

Rapport

En föråldrad skattelagstiftning
riskerar att göra en generation av
datorspelare till skattefuskare

Mars 2018



Rättvis skatteprocess

Sammanfattning

- Datorspelsbranschen och e-sporten är större än någonsin och att spela datorspel eller att titta på andra som spelar datorspel är numera en av de allra vanligaste fritidssysselsättningarna för svenska ungdomar.
- Utvecklingen av datorspelsbranschen och e-sporten har även gett många drivna ungdomar en möjlighet att försörja sig, exempelvis genom att köpa och sälja virtuella varor kopplade till olika datorspel.
- Särskilt stor är handeln med en typ av virtuella varor som kallas skins som tillhör spelet Counter Strike: Global Offensive (CS:GO). CS:GO är ett av datorspelsbranschens allra populäraste spel med över 39 miljoner sålda kopior och över 10 miljoner unika spelare världen över. Sverige uppskattas ha kring 220 000 unika spelare och runt 60 000 av dessa bedriver någon slags handel med skins.
- I dag bedriver ca 19 200 spelare handel med skins i sådan omfattning att det ska klassas som näringsverksamhet. Merparten av handlarna betalar dock ingen skatt för sina transaktioner, trots att de är skyldiga att göra det.
- De handlare som vill göra rätt för sig kan inte göra det under svensk lagstiftning. Momssatsen på försäljningen är högre än marginalen. Då det inte finns någon ingående moms att dra av tvingas handlarna att gå med förlust. Därför flyttar många utomlands eller säljer till utländska företag.
- Vid en försäljning på 100 kr och med en marginal på 10 procent, det vill säga 10 kronor, skattade tidigare handlaren 2 kr enligt reglerna om vinstmarginalbeskattning. Efter Skatteverkets förtydligande av tillämpning ska istället skatt på 20 kronor tas ut. Därför fortsätter många säljare att sälja svart eller flyttar utomlands.
- På grund av den föråldrade skattelagstiftningen kan bland annat försäljning av virtuella varor inte momsbeskattas enligt lika gynnsamma regler som fysiska varor, trots att de rent faktiskt har alla karakteristiska drag som en fysisk vara har.
- En konsekvens av detta är att det blir omöjligt att bedriva handel med virtuella varor, som exempelvis skins till CS:GO, och samtidigt följa den svenska lagstiftningen eftersom reglerna medför att man måste betala mer i moms än vad som är möjligt att tjäna på att försäljningen.

Inledning

Både datorspelsbranschen och e-sporten växer i snabb takt och förutom att varje dag locka miljontals människor världen över till att själva spela eller att titta på när andra spelar datorspel, har e-sporten och datorspelsbranschen också gett många drivna ungdomar möjligheten att försörja sig, exempelvis genom att sälja virtuella varor till olika datorspel. Den svenska skattelagstiftningen har dock inte anpassats till den digitala utvecklingen och riskerar därför att göra en hel generation av företagsamma datorspelare till skattefuskare.

E-sportens framväxt i Sverige

Att spela TV- och datorspel har blivit något av en folkrörelse i Sverige och är numera en av de allra vanligaste fritidssysselsättningarna bland svenska ungdomar. Enligt SCB spelar 45 procent av alla ungdomar mellan 12–18 år TV- eller datorspel minst en timme om dagen och 18 procent anger att de dagligen spelar tre timmar eller mer.¹ Ur det enorma intresset för spelandet har också e-sporten kommit att växa fram.

E-sport är ett samlingsnamn för alla sorters tävlingar som utförs i en virtuell miljö och är något som blivit oerhört populärt de senaste åren. Genom e-sportens framväxt har datorspelandet tagits till en helt ny nivå och det utövas inte längre bara i ensamhet i hemmets lugna vrå, utan också på e-sportsturneringar inför storpublik på slutsålda arenor.² Även e-sportssändningar online lockar enorma mängder tittare. Globalt uppgick e-sportspubliken till nära 230 miljoner tittare under 2015 och i Sverige uppges över 335 000 människor dagligen titta på e-sport, vilket är mer än vad som kollar på både fotboll och hockey.³ På Youtube har spelkategorin fler prenumeranter än vad kategorierna nyheter, filmer och TV-program har tillsammans och näst mest prenumeranter av alla efter musikkategorin.⁴ Det enorma intresset för att titta på e-sport är främst driven av yngre åldersgrupper och sedan 2014 har andelen 15–24 åringar som tittar på e-sport nästan tredubblats och både antalet tittare och spelar fortsätter öka stadigt.⁵

¹http://www.riksdagen.se/sv/dokument-lagar/dokument/motion/skattemassig-hantering-av-virtuella-varor_H5023293.

²Exempelvis är Malmö arena utsåld när e-sportevenemanget Dreamhack Masters avgörs, se <http://www.idrottensaffarer.se/affarer/2017/01/redan-101-000-gamers-i-sverige>.

³ <https://www.svt.se/nyheter/inrikes/e-sport-tittandet-okar-bland-unga>.

⁴ <https://www.svt.se/nyheter/inrikes/e-sport-tittandet-okar-bland-unga>.

⁵ <https://www.svt.se/nyheter/inrikes/e-sport-tittandet-okar-bland-unga>.

Handel med virtuella varor

Trots att e-sporten är ett relativt nytt fenomen för många har Sverige sedan starten varit en ledande nation inom sporten. Sverige är rankat som fjärde bästa land i världen på e-sport räknat till hur mycket pengar spelarna dra in i vinstpengar från turneringar⁶ och toppar även listan över andel proffs per invånare som är 54 på 1 miljon.⁷ Det är dock inte bara proffsspelarna som kan försörja sig inom branschen utan många företagsamma spelare bedriver andra verksamheter kopplade till e-sporten. Något som är väldigt populärt och som många spelare inom e-sporten tjänar pengar på är att köpa och sälja virtuella varor till olika datorspel.

Särskilt stor är handeln med en typ av virtuella varor som kallas skins som tillhör spelet Counter Strike: Global Offensive (CS:GO). CS:GO är ett av de allra populäraste spelen inom e-sporten och enligt siten Steamspy har över 39 miljoner kopior sålts av spelet sedan lanseringen och spelet uppges ha över 10 miljoner unika spelare runt om i världen.⁸ Det finns ingen officiell siffra för hur många som spelar CS:GO i Sverige, men den kan uppskattas till omkring 220 000 unika spelare som spelar återkommande.⁹ Av dessa bedriver uppskattningsvis ca 60 000 någon typ av handel med skins.¹⁰ De flesta handlar med skins i en mindre skala då det är en naturlig del av spelet, men då vissa skins kan vara värda hundratusentals kronor har det utvecklats en sidomarknad som gör att det även finns många spelare som försörjer sig helt eller delvis på genom att bara köpa och sälja skins.¹¹

Det här är ett skin

Skin är ett samlingsnamn på en rad föremål man kan använda sig av i ett spel. Ofta är ett skin en klädsel, exempelvis en tröja eller ett par byxor, men kan också vara ett vapen. I många onlinespel handlar spelarna med skins de fått tillgång till i spelet genom separata handelsplatser. Då skinsen i de flesta fall endast finns i en begränsad upplaga skiljer de sig från andra typer av onlinevaror som finns i en obegränsad upplaga. Givet att vissa skins är mer sällsynta än andra kan skins sälja för höga belopp, emellanåt tiotusentals kronor.

⁶ Enligt Unibet har svenska spelare dragit lite mer än 170 miljoner sedan 1999, se <https://m.fz.se/nyhet/272822-sverige-fjarde-bast-i-varlden-pa-e-sport>.

⁷ <https://www.fz.se/nyhet/272822-sverige-fjarde-bast-i-varlden-pa-e-sport>.

⁸ <http://steamspy.com/app/730>.

⁹ <http://steamspy.com/app/730>.

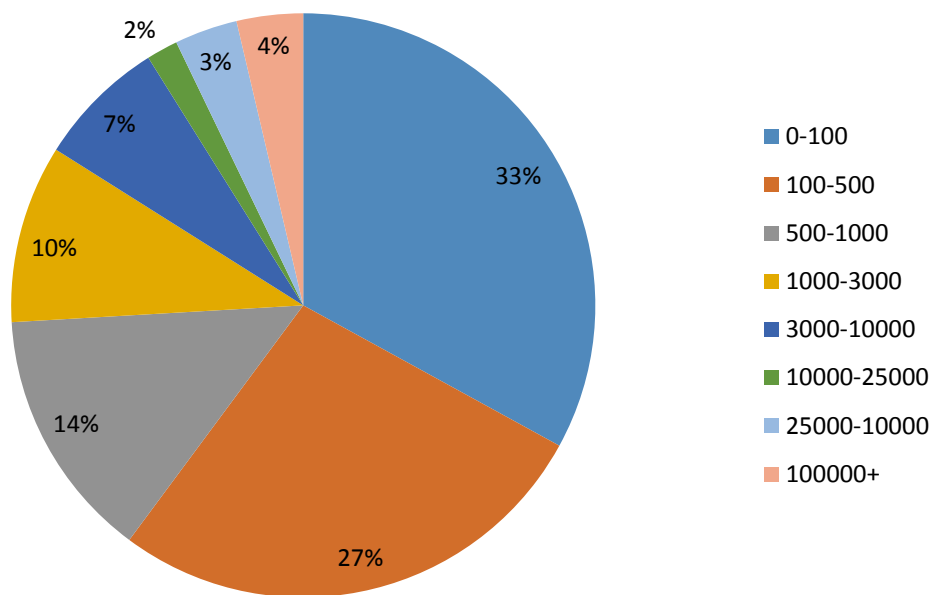
¹⁰ Se medlemmar i följande grupper <https://www.facebook.com/groups/csgotradeswe/?ref=bookmarks>, <https://www.facebook.com/groups/sverigekampen/> och <https://www.facebook.com/groups/csgosweden/>.

¹¹ https://motherboard.vice.com/en_us/article/wnj935/heres-how-you-make-12000-in-profit-a-day-selling-virtual-guns och https://opskins.com/index.php?item=2314660&loc=shop_view_item.

Undersökning av skinsmarknaden

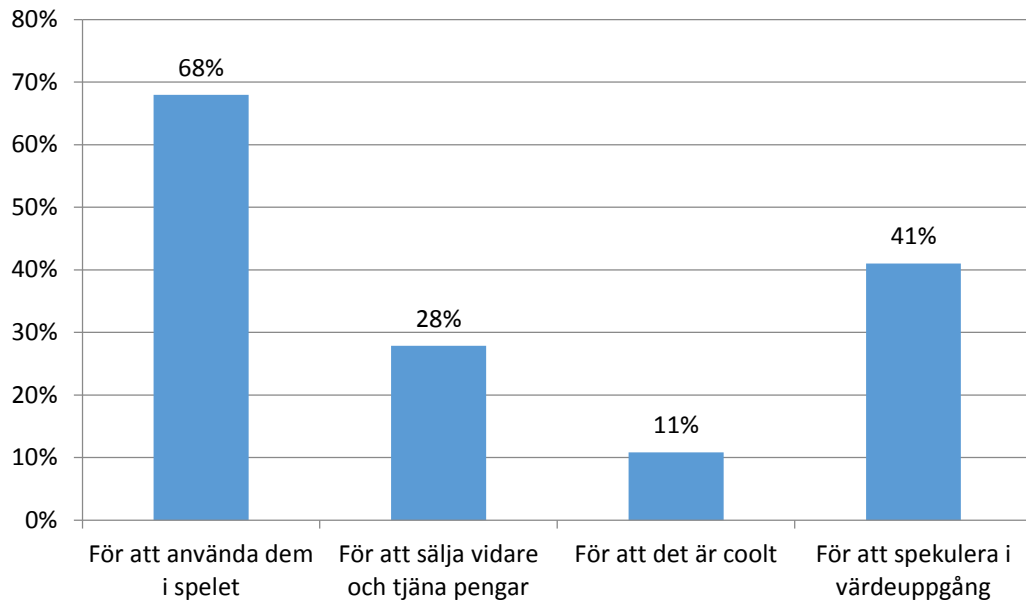
Under september 2017 genomfördes en icke tidigare redovisad undersökning i gruppen CS GO Trade Sverige på Facebook. Gruppen har ca 60 000 medlemmar. Totalt deltog cirka 1 030 personer i undersökningen och av dem var runt 90 procent mellan 13–25 år. Man kan inte anta att det är säsnsnitt av spelarna, utan troligtvis finns en viss överrepresentation av aktiva handlare bland de som svarat.

Uppskattningsvis, hur mycket köper/säljer du skins för per månad?



Diagrammet ovan visar hur mycket personer som spelar CS:GO själva uppskattar att de köper/säljer skins för per månad. Majoriteten av spelarna genomför inga större transaktioner, utan handlar för mindre än tusen kronor per månad. Mer än hälften handlar för mindre än 500 kronor. Var fjärde spelare anger att de handlar för 1000 kronor eller mer varje månad. Strax över 7 procent av spelarna anger att de handlar för 25 000 kronor eller mer.

Varför köper du skins?



Enligt samma undersökning köper 28 procent av de som handlar med skins dem delvis för att tjäna pengar. 41 procent gör det för att spekulera i ett skins värdeutveckling. Notera att man kunde ange flera svarsalternativ i frågan.

I samma fråga svarar endast 68 procent av spelarna att de köper skins för att använda dem i spelet. 32 procent har alltså andra syften med sina innehav, primärt att tjäna pengar.

Det ger om man antar att det är representativt för gruppen handlare att ca 19 200 av den 60 000 personer starka gruppen av handlare primärt handlar med skins för att tjäna pengar och inte för att spela.

Skinshandel – det säger lagen

Gränsdragning mellan hobbyverksamhet, näringsverksamhet och beskattningsbar person

Att köpa och sälja skins är något många unga personer ägnar sin fritid åt idag. Något som majoriteten av dem troligtvis inte vet är dock att deras hobbyverksamhet kan bedömas vara en näringsverksamhet och också ska beskattas som därefter.

För att en verksamhet ska bedömas vara en näringsverksamhet och inte som en hobby krävs det 1) att det finns ett vinstsyfte och 2) att verksamheten bedrivs med en viss varaktighet. Handeln måste även bedrivas självständigt. Enligt undersökningen som redovisats ovan kan 32 procent eller 19 200 av de som

handlar med skins alltså bedriva näringsverksamhet i lagstiftningens mening och därför vara skyldiga att betala skatt på transaktionerna. För att det ska vara hobbyutövande å sin sida krävs generellt att det sker på fritiden och att vinstintresse saknas. En helhetsbedömning avgör varje enskilt fall.

Om handeln sker med en viss varaktighet och inte bara vid enstaka tillfällen bedriver kan dessa personer näringsverksamhet i skatterättslig mening. En ytterst liten andel av dessa deklarerar dock de pengar de tjänar, utan bedriver istället verksamheten svart, vilket innebär att stora summor skatt undandras från staten.

För att kravet på vinstsyfte ska anses vara uppfyllt krävs det att verksamheten bedrivs i syfte att medföra ekonomisk vinst till den som bedriver verksamheten. Det viktiga vid den här bedömningen är det bakomliggande syftet, inte att verksamheten faktiskt går med vinst. Kravet på att verksamheten ska bedrivas med en viss varaktighet uppfylls om verksamheten bedrivs regelbundet och inte bara tillfälligt eller vid enstaka tillfällen. Är dessa två krav uppfyllda bedöms verksamheten i regel vara en näringsverksamhet. Annars som en hobbyverksamhet och då gäller andra regler.

För att moms ska kunna aktualiseras krävs även att handlaren är en så kallad beskattningsbar person. Med beskattningsbar person menas den som "självständigt bedriver ekonomisk verksamhet, oavsett på vilken plats och oberoende av verksamhetens syfte eller resultat". Som "ekonomisk verksamhet" förstås varje verksamhet som bedrivs av en producent, en handlare eller en tjänsteleverantör. Detta begrepp skiljer sig jämfört med vad som utgör näringsverksamhet vilket medför att skattskyldighet till moms kan uppkomma innan någon anses bedriva näringsverksamhet. Man kan alltså bedriva hobby men ändå vara tvungen att betala moms på transaktionerna.

Så ska skinsen skattas

Handeln med skins och andra virtuella varor skedde till en början främst på svarta marknaden. Troligtvis sker fortfarande den största andelen handel svart, men fler och fler har fler och fler under de senaste åren velat göra rätt för sig och startat företag och börjat betala skatt för den verksamhet de bedriver. Detta är dock lättare sagt än gjort. Svensk skattelagstiftning sätter stopp för möjligheten att bedriva försäljning av skins och andra virtuella varor på ett lönsamt sätt samtidigt som man följer mervärdesskatelagen.

En skinshandlare har ofta 10–15 procent marginal på transaktionerna. Samtidigt krävs de på mervärdesskatt om 20 procent av transaktionssumman. Det medför att handlaren går 5–10 procent back på varje transaktion. Att höja priset är inte möjligt då köparna istället vänder sig till andra säljare.

Tidigare tillämpade säljarna reglerna om vinstmarginalbeskattning vid skinsförsäljning på rekommendationer kom från enskilda tjänstemän på Skatteverket som fick frågan på sitt bord. Vinstmarginalbeskattning innebär att man endast betalar moms på marginalen vid transaktionen och inte hela försäljningsbeloppet. Det innebär att skatten beräknades på marginalen, det vill säga mellan 10–15 procent.

Skatteverket förtydligade under våren 2017 att skinsen inte är fysiska varor i lagstiftningens mening, utan istället ska ses som tjänster. Därför var inte vinstmarginalbeskattning längre möjlig. Fysiska varor definieras som ”materiella ting, bland dem fastigheter och gas, samt värme, kyla och elektrisk kraft”. Virtuella varor såsom ex. skins är per definition inte fysiska varor utan just virtuella, vilket alltså gör det omöjligt för dem att innefattas av begreppet varor enligt momslagens nuvarande definition, trots att de rent faktiskt har alla övriga karakteristiska drag som en fysisk vara har.¹² Reglerna om vinstmarginalbeskattning får användas vid försäljning av begagnade fysiska varor, som exempelvis en rock eller ett par skor, men inte vid försäljning av skins, trots att de alltid finns i en begränsad upplaga – precis som ett begagnat plagg.

Anledningen till att Skatteverket valde att förtydliga sin inställning till skins är att antalet transaktioner. Möjligheten att använda vinstmarginalbeskattning var således inte Skatteverkets officiella ståndpunkt även om den vid flertalet tillfällen rekommenderades av enskilda handläggare vid skatteupplysningen.

Vid en försäljning på 100 kr och med en marginal på 10 procent skattade tidigare handlaren 2 kr enligt reglerna om vinstmarginalbeskattning. Med dagens tillämpning ska istället skatt på 20 kronor tas ut. Därför fortsätter många säljare att sälja svart eller flyttar utomlands. Då en handlare oftast har en marginal på mellan 10–15 procent på försäljningen medför det att det är oundvikligt att gå med förlust.

Risker med att köpa skins svart

Det stora problemet med rådande lagstiftning är för säljarna och inte för köparna, även om de bidrar till skattefusk. Att köpa något svart är idag relativt riskfritt. För att man ska dömas till skattebrott krävs det att man uppsåtligt, på annat sätt än muntligen, lämnar oriktiga uppgifter till myndigheterna eller underlåter att lämna uppgifter man är skyldig att lämna och genom det riskerar att undandra skatt från staten. Att endast köpa en vara till ett lågt pris kan alltså inte vara ett skattebrott, utan skattebrott begås genom att man antingen lämnar oriktiga uppgifter eller inte lämnar de uppgifter man är skyldig att lämna.

Om en privatperson köper en vara av någon med F-skattsedel, dvs. någon som bedriver näringsverksamhet och har registrerat detta hos Skatteverket, är det den som säljer varan som är skyldig att lämna uppgifter om försäljningen till myndigheterna och betala eventuell skatt. Detsamma gäller om privatpersonen istället köper en vara av någon utan F-skattsedel så länge köpet inte överstiger 10 000 kr. Överstiger köpet 10 000 kr är det den enskilde privatpersonen som är skyldig att lämna uppgifter om köpet till Skatteverket och betala eventuell skatt.

Reglerna innebär att det i princip är riskfritt för privatpersoner att köpa skins på svarta marknaden. Det finns visserligen vissa skins som är värda flera hundratusentals kronor, men eftersom de allra flesta säljs till ett värde som understiger 10 000 kronor är det i regel säljaren som är skyldig att lämna uppgifter om försäljningen till Skatteverket och betala eventuell skatt, inte köparen. Det innebär att köparen inte har någon uppgiftsskyldighet och därför inte kan göra sig skyldig till skattebrott vid köp av skins även om det sker på svarta marknaden. Den som säljer skins är dock enligt dessa regler skyldig att lämna korrekta och fullständiga uppgifter om försäljningen till Skatteverket oavsett om denne har F-skattsedel eller inte. Om detta inte görs riskerar försäljaren att göra sig skyldig till skattebrott.

En omöjlig ekvation som tvingar säljarna till skattefusik

Utifrån den reglering som gäller idag är det en omöjlig ekvation att driva handel med virtuella varor med vinst samtidigt som man följer de svenska skattereglerna. Om reglerna inte ändras riskerar man att tvinga de unga företagen som egentligen vill göra rätt för sig att fortsätta sälja de virtuella varorna på svarta marknaden eller alternativt flytta utomlands för att kunna bedriva verksamheterna med vinst.

I dag finns flera kreativa metoder för att kringgå reglerna. Så kallade UF-företag (Ung företagsamhet) är momsbefriade förutsatt att de drivs i utbildade syfte och kortvarigt, vilket medför att gymnasieungdomar kan sälja skins inom lagens ramar. Skatteverket skriver följande på sin hemsida:¹³

Deltagare i utbildningsprogram som Ung Företagsamhet och ferieaktiviteter som Sommarlovsentreprenörerna ska inte betala mervärdesskatt på sina inkomster. De ska inte heller registreras som skattskyldiga till mervärdesskatt. Detta gäller enligt Skatteverkets bedömning oberoende av den beloppsmässiga omfattningen av verksamheten. Det avgörande är i stället att verksamheten genomförs i utbildningssyfte och att den bara utövas tillfälligt.

¹³ Se <https://www4.skatteverket.se/rattsligvagledning/1941.html?date=2013-06-25>.

Det går även att sälja skins till ett land utanför EU som sedan säljer dem tillbaka till Sverige. En modell som används av svenska säljare är att man säljer skins till företag i Kina som sedan säljer tillbaka till Sverige. Många handlare väljer även att flytta till Malta för att bedriva handeln därifrån.

För att lösa problemet måste antingen lagtexten ändras, så att begreppet varor omfattar alla varor, oavsett om det handlar om fysiska och virtuella.