Eiropā atzīta kā azartspēle, tiek reklamēta uz katra soļa. T.sk nacionālajā TV. Nav konsekvences.”

“Mums pat neatļauj to, ko reklāmas ziņā atļauj ātrajiem kredītiem. Reklāma pēc būtības ir aizliegta. Un nav arī īsti definēts kas ir reklāma un kas nav, līdz ar to dažādas nozares var šo dažādi interpretēt.”

Gan FM, gan IUAI pārstāvji, ierēdniecības līmenī, intervijās vismaz daļēji pauž atbalstu nozares vēlmei. Tāpat atbildīgās institūcijas uzsver nepieciešamību vairāk cīnīties ar reklāmām no nelegālajām vietnēm, jo tas tiešā veidā ietekmē nelegālā tirgus apjomu:

“Mēs dzirdam argumentu, ka nelegālie daudz brīvāk reklamējas- sevišķi kanālos, kas netiek translēti no Latvijas bet daudzi latvieši skatās un tas ir orientēts uz mūsu iedzīvotājiem. Ar pēdējiem grozījumiem mēs esam ļāvuši Latvijā reģistrētajiem interaktīvo azartspēļu pakalpojumu sniedzējiem pateikt par savu eksistenci- lai arī ne daudz. Bet ir ... ļoti spēcīga pretestība no veselības ministrijas, kas uzskata, ka nekāda reklāma arī par interaktīvajām azartspēlēm nav pieļaujama. Mēs drīzāk uzskatām, ka informācija nedrīkstētu būt ļoti uzkrītoša un vajag atstāt virkni ierobežojumu reklāmām. Tomēr informatīvai reklāmāi lai cilvēkiem ir informācija par legālo piedāvājumu vajadzētu būt- tajā nekas slikts nav, tas tikai palīdzētu cilvēkam saprast ka ja es kur vēlos šādi izklaidēties, es zinu kur to atrast legāli.”

FM arī atzīst, ka ir lietas kursā par to, ka legālie Latvijas interaktīvo azartspēļu piedāvātāji pārkāpj Latvijas likumdošanu un “... atsevišķi Latvijas azartspēļu piedāvātāji slēpjas zem preču zīmēm. Bet to mēs noteikti neļausim darīt.”, uzsver FM. Tajā pašā laikā gan ministrija, gan IUAI atzīst, ka:

“Jautājums gan arī ir ļoti jūtīgs politiski un kopējais uzskats valstī ir, ka azartspēles var atļaut tikai ļoti kontrolētā vidē un minimāli. Lai šo minimālismu nodrošinātu, mūsaprāt, tomēr, kaut kādai informācijai būtu jābūt atļautai. Arī pamatnostādņēs ir ierakstīts, ka vajadzētu izvērtēt reklāmas aizliegšanu. Veselības ministrija pret to ieilst un mēs respektējam šo viedokli.”

Diemžēl situācijas saistībā ar COVID- 19 dēļ, šī pētījuma ietvaros no Veselības ministrijas viedokli iegūt neizdosies. Tomēr, cerības šī jautājuma risināšanā viesē sekojošs citāts no intervijas:

“Mēs, FM, gan bieži esam kā moderators starp dažādiem galējiem viedokļiem, t.sk pilnīgu reklāmas aizliegšanu un pilnīgu tās atļaušanu. Neesam ne vienā, ne otrā galējā pusē. Mēs gribētu te atrast sabalansētu, ilgtspējīgu risinājumu un reklāmas ziņā domāju, ka jābūt ir nediskriminētām iespējam legālajiem izstāstīt par savu eksistenci. Kaut vai tāpēc, ka azartspēles nav Latvijā aizliegtas- ir likums, kas pasaka ka to drīkst darīt. Ja drīkst, tad kā- un šis jautājums nav pagaidām atrisināts. Ceru, ka ar pamatnostādņēm mēs šo jautājumu varēsīm risināt.”

4.5. Interaktīvo azartspēļu produktu klāsta ierobežojums Latvijā reģistrētajiem pakalpojumu sniedzējiem

Kā vēl vienu, pietiekoši būtisku izaicinājumu, Latvijas interaktīvo azartspēļu operatori norāda to, ka nozare ir samērā ierobežota attiecībā uz piedāvāto azartspēļu klāstu:

“Latvijā tas ir ierobežots. Ja Latvijā reģistrēto interaktīvo azartspēļu piedāvātāji varētu piedāvāt tādu pašu klāstu kā citi- pat ja koeficienti var nebūt tik ļoti konkurētspējīgi- dēļ tirgus lieluma, lielai daļai Latvijas interaktīvo azartspēļu spēlētājiem vajadzība pēc nelegāliem piedāvājumiem būtiski mazinātos.”

Proti, Latvijā ir apstiprināts saraksts ar piedāvāto interaktīvo azartspēļu produktu klāstu, ko legālie operatori drīkst piedāvāt. Atbilstoši nozares uzņēmumu vadītāju paustajam, šis saraksts lielā mērā ir novecojis, jo pasaulē paradās arvien vairāk, dažādas interaktīvās azartspēles. Uz šo argumentu FM pārstāve pauž sekojošu viedokli:

“Mākslīgus šķēršļus tiešām mums likt nozarei nav nekāds pašmērķis. Arī attiecībā uz jauniem produktiem. Tas, ko esam ar nozari vienojušies ir, ka ja nozare saka, ka ir interaktīvo azartspēļu produkti- to paveidi, kas citur pasaulē eksistē un mums nav atļauti- lai nāk stāsta skatīsimies un attiecīgi varam atrunāt to izmantošanu arī Latvijā. Protams, nozare pati labāk zina pasaules tendences un te sagaidām pirmo soli no nozares.”

“Esam atvērti šajā jautājumā. Esam arī runājuši ar nozari un lūgušu atsūtīt sarakstu kur ir vēlēšanās paplašināties produktu klāsta jomā.”

FM arī uzsver, ka ir novērots, ka ir vairākas spēles, kas pirms tam netika atzītas par azartspēlēm, bet pēc būtības ir attīstījušās tik tālu, ka nu jau tādas ir. Piemēram video spēlēs, kur nav nekādi ierobežojumi- pat attiecībā uz bērniem- bet tajās ir redzami izteikti azartspēļu elementi.

Arī IAUI pauž viedokli, ka institūcija nav iebildumu par jaunu piedāvāto spēļu veidu ieviešanu, uzsverot, ka:

“Problēma ir, ka dažādām jaunajam spēlēm ir vajadzīga atšķirīga ar nodokli apliekamā bāze- ir nepieciešams veikt grozījumus likumā par azartspēļu un izložu nodokli un nodevu. Lielākoties uz interaktīvajām azartspēlēm attiecas nodoklis no ieņēmumiem, bet ir spēles, kur spēlētājs spēlē pret citu spēlētāju, piem. pokers, kur kāda daļa paliek organizētājam un pārējais tiek izmaksāts proporcionāli laimētājiem- tur nodokļu struktūra ir cita.”

IAUI arī uzsver, ka jebkuri jautājumi, kas ir saistīti ar azartspēļu nodokļa atvēršanu ir ļoti sarežģīti, ilgstoši un nereti arī politizēti:

“Ir riski vērt vaļā azartspēļu likumu. Mēs zinām lietas kas ir vajadzīgas un kas būtu jālabo, bet tās zināmu apsvērumu dēļ tomēr nav izlabotas. Lielā mērā tas ir saistīts tieši ar politiskajiem jautājumiem,

kas traucē. Bet aktuālākas lietas katru gadu kopā ar budžeta jautājumiem skatām un esam daudz ko virzījuši uz priekšu.”

4.6. Azartspēļu nodoklis 10%: tā iespējamā palielināšana

Atbilstoši Latvijas likumdošanai, licencētie interaktīvo azartspēļu operatori 10% azartspēļu nodokli maksā no ieņēmumiem (likme mīnus laimesti). Kā atzīst paši nozares dalībnieki, salīdzinot ar daudzām citām valstīm tas ir konkurētspējīgi:

“Piemēram, Maltā azartspēļu nodoklis ir 2%, Igaunijā 5%. Bet ir valstis kā Apvienotā Karaliste ar 15% un atsevišķos gadījumos pat 21% azartspēļu nodokli, Nīderlande ar 30%.”

Attiecībā uz šo jautājumu, interaktīvajai azartspēļu nozares pārstāvji pauž satraukumu par to, lai šo nodokli pēkšņi nepalielinātu. Kā uzsver vairāki nozares uzņēmumu vadītāji:

“Ir samērā pierasts, kad katru reizi ja valsts budžetā ir vajadzīga nauda, uzreiz ķeras klāt pie azartspēļu, t.sk. interaktīvo azartspēļu nodokļu celšanas. Nemaz nedomājot, ka šādā veidā reāli tiek palielināts nelegālā tirgus apjoms un arī paši ieņēmumi no azartspēlēm nepalielinās.”

Attiecībā uz azartspēļu nodokļa politiku Latvijā, nozare iesaka sekojošo:

“Jāpatur prātā, Latvija interaktīvajām azartspēlēm ir ļoti mazs tirgus. Ja man pasaka, ka būs, piemēram, 20% azartspēļu nodoklis, praktiski visi Latvijā licencētie operatori vienkārši aizvērsies ciet. Nav iespējams pie tāda apjoma tik daudz maksāt nodokļos. Nav arī pārlicēbas, ka politikas veidotāji to saprot un mēs tiešām baidāmies, ka kādā gada vienkārši šo nodokli pacels. Tas ļoti mainīs biznesam modeli un ne jau par labu nodokļu ieņēmumiem. Bet arguments ir zināms- skatieties, Nīderlandē ir 30%, mums tik maz. Tirgi ir nesalīdzināmi. Līdz šim tas nav noticis, kas ir labi. Šajā ziņā būtu vērts pamācīties no Igaunijas piemēra, kas ar savu 5% azartspēļu nodokli iekasē vairāk nekā Latvijā iekasētu pie līdzīga tirgus lieluma. Ar šādu nodokļu politiku Igaunija spēj piesaistīt vairāk operatoru, kas arī darbojas uz interaktīvo azartspēļu eksportu.”

Atbilstoši intervēto FM un IAUJ pārstāvju teiktajam, patreiz gan izmaiņās azartspēļu nodokļa likmēs plānotas nav.

Papildus augstākminētajiem, nozares uzņēmumu vadītāji, kā arī FM un IAUJ pārstāvji, intervijās runāja arī par citiem, interaktīvo azartspēļu nozarei būtiskiem jautājumiem. Viens no tiem: ***iecere slēgt pieeju interaktīvo spēļu zālēm uz dažām stundām diennaktī.*** Uz šo jautājumu nozares uzņēmumi reaģēja sekojoši:

“Ir jāsaprot, ka pastāv būtiska atšķirība starp interaktīvajām azartspēlēm un zemi (P.S. kā nozarē dēvē azartspēles kas ir ārpus interaktīvās vides). Šis tiešām ir nepārdomāts lēmums. Lai mēs ko tādu ieviestu, tas prasītu lielu plānošanu un arī izmaksas. Politikas veidotājiem iesakām nopietni izvērtēt situāciju un neieviest vienu regulējumu gan online, gan zemei. Iedomājieties situāciju- čempionu līgas spēle vai citas

sporta spēles dažādās pasaules daļās notiek visu laiku. Uz to tiek liktas likmes, bet pēkšņi uz dažām stundām Latvijā viss tiek atslēgts. Var uzlikt individuāli cilvēkiem kādu liegumu, bet noteikti ne pilnīgi visam!”

Tāpat, nozares uzņēmumu vadītāji intervijās nereti uzsvēra nozares **tēla** problemātiku, kas lielā mērā apgrūtinā darbu pie nozares sakārtošanas, neskatoties uz to, ka interaktīvās azartspēles Latvijā, vismaz līdz šim, ir bijis legāls bizness.

“Nozares un industrijas publiskais tēla ir liela problēma. Nereti tiek uzskatīts, ka ja cilvēks spēlē online azartspēles, tad viņš ir vienkārši norakstīts.”

“Redzējums no amatpersonām mēdz būt ļoti negatīvs. Ka mēs esam liekami turpat kur zemes spēles, lai gan tā nav. Mēs esam kontrolējami maksimāli kā bankas.”

Nozares pārstāvji gan atzīst, ka azartspēļu biznesam, t.sk. interaktīvajam, visticamāk, arī turpmāk būs pāri “nelabvēlīga aura”. Tas, protams, ir saprotami, jo azartspēles, līdzīgi kā pārmērīga alkohola lietošana, tabakas, nelegālas narkotikas u.c. var radīt lielu postu. Nozares uzņēmēji gan šajā saistībā norada, ka:

“Visa Latvijas azartspēļu nauda iet caur bankām, jo tas patreiz ir vienīgais iespējamais veids kā maksāt par interaktīvo azartspēļu spēlēšanu. Tātad tie ir ienākumi, kas ir bankās, nevis kaut kur pavisam melnajā ekonomikā un šīs spēles bieži spēlē sabiedrībā ļoti respektējami cilvēki- tai skaita ārsti, uzņēmēji, skolotāji. Un lielākā daļa to dara lai atpūstos un izklaidētos.”

Ar tēla jautājumu ir cieši saistīta arī **klientu identificēšanas specifika nozarē**, kas cieši saistīta ar attiecībām ar komercbankām. Kā stāsta viens no nozares uzņēmumu pārstāvjiem:

“Likumā ir noteikt kā neklātienē ir jāidentificē klients. Ir četri veidi: video zvans kurš jāieraksta un jāsavaglabā kā pierādījums. Pases bilde un pašportrets. Elektroniskais paraksts un identificējošs maksājums. No šiem četriem veidiem mūsu nozarē vienīgais kas ir normāli pielietojams ir identificējamais maksājums- pārējie prasa visādus papildus rīkus- aplikācijas telefonā un tml. Bet ar to ir problēma jo bankām īsti nepatīk šī nozare- un ar to arī beidzās viss stāsts. Mēs piemēram ne vienā vien Latvijas bankā pat kontu nevaram atvērt, jo bizness neatbilst klientu profilam.”

Papildus, IUAJ iesaka domāt par attiecīgu **regulējuma maiņu**:

“Lai saņemtu licences varētu būt savādākas prasības. Piemēram, samazināt pamatkapitālu bet būtiski palielināt depozītu, kas garantētu laimesta fonda izmaksu kādā kritiskā brīdī. Jāņem gan vērā, ka tirgus Latvijā ir mazs un lielas starptautiskie uzņēmumi nemaz Latvijā negrib visus papīrus kārtot.”

... un atgādina, ka:

“Agrāk ienākumus no azartspēlēm novirzīja, piemēram, sportam. Tagad tā īsti vairs nenotiek”..

Visbeidzot, gan pati nozare, gan atbildīgās iestādes atzīst, ka neskatoties uz dažādiem izaicinājumiem, **interaktīvā azartspēļu nozare visā pasaulē, un arī Latvijā aug.**

Arī IAUI pauž līdzīgu viedokli :

“Jāapzinās, ka mainās paaudzes, nu jau var spēlēt tie kas dzimuši 2000. gadā- tie, kas ir dzimuši kopā ar Interneta tehnoloģiju straujo attīstību. Šiem cilvēkiem ir daudz vienkāršāk šajā interaktīvajā vidē iesaistīties. Attīstās arī tehnoloģijas, piedāvājums tikai palielinās. Daudz no spēlēm ko spēlē jaunatne, t.sk. video spēles, kas tiek sauktas arī par e-sportu, bet tajās ir ļoti daudz jau elementi no azartspēlēm.”.

“Interaktīvais tirgus, protams aug. Tie, kas tagad ir zemes spēlēs arī skatās uz interaktīvo, jo tā ir nozares nākotne.”

Kā zināms, kopā ar izaugsmi parasti nāk arī dažādi izaicinājumi. Attiecībā uz interaktīvajām azartspēlēm, viens no tiem ir to cilvēku pasargāšana, kam pārmērīgas azartspēļu spēlēšanu dēļ rodas dažādas problēmas. Tieši tāpēc, gan pati nozare, gan arī regulējošās institūcijas aizvien vairāk runā par to, **kā veicināt atbildīgo spēli un palīdzēt problēmās nonākošajiem cilvēkiem.**

Neapšaubāmi, **atbildīga spēle** ir viena no tām lietām, ko var palīdzēt attīstīt tikai legālā nozare. Arī pati nozare, tās uzņēmumu vadītāji, pauž atbalstu atbildīgas spēles veicināšanai uzsverot, ka tas ir pašas nozares interesēs. Vēl vairāk, spriežot pēc sarunām ar nozares pārstāvjiem, uzņēmumi ir rūpīgi iedziļinājušies pieejamajā informācijā, t.sk. zinātniskajā literatūrā, par no azartspēlēm atkarīgo spēlētāju psiholoģiju un ir gatavi aizvien vairāk iesaistīties gan šo cilvēku identificēšanā, gan risinājumu piedāvāšanā problēmu mazināšanai.

Tomēr nozares uzņēmumu pārstāvji arī atzīst, ka neskatoties uz lielāku darbu, kas nepieciešams mērķa auditorijas informēšanai par dažādām iespējām kā tikt galā ar azartspēļu atkarību, sava atbildības daļa jāuzņemas pašiem spēlētājiem.

“Viens faktors, ko daudz, iespējams, nezina, ir ka beidzot ir izveidots centrālais pašatteiktuos personu reģistrs. Mums arī likums nosaka šajā aktīvi iesaistīties. Un tiešām, ja cilvēkam ir problēma, lūdzu, viņi var ļoti viegli sevi pasargāt.”.

No azartspēlēm pašatteiktuos personu reģistrs ir viena, būtiska iniciatīva kas var palīdzēt cilvēkiem, kas nonākuši azartspēļu atkarībā. Tomēr Latvijā ir pieejamas arī vairākas citas iniciatīvas, t.sk. organizācijas “Anonīmie spēlmaņi”, “Spēles brīvība”. Tāpat palīdzību piedāvā Rīgas psihiatrijas un narkoloģijas centrs: Minesotas programma. Par šīm un citām iespējām informācija atrodama izložu un azartspēļu inspekcijas mājas lapā. Arī Interaktīvo azartspēļu biedrības mājas lapā plaši aprakstīti gan interaktīvo azartspēļu riski, gan piedāvāti problēmu risinājumi.

Par sadarbību ar nozari, lai veicinātu drošu spēli, ir domājusi arī FM. Piemēram, viens no veidiem, kā FM redz iespēju risināt jautājumu attiecībā uz Veselības ministrijas stingro nostāju attiecībā uz reklāmas ierobežojumiem, ir piedāvāt ieviest sadarbības programmu starp nozari un valsti.

“Ja uzņēmēji vēlas mainīt situāciju nozare, piemēram, atļaut reklāmas, tad varētu runāt par abpusēju vienošanās, ka nozare arī mums nāk pretī. Piemēram attiecībā uz uzraudzības jautājumiem. Mums noderētu informācija par spēlētājiem: kas spēlē, kādās stundās spēlē, kas ir tie indikatori kad skaidri redzams, ka cilvēks pārlietu aizraujas ar azartspēlēm, u.t.t. Ja mēs zināsim kur ir problēmas un varēsīm veidot šādu datu bāzi, varēsīm arī mērķtiecīgāk nozari regulēt, tajā pašā laikā veicinot atbildīgu spēli.”

Kopumā, atbilstoši FM paustajam viedoklim, gan FM, gan arī Veselības ministriju uztrauc strauji augošā interaktīvo azartspēļu tendence:

“Ienāk jauna paaudze, kas daudz vairāk ir digitālajā vidē un tas ietekmē arī interaktīvo azartspēļu nozari- tā aug. Interaktīvajām azartspēlēm pieejamība tiešām ir viegla un ļoti pieaugoša, kas ar laiku var kļūt vēl lielāka problēma.”

Viens no risinājumiem, šādai situācijai, pie kura FM patreiz domā, ir šīs izaugsmes regulēšana iesaistot pašu nozari veidā, lai tā būtu ilgtspējīga un mazāk kaitīga lietotājiem:

“Principā mēs te runājam par mehānismu attiecībā uz interaktīvo azartspēļu apjoma ierobežošanu- atsevišķos gadījumos arī spēlētāju aiziešanu no azartspēlēm- un lai to veicina pati nozare. Proti, nozarē spēlētāju apjoms aug un aug arī ieņēmumi. Pašiem nozares uzņēmumiem vajadzētu novilkt robežu kur tiem pietiek cik daudz šādu spēlētāju un attiecīgi ieņēmumu ir. Proti nozares uzņēmumiem būtu jābūt gataviem attiekties no tās pieauguma daļas, kas jau rada problēmas pašai nozarei- tās spēlētājiem un līdz ar to arī ‘paaugstina temperatūru politiski’. Kā no tās atteikties? Viens no veidiem ir šo daļu novirzīt uz kādām citam aktivitātēm, kur šie spēlētāji iegūst tādas pašus psiholoģiskos ieguvumus caur labiem darbiem- labdarību un tml. Šis ir jautājums kuru mēs ar nozari labprāt kopā izrunātu detalizētāk”

Te gan būtu svarīgi piebilst, ka ar atbildīgas spēles iniciatīvām un jebkuriem citiem pasākumiem pasargāt ir iespējams tikai tos spēlētājus, kas operē licencētajā tirgu. Par tiem, kas atrodas nelegālajā tirgū informācijas vienkārši nav. Šis ir vēl viens, ļoti būtisks aspekts kāpēc maksimāli vajadzētu radīt vidi lai tie Latvijas rezidenti, kas izvēlas spēlēt interaktīvās azartspēles to darītu pie Latvijā licencētiem azartspēļu operatoriem- nevis nelegālajā tirgū.

5. Secinājumi un ieteikumi

Šis pētījums un tā ieteikumi balstās uz pieņēmumu, ka azartspēles, tai skaitā interaktīvās, daļai spēlētāju rada nopietnas atkarības problēmas. Tomēr atkarībā no ‘zemes’ azartspēlēm, pieeju interaktīvajām azartspēlēm Interneta vidē pilnībā noslēgt nav iespējams. Turklāt visi esošie pierādījumi liecina, ka neskatoties uz dažādiem ierobežojumiem un izglītošanas kampaņām, azartspēles cilvēki gribēs spēlēt tik un tā.

Tāpat ir zināms, ka visā pasaule ir ļoti attīstīts nelegālais azartspēļu tirgus. Kā norādīja vairāki Latvijā licencētu interaktīvo azartspēļu nozares uzņēmumi: līdz pat tādām līmenim, kad pavisam nelegāli, nekur nelicencēti uzņēmumi piedalās lielākajās pasaules azartspēļu izstādēs un sponsorē pasaulē slavenus futbola klubus. Pie šādiem apstākļiem, tai skaitā lai pasargātu cilvēkus, kas var ciest no azartspēļu atkarībām, kā arī lai papildināt valsts budžetu, ir būtiski uzturēt legālu interaktīvo azartspēļu nozari arī Latvijā.

Kā rāda pieejamie dati, interaktīvo azartspēļu tirgus gan citur pasaulē, gan Latvijā ir strauji pieaugošs. Atbilstoši interaktīvo azartspēļu uzraudzības inspekcijas publicētajai informācijai, Latvijā interaktīvo azartspēļu licences ir piešķirta un tās izmanto deviņi operatori, bet trīs operatoriem ir izsniegta licence, tomēr nav uzsākta darbība. Savukārt uz 2020. gada 15. martu izskatīšanas stadijā bija vēl divi licences pieteikumi. Kopējie ieņēmumi no licencētajām (legālajām) interaktīvajām azartspēlēm Latvijā 2019. gadā pārsniedz 54 miljonus eiro un kopumā valsts budžetā nozare 2019. gadā nodokļos samaksāja vairāk kā 12 miljonus eiro. Interaktīvā azartspēļu nozare Latvijā sastāda 17.8% no kopējā azartspēļu apjoma. Vislielāko proporciju no legālā interaktīvo azartspēļu tirgus Latvijā aizņem kazino.

Atbilstoši Latvijas likumdošanai, Latvijā par legālu tiek uzskatīti tikai tie interaktīvo azartspēļu operatori, kuri ir saņēmuši attiecīgu licenci. Jebkādu citu interaktīvo azartspēļu pakalpojumu piedāvājumu izmantošana Latvijā ir nelegāla. Atbilstoši H2gc aprēķinam, nelegālais interaktīvo azartspēļu tirgus apjoms Latvijā 2019. gadā bija 38%, jeb vairāk kā 33 miljoni eiro. No šī apjoma valsts budžetā netika nomaksāti aptuveni 7 miljoni eiro. Savukārt legālās interaktīvo azartspēļu nozares piensums Latvijas valsts budžetam 2019. gadā sastādīja aptuveni 12 miljoni eiro.

Kā parāda pētījuma rezultāti, arī Latvijas uzraugošās institūcijas, vismaz ierēdniecības līmenī, skaidri apzinās, ka lielu šķēršļu radīšana, kur nu vēl interaktīvo azartspēļu pilnīgs aizliegums, radīs lielākas problēmas kā ieguvumus. Par to liecina arī citu valstu pieredze. Ieskatam tikai viens piemērs no Zviedrijas, ar ko dalījās kāds no aptaujātajiem uzņēmumu vadītājiem:

“Adekvātam interaktīvo azartspēļu nozares regulējumam uz nelegālā tirgus apjomu ir izšķiroša nozīme. Piemērs no Zviedrijas. Zviedrijā ilgu laiku nekāds regulējums attiecībā uz šo nozari nepastāvēja. Visi operatori strādāja vai nu ar Maltas vai kādas citas valsts licenci. Bet tur ir liels tirgus: vismaz 20 reizes lielāks kā Latvijā. Zviedrijā nebija ne azartspēļu inspekcijas, ne pašizslēgušos reģistra. Cilvēki nebija pasargāti, bija daudz atkarīgie, bet nauda valsts kasē no nozares neienāca vispār. Redzot tendences citās valstīs, Zviedrija pieņēma regulējumu, ieviesa 18% azartspēļu nodokli, kā arī ieviesa nosacījumu, ka dzīves laikā viens spēlētājs var iegūt tikai vienu bonusu. Tika arī ieviests pašizslēgušos reģistrs un sarežģīts licencēšanas process. Lielākie spēlētāji ar šo visu tika galā un pārgāja legālajā tirgū. Bet viena bonusa ideja vien radīja daudz negatīvu seku. Jo cilvēki bija pieraduši, piemēram, ka viņiem vienmēr dod atpakaļ 5% no zaudētās summas- tagad tā vairs nebija. Tāpēc daudzi turpināja spēlēt nelicencētajā tirgū. Kopumā, šo iemeslu dēļ- strauji ceļot nodokli un neatļaujot bonusus, no 100% nelegālā tirgus pirms regulējuma, ieviešot regulējumu panāca tikai 50% legalizāciju- pārējie palika nelegālajā tirgū.”

Diemžēl nesenā pieredze, proti, pilnīgs interaktīvo azartspēļu aizliegums parāda, ka Latvijā lēmumi, kas attiecas uz interaktīvo azartspēļu nozari ir politizēti, un pretrunā gan ar pašu spēlētāju, gan budžeta ieņēmumu interesēm. Savā ziņā līdzīgi kā cilvēki, kas aizbrauc no Latvijas un iekārtojas uz dzīvi citās valstīs, arī ļoti liela daļa to Latvijas rezidentu, kas līdz šim ir spēlējuši interaktīvās azartspēles pie Latvijā licencētajiem operatoriem, atpakaļ neatgriezīsies. Tomēr turpinās spēlēt, bet nu jau nelegāli, papildinot vai nu kādas citas valsts kasi (spēlējot pie citās valstīs reģistrētiem operatoriem), vai arī dodot finansiālu pienesumu pilnībā nelegālām struktūrām. Gan nozare, gan regulējošās institūcijas intervijās atzīst, ka “tukša vieta nepaliek”. Pie tam, kā atzīst FM, nelicencētās azartspēles ir arī rīks, ko var izmantot noziedzīgi iegūto līdzekļu legalizācijas un terorisma finansēšanas shēmās.

Jautājums ir, vai Latvijas politikas veidotāji tiešām vēlas šādu scenāriju. Un vai ir gatava uzņemties atbildību par tiem, azartspēļu problēmās nonākošajiem spēlētājiem- Latvijas rezidentiem, kas spēlēs azartspēles nelegālajā sektorā?

Pieņemot, ka šāds pārsteidzīgs lēmums tomēr tiks atcelts un legāla interaktīvo azartspēļu nozare, kurai būs iespēja turpināt sarunas ar politikas veidotājiem, kā rāda pētījuma rezultāti, nelegālā tirgus mazināšanai būtu svarīgi sekojoši pasākumi:

Pirmkārt, iedzīvotāju ienākuma nodokļa (IIN), kas veidojas no kopējā apgrozījuma, nevis faktiskā spēlētāja ieguvuma- laimesta, atcelšana. Viens no risinājumiem šajā ziņā ir pārņemt Lietuvas pieredzi, kur ar nodokli apliek tikai to daļu ko spēlētājs laimē. Vēlreiz, ir jāpatur prātā, ka pilnībā, vai pat būtiski, ierobežot piekļuvi nelegālajam azartspēļu piedāvājumam Internetā vienkārši nav iespējams. Tāpēc, ja pastāvētu tikai Latvijā reģistrēti interaktīvo azartspēļu pakalpojumu sniedzēji, regulējošo institūciju arguments par to, ka cilvēkiem jāmaksā vairāk par savu izklaidi būtu vietā. Tomēr pie nozares specifikas, šāds nodoklis ne tikai palielina maksu par izklaidi, bet rada papildus motivāciju pāriet uz nelegālo tirgu, kur šāda nodokļa, protams, nav.

Otrkārt, interaktīvo azartspēļu pakalpojumiem atļaut samērīgu reklāmu. Kontrolēti, ierobežoti, tomēr ir būtiski radīt iespēju nozarei legālā veidā informēt par saviem pakalpojumiem. Pie tam šo būtu jādara paralēli aktivitātēm, kas, iespēju robežās, ierobežotu pieeju nelegālo interaktīvo azartspēļu operatoru reklāmām. Ir arī būtiski uzsvērt, ka reklamēšanās ziņā, un ne tikai, ir liela starpība starp to, ko var atļaut interaktīvajām azartspēlēm, un ko pārējai azartspēļu nozarei. Treškārt, padarīt vienkāršāku jaunu produktu piedāvāšanu, sekojot līdzī interaktīvās azartspēļu nozares tendencēm pasaulē. Cita starpā tas nozīmētu birokrātijas mazināšanu attiecībā uz attiecīgo likumu atvēršanu tieši šī aspekta izskatīšanai. Ceturtkārt, efektīvāku nelegālo vietņu, kā arī maksājumu nelegālajiem interaktīvo azartspēļu operatoriem, bloķēšanu. Lai arī šajā jomā darbība ir uzsākta, sevišķi attiecībā uz maksājumu bloķēšanu vēl ir darāms ļoti liels darbs. Un piektkārt, apmaksas iespēju par licencēto azartspēļu spēlēšanu interaktīvajā vidē pārskatīšana. Patreiz par interaktīvo azartspēļu pakalpojumu lietošanu ir atļauts maksāt tikai ar Latvijas komercbanku starpniecību, kas rada virkni nevajadzīgu problēmu gan spēlētājiem, gan azartspēļu operatoriem. Visbeidzot, ne mazāk svarīga būtu nozares pārliecība, ka tā var strādāt prognozējamā vidē, kur nav

sagaidāmas pēkšņas nodokļu izmaiņas, piemēram azartspēļu nodokļa palielināšana- kur nu vēl visas nozares darbības apturēšana.

Uzskatu, ka pie šāda ieviesto pasākumu kompleksa, kas darbotos kopā ar aktivitātēm veicinot atbildīgu spēli, ka arī informācijas apmaiņu starp nozari un valsti, lielākā daļa Latvijas rezidentu nemaz nebūtu motivēti iesaistīties nelegālajā azartspēļu tirgū. Tāpat, ir būtiski atzīmēt, ka šādi risinājumi nav bez pamata arī tajā ziņā, ka lielākajā daļā valstu šādi ierobežojumi interaktīvajai azartspēļu nozarei nemaz nepastāv (sk. 7 tabulu).

7.tabula. Atsevišķu interaktīvās azartspēļu nozares darbības regulējuma salīdzinājums Baltijas valstī

	Latvija	Lietuva	Igaunija
Reklāma	Aizliegta	Atļauta ar nosacījumiem	Atļauta ar nosacījumiem
Pielautie maksājumu veidi	Banku maksājumi	Jebkāda veida maksājumi	Jebkura veida maksājumi
Nodoklis no laimestiem	23% no izmaksas	15% no kapitāla pieaugums	Nav
Kampaņas un bonusi	Būtiski ierobežoti	Nebūtiski ierobežoti	Neierobežoti
Produkti	Ierobežoti	Ierobežoti	Pilns produktu klāsts

Avots: LIAB, 2020

Piedevām, kā uzsvēra viens no uzņēmumu vadītājiem ar pieredzi Igaunijas tirgū:

“Arī Igaunijā joprojām nepastāv efektīva maksājumus bloķēšana nelegālajiem operatoriem. Bet tur var izmantot e-makus, ne tikai veikt maksājumus caur komercbankām. Tur arī nav IIN no spēlēšanas apjoma. Tāpēc tas tirgus piesaista vairāk spēlētājus. Pie viņu 5% azartspēļu nodokļu likmes, esmu drošs, ka nodokļos no interaktīvajām azartspēlēm viņi budžetā ieņem vairāk kā Latvijā. Daudzi pat izvēlas ar igauņu licenci strādāt ar nelicencētiem tirgiem- viņi konkurēt ar Maltu.”

Esmu pārliecināts, ka Latvijā ir būtiska kontrolēta, atbildīga un ilgtspējīga interaktīvo azartspēļu nozare. Tomēr redzot daudzas problēmas ar kurām valstī saskaras legālie interaktīvās nozares uzņēmumi, intervijās uzdevu jautājumu: “Nemot vērā apstākļus, kas ir tie iemesli kāpēc jūs tomēr strādāja legālajā vidē?”. Viena no atbildēm ko saņēmu uz šo jautājumi ir sekojoša:

“Tāda ir mūsu biznesa stratēģija, būt legālā tirgū. Jo mēs uzskatām, ka šādi business ir ilgtspējīgs. Piemēram, mēs varam strādāt ar pārliecību, ka nozare pastāvēs, ka nav gaidāmi pārlietu lieli satricinājumi arī attiecībā uz tās regulējumu.”

Neseno notikumu kontekstā, diemžēl, izrādās ka šis viedoklis ir bijis maldīgs.

Cits uzņēmuma vadītājs intervijā pauda sekojošu nostāju:

“Mums ir uzkrājusies kompetence un zināšanas par to, kas notiek nozarē. Un mēs esam izauguši pietiekoši, lai sāktu domāt ilgtermiņā. Tas nozīmē arī spēju ieviest lietas pirms kāds to no mums ir paprasījis- to arī nereti darām. Esam tiešām atvērti plašākai un dziļākai sadarbībai ar valsti.”

Papildinot konkrēta uzņēmuma vadītāja teikto, domāju, ka šādā nozares un valsts sadarbībā ir liels potenciāls. Kā liecina pētījuma rezultāti, to, ierēdniecības līmenī, atbalsta gan atbildīgās institūcijas, gan pati nozare. Iespējams, ka tieši interaktīvā azartspēļu nozare varētu būt tā, kas, sekojot būvniecības nozares paraugam, noslēdz ģenerālvienošanos. No vienas puses ģenerālvienošanās paredzētu plašu sadarbība atbildīgas spēles veicināšanā, neveselīgas nozares izaugsmes bremsēšanu un informācijas sniegšanu valsts iestādēm, no otras puses- augstākminēto, galveno interaktīvās azartspēļu nozares darbības problēmjaudājumu novēršanu. Bet jāsāk, protams, būtu ar interaktīvo azartspēļu nozares aizlieguma atcelšanu.