

Korzyści z wolnej konkurencji na rynku gier losowych online



INSTYTUT GLOBALIZACJI
www.globalizacja.org

Analizy Instytutu Globalizacji

Kwiecień 2007

Spis treści

Spis treści.....	2
Wstęp.....	5
Rynek gier losowych online.....	7
Rozwiązania brytyjskie	9
Korzyści z wolnej konkurencji dla rynku polskiego.....	10

Kluczowe wnioski raportu:

- Co najmniej 1,76 mld złotych wynosiłyby korzyści dla rynku do 2008 roku w przypadku funkcjonowania wolnej konkurencji na rynku gier losowych online, wliczając w to także korzyści partnerów biznesowych. W przypadku zamknięcia rynku, niniejsze wyliczenia należy traktować jako utracone korzyści.
- Rozrywka internetowa to zjawisko nowe, powstałe na bazie dynamicznego rozwoju technologii informacyjnych. Gry losowe w Internecie zasadniczo różnią się od gier losowych organizowanych metodą tradycyjną i nie należy tych dwóch zjawisk oceniać identycznie.
- Rynek gier losowych online należy do dynamicznie rozwijających się sektorów rozrywki internetowej. W sieci gra już kilkaset milionów osób, a legalni operatorzy należą do ważnych sponsorów sportu w Europie i na świecie. Wiele krajów europejskich takich jak Wielka Brytania, Malta czy Hiszpania, dostrzega korzyści z liberalizacji rynku.
- Ekonomiści oraz prawnicy są zgodni, że uregulowanie tego typu rozrywki w Internecie jest niezbędne w związku z wolnością świadczenia usług w krajach Unii Europejskiej. Dyskryminowanie firm prywatnych na tym rynku jest łamaniem zasad wolnej konkurencji. W przypadku istnienia monopolu na tym rynku, państwo może spodziewać się niższych wpływów z tytułu podatków, ograniczenia wzrostu w tym innowacyjnym sektorze oraz redukcji miejsc pracy.
- Z globalnej perspektywy, wydatki na gry losowe w sieci wynoszą obecnie ok. 16 mld dolarów, a za pięć lat przekroczą 25 mld dolarów. Tego typu forma rozrywki jest najpopularniejsza w regionach zamożnych, o wysokim stopniu rozwoju infrastruktury teleinformatycznej: w Ameryce Północnej i Europie.
- Rynkowe, modelowe rozwiązania brytyjskie należą do najefektywniejszych w świecie. Nad rynkiem gier losowych i zakładów wzajemnych czuwa Komisja ds. Hazardu. Komisja zajmuje się regulacją rynku i działa w interesie publicznym. Według Ustawy o hazardzie, operatorzy wirtualni mogą oferować gry dostarczane za pomocą Internetu, telewizji cyfrowej oraz telefonii komórkowej, jak również za pośrednictwem serwisów internetowych działających na podstawie licencji.
- Wprowadzenie wolnej konkurencji na internetowym rynku gier i zakładów przyniesie w Polsce wiele korzyści. Duże korzyści z konkurencji odniosłyby kluby i związki sportowe, dla których Internetowi bukmacherzy stanowią stabilne źródło finansowania. Dotychczas sponsoringiem legalnych europejskich operatorów w Polsce były objęte kluby piłkarskie, narodowe reprezentacje w piłce nożnej i ręcznej oraz światowe rozgrywki w piłce siatkowej.
- Wśród korzyści dla konsumentów należy wymienić dostęp do różnorodnej oferty z konkurencyjnymi cenami, bezpieczeństwo serwisów, ochronę ich interesu, których standardy są wyznaczane przez najlepsze praktyki rynkowe.
- Nawiązując do przypadków z innych krajów europejskich, polska gospodarka może pozyskać znaczących inwestorów zagranicznych. Inwestorzy ci mogą przyczynić się do poprawy infrastruktury teleinformatycznej, szczególnie związanej z szerokopasmowym i mobilnym dostępem do Internetu. Pojawienie

się inwestorów zagranicznych na rynku pobudzi powstawanie nowych miejsc pracy.

- W skali makro, obroty na nowopowstałym rynku, mogą przyczynić się do wzrostu gospodarczego oraz poprawić kondycję wielu firm kooperujących z sektorem, a w szczególności w sektorze związanym z teleinformatyką, rachunkowością i finansami, konsultingiem, zarządzaniem zasobami ludzkimi czy reklamą.

Wstęp

Gry losowe i zakłady towarzyszą ludzkości od zarania dziejów. Dlatego nie sposób ich wyeliminować. Najstarszymi znanymi formami takich gier było ciągnięcie losów. Co prawda Kościół Katolicki uznaje ten rodzaj rozrywki za jedną z form postępowania się własnością w sposób egoistyczny, to jednak sama sobie nie jest uważana za przekroczenie Dekalogu.

„Gry hazardowe (karty itd.) bądź zakłady nie są same w sobie sprzeczne ze sprawiedliwością. Stają się moralnie nie do przyjęcia, gdy pozbawiają osobę tego, czego jej koniecznie trzeba dla zaspokojenia swoich potrzeb i potrzeb innych osób. Namiętność do gry może stać się poważnym zniewoleniem. Nieuczciwe zakłady bądź oszukiwanie w grach stanowi materię poważną, chyba że wyrządzana szkoda jest tak mała, że ten, kto ją ponosi, nie mógłby w sposób uzasadniony uznać jej za znaczącą¹” – czytamy w Katechizmie Kościoła Katolickiego.

W jednym z najbardziej konserwatywnych krajów Unii Europejskiej jakim jest Malta, gdzie z katolicyzmem utożsamia się ponad 95 proc. populacji, w lutym 2007 wydano 250. licencję na organizowanie gier losowych. Na koktajlu z okazji tego wydarzenia, wysoki rangą urzędnik maltańskiego ministerstwa finansów, uznał, że strategia uwolnienia rynku w 2002 jest dużym sukcesem tego kraju², sprzyjającym rozwojowi ekonomicznemu oraz powstawaniu nowych miejsc pracy.

Istnienie internetowego rynku gier i zakładów to zjawisko nowe, powstałe na bazie dynamicznego rozwoju technologii informacyjnych. Internetowy rynek jednakże zasadniczo różni się od tego tradycyjnego i nie należy tych dwóch zjawisk oceniać identycznie. Legalni, zarejestrowani na terenie Unii Europejskiej operatorzy gier losowych i zakładów online to innowacyjne firmy technologiczne, dostarczające wyspecjalizowane usługi rozrywki za pomocą nowoczesnych narzędzi takich jak wirtualne czat-roomy, awatary (wirtualne postacie) czy globalne strumienie danych udostępniane użytkownikowi w czasie rzeczywistym.

Chcąc być obiektywnym w analizie zjawiska, należy zauważyć, że gry losowe online, bardziej przypominają gry komputerowe z niską wygraną, niż tradycyjnie rozumiane gry oferowane przez naziemnych operatorów. Wirtualne kasyno jest miejscem, gdzie bankructwo gracza jest o wiele mniej prawdopodobne, niż w przypadku nieograniczonego korzystania z możliwości elektronicznych zakupów, uczestnictwa w internetowych aukcjach, bankowości internetowej oraz innych formach ekonomicznej działalności w Internecie. Największe ryzyko, jak wszędzie, jest związane z oszustwem oraz nieuczciwością. Natomiast legalni operatorzy rozrywki internetowej dostarczają szereg narzędzi, które mają uchronić rynek przed patologicznymi zjawiskami takimi jak korzystanie z gier przez nieletnich, pranie brudnych pieniędzy czy uzależnienia.

Legalni operatorzy prowadzą współpracę z tak renomowanymi ośrodkami jak Harvard Medical School, aby znaleźć granicę między rozrywką a patologiami. Według badań gracze Internetowi z problemami stanowią mniej niż 1 proc. klientów. Z kolei defraudacjom pieniężnym oraz spektakularnym bankructwom graczy przeciwdziałają okresowe oraz ilościowe limity dotyczące wartości wpłat oraz

zakładów. Rejestracji graczy towarzyszy pełna identyfikacja. Gracz łamiący zasady jest blokowany, podobnie jak gracz wykazujący nadmierną skłonność do wysokiego obstawiania lub częstego przegrywania. Wszelkie operacje finansowe prowadzone są legalnymi kanałami, bez obrotu gotówkowego, podlegającymi kontroli odpowiednich służb państwowych. Dlatego w internetowym biznesie, w opinii legalnych operatorów, tzw. „pranie brudnych pieniędzy” staje się niemożliwe.

Rynek gier losowych online

Rynek gier losowych online należy do dynamicznie rozwijających się sektorów rozrywki internetowej. W sieci gra już kilkaset milionów osób, a legalni operatorzy należą do ważnych sponsorów sportu w Europie i na świecie.

Wiele krajów europejskich dostrzega korzyści z liberalizacji rynku i otwiera się na działalność legalnych, zarejestrowanych operatorów. Liberalizacja rynku przynosi wiele korzyści gospodarce, klubom sportowym, graczom i budżetowi państwa. Otwarcie rynku przyciąga zagranicznych inwestorów, którzy inwestują w innowacyjne technologie i tworzą nowe miejsca pracy. Zauważalny jest także wzrost wpływów podatkowych oraz większy wzrost gospodarczy. Kluby sportowe zyskują stabilne źródło finansowania, a gracze są należycie chronieni przed przypadkami oszustwa, bądź innymi patologiami.

Modelowym przykładem liberalizacji rynku jest Wielka Brytania. Do dynamicznie rozwijających się rynków należy Malta. Korzyści z liberalizacji dostrzega także Hiszpania.

Ekonomiści oraz prawnicy są zdania, że uregulowanie tego typu rozrywki w Internecie jest niezbędne w związku z wolnością świadczenia usług w krajach Unii Europejskiej. Z kolei dyskryminowanie firm prywatnych działających na tym rynku jest łamaniem zasad wolnej konkurencji. W przypadku istnienia monopolu na tym rynku, państwo może spodziewać się niższych wpływów podatkowych, ograniczenia wzrostu w tym innowacyjnym sektorze oraz redukcji miejsc pracy.

Zamknięcie rynku jest niekorzystne ze względów ekonomicznych. Z badań Instytutu Badań Ekonomicznych przy Uniwersytecie Monachijskim wynika, że niemiecki monopol na rynku gier losowych hamuje powstanie 15 tys. miejsc pracy i pozbawi budżet blisko 1 mld euro dodatkowego dochodu do 2010 r.

Odmienne podejście stosują Brytyjczycy. Cięcia podatkowe oraz sprzyjające rozwojowi uregulowanie tego rynku poskutkowało stworzeniem 14 tys. nowych miejsc pracy oraz pozwoliły na dodatkowy wzrost produktu narodowego brutto o 700 mln funtów między rokiem 2001 a 2004

W Hiszpanii coraz więcej klubów piłkarskich sponsorowanych jest przez legalnych operatorów internetowych. Tradycyjny rynek gier losowych i zakładów jest w Hiszpanii bardzo rozbudowany. Mieszkańcy półwyspu Iberyjskiego należą do znanych miłośników loterii. Liberalizacja rynku związana jest z niezależną polityką autonomicznych regionów tego kraju. Władze lokalne starają się przyciągnąć interaktywnych inwestorów, którzy liczą na sprzyjające warunki do rozwoju branży.

Według analityków wartość hiszpańskiego rynku gier i zakładów wzrośnie do 2010 r. do poziomu 39 mld euro. Rynek internetowy natomiast wzrośnie do 4,2 mld euro do 2010 r., co stanowi 240 proc. w porównaniu do stanu obecnego³.

Podobne optymistyczne prognozy dotyczą rynku brytyjskiego. Analitycy zwracają uwagę, że w tym kraju rynek gier losowych i zakładów bukmacherskich stał się formą

masowej rozrywki i jest napędzany przez rozwój nowych technologii. Popularności tej formie rozrywki sprzyja coraz lepszy dostęp do szerokopasmowego Internetu. Nie bez znaczenia są także bogate tradycje tego typu rozrywki na wyspach.

Wydatki konsumenckie na internetowe gry i zakłady wzrosną w Wielkiej Brytanii z 660 mln funtów w 2005 r. do 1,6 mld funtów w 2010 r. W analogicznym okresie ilość graczy ulegnie niemal podwojeniu, przekraczając liczbę 2 mln osób⁴.

Według danych Komisji Europejskiej, europejski rynek gier i zakładów wzrośnie do blisko 64 mld euro w 2010 roku. Stanowi to wzrost o 24 proc. w stosunku do roku 2003⁵. Wzrost będzie związany, między innymi, z ekspansją produktów w Internecie. Wzrost zatrudnienia w tym sektorze wzrośnie z 5 tys. w 2004 r. do 15 tys. w 2010 r.

Z perspektywy globalnej, wydatki na gry i zakłady online wynoszą obecnie ok. 16 mld dolarów, a za pięć lat przekroczą 25 mld dolarów⁶.

Tabela 1. Globalne wydatki na gry losowe online w mld dolarów.

	2005	2006	2007	2008	2009	2010
Zakłady	4,74	5,52	6,06	6,52	6,79	7,12
Poker	2,63	3,69	4,60	5,25	5,73	6,06
Kasyna	3,30	4,12	4,68	4,95	5,15	5,31
Bingo	0,60	0,71	0,91	1,04	1,18	1,29
Zręcznościowe	0,19	0,30	0,57	0,77	0,99	1,08
Loterie	1,55	1,67	2,44	2,84	3,88	4,50
Razem	13,01	16,01	19,27	21,36	23,71	25,37

Źródło: Global Betting and Gaming Consultants

Tego typu forma rozrywki jest najpopularniejsza w regionach zamożnych, o wysokim stopniu rozwoju infrastruktury teleinformatycznej: w Ameryce Północnej i Europie.

Tabela 2. Wydatki na gry losowe online według kontynentów w mld dolarów

	2005	2006	2007	2008	2009	2010
Afryka	0,15	0,20	0,24	0,27	0,30	0,34
Azja	1,36	1,69	2,28	2,65	3,07	3,46
Ameryka Pd	0,27	0,39	0,49	0,56	0,61	0,66
Europa	3,51	4,44	5,41	6,33	7,39	8,19
Ameryka Pn	7,11	8,55	9,95	10,55	11,22	11,54
Australia	0,61	0,74	0,90	0,99	1,11	1,19
Razem	13,01	16,01	19,27	21,36	23,71	25,37

Źródło: Global Betting and Gaming Consultants

Rozwiązania brytyjskie

Rynkowe, modelowe rozwiązania brytyjskie należą do najefektywniejszych w świecie. Nad rynkiem gier losowych i zakładów wzajemnych czuwa Komisja ds. Hazardu. Komisja zajmuje się regulacją rynku i działa w interesie publicznym. Jest także ciałem doradczym przy rządzie, będąc formalnie pozarządowym organem administracji publicznej. Ta pozycja powoduje, że jest organizacją niezależną od grup nacisku, partii politycznych oraz przedstawicieli branży.

Rolą komisji jest zapobieganie przestępczości, zapewnienie uczciwej i przejrzystej konkurencji oraz ochrona dzieci oraz osób podatnych na krzywdy związane z udziałem w grach losowych i zakładach bukmacherskich.

Komisja powstała w październiku 2005 r. na mocy Ustawy o hazardzie. Zgodnie z tą ustawą, od 1 września 2007 roku wszyscy Internetowi dostarczyciele gier i zakładów muszą uzyskać licencję na swoje usługi, o którą mogą się starać od 1 stycznia br.

Komisja nakłada na operatorów wiele obowiązków, przede wszystkim oczekując uczciwości, płynności finansowej, wdrażania systemów zarządzania ryzykiem, przejrzystości i odpowiedniej polityki informacyjnej wobec klientów oraz rzetelnej współpracy z Komisją.

Według Ustawy o hazardzie, operatorzy wirtualni mogą oferować gry dostarczane za pomocą Internetu, telewizji cyfrowej oraz telefonii komórkowej, jak również za pośrednictwem serwisów internetowych działających na podstawie licencji.

Udostępnianie gier losowych dzieciom jest przestępstwem. Młodzież ma możliwość uczestnictwa wyłącznie w loteriach i zakładach zbiorowych. Operatorzy zobowiązują się do odpowiedzialności społecznej wobec rynku. Powinni nie tylko przestrzegać prawa, ale stworzyć i opublikować procedury zapobiegania patologiom na tym rynku. Wszelkie informacje muszą być udostępniane w sposób jasny i czytelny. Przede wszystkim kładzie się jednak nacisk na monitorowanie sytuacji problemowych, odpowiednie przeszkolenie pracowników i działanie w sytuacjach kryzysowych. Konsumenci muszą mieć prawo dobrowolnego wykluczenia się z gry, jeśli zauważą własne problemy z tą formą rozrywki. Co ciekawe, brytyjska ustawa dopuszcza reklamowanie gier i zakładów. Reklama musi być skierowana do osób pełnoletnich.

Wszelkie gry muszą być jasno i dokładnie opisane. Przejrzysta ma być procedura skarg i prowadzenia sporów. Raporty z prowadzenia sporów udostępniane są Komisji. Standardy wirtualne powinny odzwierciedlać sposób prowadzenia działalności w świecie rzeczywistym.

Podobny stopień transparentności zakłada się w przypadku przyznawania licencji. Licencjobiorcy powinni się liczyć z możliwością kontroli i sprawdzenia poprawności poszczególnych obszarów prowadzonej działalności.

Korzyści z wolnej konkurencji dla rynku polskiego

Wprowadzenie wolnej konkurencji na rynku gier i zakładów online przyniesie w Polsce wiele korzyści.

Przed wszystkim takie rozwiązanie pozwoli uniknąć Polsce postępowania przed Europejskim Trybunałem Sprawiedliwości. Wprowadzenie państwowego monopolu na internetowy rynek gier i zakładów jest niezgodne z art. 43 i 49 Traktatu o Ustanowieniu Wspólnot Europejskich, co potwierdziły orzeczenia ETS w sprawie Gambelli z 2003 r. oraz z marca 2007 r. w sprawie Placanica. ETS przyznał rację operatorom, że wolność prowadzenia działalności gospodarczej na rynku usług, gwarantuje prowadzenie tego typu działalności na podstawie licencji wydanej w jednym z krajów Unii Europejskiej. Monopol, uznany przez sąd za niewłaściwy sposób kontrolowania rynku usług internetowych, pogwałcałby zasady wolnej działalności gospodarczej i narażałby Polskę na kosztowny spór z Komisją Europejską.

Duże korzyści z konkurencji odniosłyby kluby i związki sportowe, dla których Internetowi bukmacherzy stanowią stabilne źródło finansowania. Dotychczas sponsoringiem ze strony legalnych, europejskich operatorów były objęte kluby piłkarskie, narodowe reprezentacje w piłce nożnej i ręcznej oraz światowe rozgrywki w piłce siatkowej.

Według źródeł zbliżonych do klubów sportowych, wsparcie ze strony sponsorów bukmacherskich dla klubów piłkarskich, reprezentacji piłkarskiej, męskich reprezentacji piłki ręcznej, siatkowej, lig obu sportów, klubów żużlowych oraz wybranych skoczków narciarskich jest obecnie szacowane według Instytutu Globalizacji na ponad 10 mln złotych rocznie. Wielkość ta mogłaby zostać zwielokrotniona, gdyby firmy działające w Internecie miały zagwarantowane przez państwo funkcjonowanie na warunkach wolnej konkurencji.

Z punktu widzenia ekonomii, zarówno dla konsumentów, rynku, jak i budżetu państwa, najbardziej korzystne byłoby wydanie jak największej ilości licencji firmom bukmacherskim, posiadającym na swoje usługi stosowne zezwolenia i licencje.

Wśród korzyści dla konsumentów należy wymienić dostęp do różnorodnej oferty z konkurencyjnymi cenami, bezpieczeństwo serwisów, ochronę ich interesu, których standardy są wyznaczane przez najlepsze praktyki rynkowe.

Nawiązując do przypadków z innych krajów europejskich, polska gospodarka może pozyskać inwestorów zagranicznych o solidnych podstawach finansowych, inwestujących w innowacyjny sektor, jakim jest interaktywna rozrywka. Inwestorzy mogą przyczynić się także do poprawy infrastruktury teleinformatycznej, szczególnie związanej z szerokopasmowym i mobilnym dostępem do Internetu.

Pojawienie się inwestorów zagranicznych na rynku pobudzi powstawanie nowych miejsc pracy, szczególnie wśród kadry inżynierskiej, menedżerskiej oraz wśród absolwentów. Fakt ten nie pozostaje bez znaczenia przy wciąż dużej stopie bezrobocia.

W skali makro, obroty na nowopowstałym rynku, mogą przyczynić się do wzrostu gospodarczego oraz poprawić kondycję wielu firm kooperujących z sektorem, a w szczególności w sektorze związanym z teleinformatyką, rachunkowością, zarządzaniem zasobami ludzkimi czy reklamą. Korzystne byłoby także zezwolenie na prowadzenie działań reklamowych i marketingowych skierowanych do pełnoletnich. Wydatki na reklamę i sponsoring zwiększyłyby wpływy nie tylko firm związanych ze sportem, ale i mediów, w tym dynamicznie rozwijających się mediów cyfrowych.

Z punktu widzenia polityki podatkowej, nawiązując do doświadczeń brytyjskich, im niższe stawki podatkowe wyliczane według prorzynekowo zorientowanych zasad, tym większe wpływy do budżetu państwa.

Kwestie podatkowe należą do kwestii spornych z Komisją Europejską. KE wezwała Polskę do zmiany przepisów dyskryminujących osoby, które osiągają dochody z loterii zagranicznych. W przypadku loterii zagranicznych jest to obecnie stawka progresywna podatku dochodowego, a nie zryczałtowany 10 proc. podatek od wygranych.

W przypadku wpływów podatkowych z tytułu podatku od gier odprowadzanych przez legalnych operatorów trudno jest oszacować ich wielkość. Obecnie legalni operatorzy kierujący swoją ofertą także do Polaków na podstawie licencji wydanych przez kraje członkowskie Unii Europejskiej, do budżetu państwa nie wpłacają ani złotówki, ponieważ ich kwestia nie znajduje uregulowania w polskim prawie. Tym samym budżet traci rocznie setki milionów złotych z braku wpływów z podatku od gier oraz z tytułu podatku dochodowego od firm. Nie jest to wina operatorów, a ustawodawcy, który zapomniał o Internecie przy ostatniej nowelizacji ustawy o grach i zakładach.

W Wielkiej Brytanii firmy płacą podatek od gier od zysku. Jeśli wprowadzić analogiczne rozwiązanie w Polsce wobec legalnych operatorów internetowych, budżet zyskałby duże wpływy podatkowe.

Według Ministerstwa Finansów wydatki na gry i zakłady losowe wyniosły w 2006 r. ok. 6 mld złotych. Wpływy z podatku do gier szacowane są na ok. 900 mln złotych. Według Global Betting and Gaming Consultants, rynek internetowy to obecnie ok. 6 proc. tego naziemnego. Oznacza to, że rynek gier losowych i zakładów wzajemnych udostępnianych online może być wart co najmniej 360 mln złotych. Tym samym wpływy podatkowe z rozrywki internetowej wyniosłyby minimum 40 mln złotych rocznie. W przypadku większej konkurencji i niższych podatków rynek zwiększyłby swoją wartość, a wymieniona kwota mogłaby ulec podwojeniu do 2010 r. Polska miałaby szansę przyciągnąć inwestorów oferując dogodne stawki opodatkowania, konkurencyjne wobec innych krajów członkowskich. Zgodnie z tendencjami w krajach Unii Europejskiej, rynek ma szansę na długotrwały wzrost.

Innymi danymi dysponuje Instytut Badań nad Gospodarką Rynkową. Według IBnGR wielkość rynku internetowego gier losowych odpowiada połowie przychodu kasyn i salonów gier, działających na terenie Polski (patrz: raport „Skutki legalizacji gier losowych i zakładów wzajemnych organizowanych w Internecie”). Według szacunku IBnGR rynek ten jest wart ok. 1 340 mld złotych.

Według Instytutu Globalizacji łączne korzyści z wolnej konkurencji na rynku gier losowych oferowanych za pomocą Internetu kształtowałyby się następująco:

Tabela nr 3. Korzyści z wolnej konkurencji na rynku gier losowych online (dane w milionach złotych)

	2006	2007	2008
Wydatki na sponsoring sportowy	10	15	20
Przychód przed opodatkowaniem	360	450	562,5
Dochody firm współpracujących	90	112,5	140,6
Razem	460	577,5	723,1
Dochody podatkowe skarbu państwa	36	45	56,2

Źródło: Obliczenia własne.

Przyjęto następujące założenia: zgodnie z szacunkami Global Betting and Gaming Consultants, przyjęto wartość rynku online na 360 mln złotych z tendencją rosnącą w tempie 25 proc. rocznie, co wynika z analizy dynamiki przychodów, dostępnych w raportach okresowych, publicznych spółek bukmacherskich. Przyjęto też, że wydatki na sponsoring będą zwiększały się o 5 mln złotych z każdym rokiem. Natomiast w przypadku dochodów firm kooperujących przyjęto, że docelowo 25 proc. przychodów będą stanowiły wydatki dla partnerów biznesowych.

Reasumując, co najmniej 1,76 mld złotych wynosiłyby korzyści dla rynku do 2008 roku w przypadku funkcjonowania wolnej konkurencji na rynku gier losowych online, wliczając w to także korzyści partnerów biznesowych. W przypadku zamknięcia rynku, niniejsze wyliczenia należy traktować jako utracone korzyści.

Przypisy do tekstu:

¹ Katechizm Kościoła Katolickiego, 2413

² Departament of Information, Malta

³ Dane za Research and Markets

⁴ Dane za Research and Markets

⁵ Study of Gambling Services in the Internal Market of the European Union, Swiss Institute of Comparative Law, 2006

⁶ Dane na maj 2006 r., 2006-2010 r. prognoza

Instytut Globalizacji jest prywatnym wolnorynkowym instytutem spraw publicznych założonym w 2005 r. Organizacja prowadzi badania z zakresu konkurencyjności, ochrony środowiska, ochrony zdrowia i globalizacji. Do rady instytutu należą m.in. dr Marian Tupy z waszyngtońskiego CATO Institute, dr Ana Eiras z Heritage Foundation, prof. Marek Chodakiewicz z Institute of World Politics oraz legendarny dysydent Władimir Bukowski.

O autorze opracowania:

Dr Tomasz Teluk jest ekspertem ekonomicznym i komentatorem. Jest absolwentem Uniwersytetu Warszawskiego, Uniwersytetu Jagiellońskiego oraz Wyższej Szkoły Zarządzania/The Polish Open University. Pełni funkcje dyrektora Instytutu Globalizacji oraz eksperta Centre for the New Europe w Brukseli. Współpracuje z czołowymi instytutami spraw publicznych m.in. Stockholm Network w Londynie, Centrum im. Adama Smitha. Jest autorem i współautorem wielu książek o tematyce ekonomicznej np. „E-biznes. Nowa Gospodarka”, „Technologie informatyczne w firmie”. Publikuje na łamach prasy. Jego komentarze ukazują się także w radio i TV.

Dane kontaktowe:

Fundacja Instytut Globalizacji,
ul. Opawska 1/4
44-100 Gliwice
www.globalizacja.org
instytut@globalizacja.org
tel. +48 600 023 118
+48 32 232 65 54