



Allt på rött:

- Samhällsekonomiska kostnader av uteblivna svenska arbetstillfällen inom onlinespelbranschen

For information on obtaining additional copies, permission to reprint or translate this work, and all other correspondence, please contact:

DAMVAD Analytics
Havnegade 39
DK-1058 Copenhagen K
Denmark
info@damvad.com
damvad.com

Copyright 2017, Damvad Analytics A/S

Innehåll

1	Inledning	5
1.1	Bakgrund	5
1.2	Avgränsningar	6
1.3	Tidsperspektiv	7
2	Samhällsekonomiska kostnader	8
2.1	Betydande årliga samhällsekonomiska kostnader av regleringen	8
2.2	Tio miljarder det senaste decenniet	8
2.3	Framtiden ser ljus ut – för branschen	9
	2.3.1 Marknadsreglering och etableringsbeslut	10
2.4	Siffrorna i ett sammanhang	11
	Appendix A – Lista svenska onlinespelsföretag	12
	Appendix B – Metod	13
	Referenser	15

1 Inledning

1.1 Bakgrund

Spelbranschen i Sverige har i nästan 23 år styrts enligt Lotterilagen (1994:1000) och ett statligt monopol. Lagen infördes således innan internet förändrade branschen och tillgängligheten för spel online under mitten av 2000-talet. Förbudet mot privata företag i spelbranschen har lett till att stora privata svenska spelbolag som exempelvis Kindred (f.d. Unibet) och Betsson tvingats flytta majoriteten av sina verksamheter utomlands till tex Malta och Gibraltar trots att man är börsnoterade på Stockholmsbörsen och i övrigt är svenska innovationer. Under våren 2017 har dock politiska steg tagits mot en mer avreglerad spelmarknad. I utredningen, *En omreglerad spelmarknad* (SOU 2017:30), föreslås att spelmonopolet rivs upp för att genom ett licenssystem öka kanaliseringen och, i förlängningen, den statliga kontrollen på marknaden.

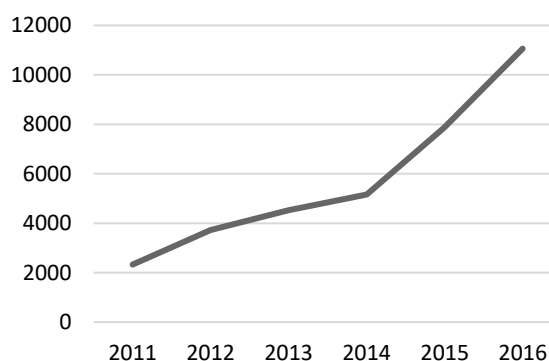
Situationen har under det senaste årtiondet lett till en samhällsekonomiskt suboptimal struktur med å ena sidan förlorade arbetstillfällen till utlandet, missad ekonomisk tillväxt och uteblivna skatteintäkter för Sverige, samtidigt som spelen, å andra sidan, fortfarande funnits åtkomliga för konsumenterna via internet och digitala plattformar.

Parallellt har svenska onlinespelföretag¹ vuxit explosionsartat under de senaste 10 åren, till en bransch med ett tjugotal företag och drygt 11 000 anställda i dagsläget. I synnerhet har branschens tillväxt ökat i takt med olika tekniksprång som exempelvis smarta telefoner som möjliggör en helt ny flexibilitet och efterfrågebaserad konsumtion av speltjänster, vilket också medför att nya tjänster kan

erbjudas som exempelvis realtidsbetting och spelifiering. Beräkningar visar även att utlandsreglerade företag stod för 55% procent av marknaden för onlinespel i Sverige år 2015, vilket styrker problematiken och bristerna i det nuvarande regelverket (Jordahl och Sundén, 2016).

I FIGUR 1 nedan visas utvecklingen av antalet anställda inom svenska onlinespelföretag de senaste 6 åren (inklusive operatörer och leverantörer).

FIGUR 1
Antal anställda i svenska privata onlinespelföretag vid årets slut.



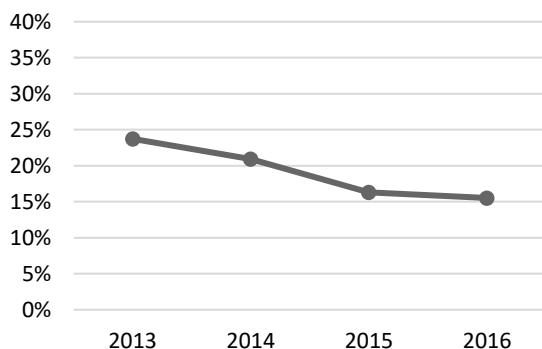
Källa: Svenska onlinespelföretags årsredovisningar.
Not: Tidserien är konstruerad utifrån tillgänglig bokslutsdata baserat på 1) antalet anställda vid årets slut och 2) om denna information saknas, medelantalet anställda.

I figuren påvisas den starka utvecklingen i branschen haft senaste åren och den höga tillväxttakt som företagen i branschen erfar. Samtidigt som antalet anställda i branschen växer snabbt visar utvecklingen som presenteras i FIGUR 2 att andelen anställda baserade i Sverige över de senaste 4 åren har en konstant negativ trend. Denna trend tyder på att företagen i huvudsak växer utomlands när man expanderar. Noteras bör dock att detta inte nödvändigtvis innebär att svenska arbetstagare flyttar utomlands i

¹ De företag som klassificeras som "svenska onlinespelföretag" finns listade i Appendix A. Grundregeln för denna utgångspunkt är att de är eller nyligen varit listade på Stockholmsbörsen.

en högre utsträckning, företagen anställer även ofta lokalt. Ett tänkbart scenario är att företagen först etablerat sig på den svenska spelmarknaden (haft större behov för svensk arbetskraft) och sedan allt eftersom blivit mer kontinentala europeiska bolag (mindre behov av specifikt svensk kompetens). Sveriges konsulat på Malta estimerar dock att det idag finns minst 3 500 svenskar verksamma inom spelbranschen på Malta.

FIGUR 2
Andelen anställda i svenska onlinespelföretag baserade i Sverige

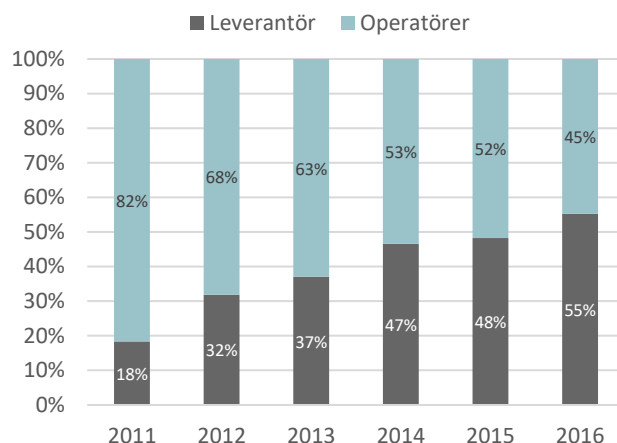


Källa: Svenska onlinespelföretags årsredovisningar.
Not: Tidserien är konstruerad utifrån tillgänglig bokslutsdata baserat på 1) antalet anställda vid årets slut och 2) om denna information saknas 2) medelantalet anställda, i koncernen totalt i förhållande till antalet i Sverige.

I FIGUR 3 nedan delas företagen upp i operatörer, det vill säga de företag som erbjuder betting- och speltjänster direkt till konsument (B2C-företag), och leverantörer, det vill säga företag som säljer plattformslösningar och tjänster till operatörer i branschen (B2B-företag). Båda dessa växte kraftigt under perioden (2011–2016) och förhållandet dem emellan ser ut att ha skiftat lite mellan att vara dominerat av operatörer till att i högre utsträckning representeras av leverantörer. Denna utveckling drivs till stora delar av Evolution Gamings framfart som

gått från 670 anställda 2011 till 3 402 anställda 2016.

FIGUR 3
Andel anställda i svenska företag i spelbranschen uppdelat på leverantörer och operatörer



Källa: Svenska privata onlinespelföretags årsredovisningar.
Not: Tidserien är konstruerad utifrån tillgänglig bokslutsdata baserat på 1) antalet anställda vid årets slut och om denna information saknas 2) medelantalet anställda.

Mot denna bakgrund ämnar vi i denna rapport beräkna den samhällsekonomiska kostnaden av onlinespelbranschens uteblivna arbetstillfällens bidrag till produktion och skatteintäkter till svensk ekonomi utifrån (i) den nuvarande situationen på årsbasis, (ii) det senaste decenniet och (iii) framtida tillväxtscenario. Uteblivna arbetstillfällen definieras i denna rapport som svenska arbetstagare som flyttat utomlands till Malta för att arbeta inom spelbranschen.

1.2 Avgränsningar

Beräkningarna grundas på uppskattningar av antalet svenska arbetstillfällen inom onlinespelbranschen som förlagts utomlands på Malta². Denna avgränsning sker för att inte fastna i alltför hypotetiska

² Avgränsningen till Malta beror på att Cypern och Gibraltars respektive konsulat inte kunnat estimerat hur många svenskar som är verksamma i spelbranschen där.

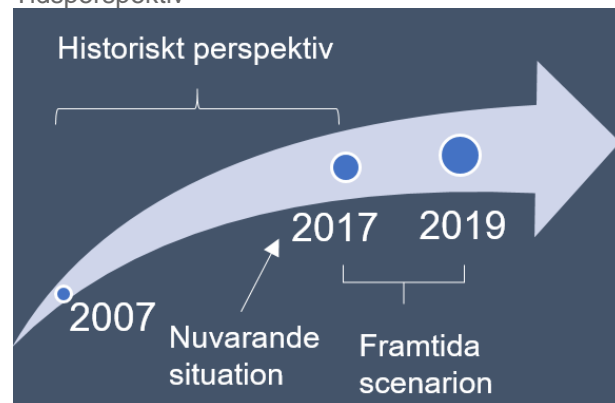
resonemang om huruvida arbetstillfällena hade förlagts i olika länder vid en annan marknadssituation. Det är exempelvis möjligt att företagen skulle förlagt delar av sin verksamhet utomlands även om den svenska marknadssituationen hade sett annorlunda ut. Så att titta på totala antalet anställda i svenska onlinespelföretag och anta att dessa jobbtilfällen hade skapats i Sverige är relativt problematiskt.

1.3 Tidsperspektiv

Beräkningarna i denna rapport sker utifrån tre olika tidsperspektiv, vilket illustreras i Figur 4 nedan.

1. Det historiska perspektivet utgår från en summering av årliga värden för det senaste decenniet, 2007–2016. Värdet beräknas för varje år separat utifrån tillväxttakter i den svenska onlinespelbranschen generellt och summeras sedan över hela tidsperioden.
2. Beräkningen av den nuvarande situationen sker på helårsbasis och ger uttryck för det samhällsekonomiska värdet som dessa arbetstillfällen producerar årligen i nuläget, allt annat lika.
3. Beräkningar görs även av framtida tillväxtscenarion givet olika antaganden om tillväxttakt och trend för de närmaste 3 åren (2017–2019). Det sistnämnda ger också en insikt i hur de samhällsekonomiska kostnaderna förändras om antalet arbetstillfällen som utlokaliseras växer i samklang med branschen i övrigt.

FIGUR 4
Tidsperspektiv



För att beräkna den samhällsekonomiska kostnaden utifrån produktionsvärde och skatteintäkter används en produktionsfunktion baserad på inkomstmetoden (standardmetod för beräkningar av samhällsekonomiska värden som skapas av arbete och kapital).³

³ Beräkningarnas genomförande beskrivs i detalj i Appendix B.

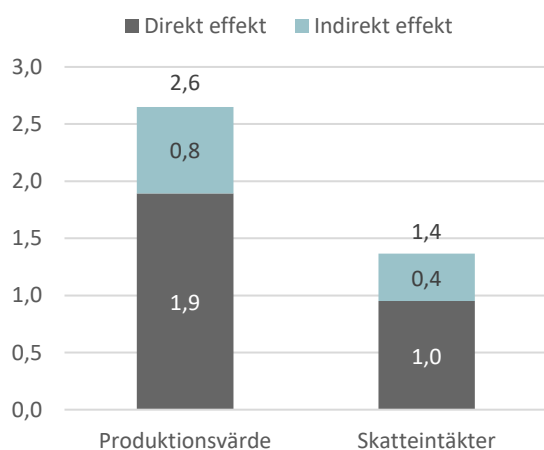
2 Samhällsekonomiska kostnader

I detta kapitel redovisas våra beräkningar av de samhällsekonomiska kostnader som uppstår för svensk ekonomi till följd av förlorade arbetstillfällen i onlinespelbranschen. Beräkningarna tar utgångspunkt Sveriges konsulat på Maltas estimering att det idag finns minst 3 500 svenskar verksamma inom spelbranschen på Malta. Beräkningar redovisas i detalj i Appendix B.

2.1 Betydande årliga samhällsekonomiska kostnader av regleringen

Våra beräkningar av årliga samhällsekonomiska kostnader av onlinespelsregleringarna har baserats på det något konservativa antagandet om att det i nuläget finns 3 500 svenska arbetstagare verksamma i spelbranschen på Malta. Beräkningarna visar att svensk ekonomi i dagsläget förlorar 2,6 miljarder kronor i utebliven produktion samt 1,4 miljarder kronor i uteblivna skatteintäkter årligen, se FIGUR 5 nedan.

FIGUR 5
Produktionsvärde och skatteintäkter (miljarder kr)



De samhällsekonomiska kostnaderna innefattar direkta och indirekta effekter. De direkta effekterna beskriver det värde som skapas av arbetstagarnas egna arbetsinsatser, medan de indirekta effekterna

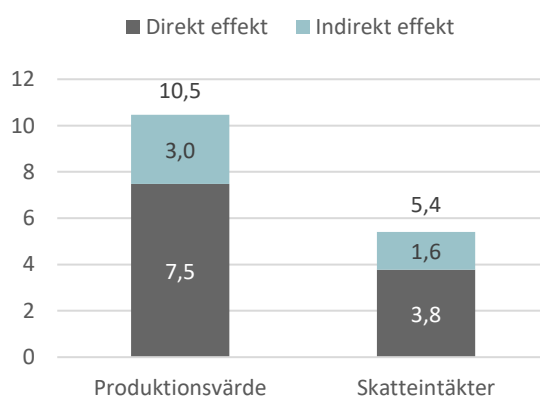
återspeglar värden som uppstår till följd av spridningseffekter till övriga delar ekonomin, såsom ökad konsumtion samt ökad efterfrågan hos underleverantörer.

Den direkta effekten på produktionsvärdet uppgår till 1,9 miljardär kronor medan den indirekta effekten uppgår till 0,8 miljarder kronor. För skatteintäkterna beräknas den direkta effekten till 1 miljard kr medan de indirekta effekterna beräknas till 0,4 miljarder kr.

2.2 Tio miljarder det senaste decenniet

Över det senaste decenniet beräknas antalet årliga arbetstillfällen där svenska arbetstagare lämnat landet till 13 205 stycken. Dessa arbetstillfällen beräknas ha bidragit med 10,5 miljarder kronor i produktion samt 5,4 miljarder kronor i skatteintäkter under perioden. Resultaten visas i FIGUR 6 nedan.

FIGUR 6
Produktionsvärde och skatteintäkter senaste decenniet (miljarder kr)



Av dessa 10,5 miljarder kr i produktionsvärde beräknas cirka 7,5 miljarder kr vara direkta effekter och ytterligare 3 miljarder kr uppkommer via indirekta effekter. För skatteintäkterna beräknas de direkta effekterna till 3,8 miljarder kr och de indirekta spridningseffekterna till 1,6 miljarder kr.

Den förlorade produktionen och skatteintäkterna det senaste decenniet utgår från estimatet med 3 500 svenska arbetstagare anställda inom onlinespelsbranschen på Malta idag. Utifrån denna population beräknas antalet arbetstagare bakåt i tiden genom ett antagande om att tillväxten för antalet anställda följer tillväxttakten för de svenska onlinespelsföretagen generellt. Vi antar således att tillväxttakten i svenska onlinespelföretagen samvarierar med antalet svenska arbetstagare i branschen på Malta.

För perioden 2011–2016 estimeras tillväxttakten genom egensammanställda data över antalet anställda vid årets slut hos svenska onlinespelföretag i den mån bokslut finns tillgängliga. För åren 2007–2011 används estimeringar som baseras på beräkningar av antalet anställda vid årets slut av Jordahl och Sundén (2016).

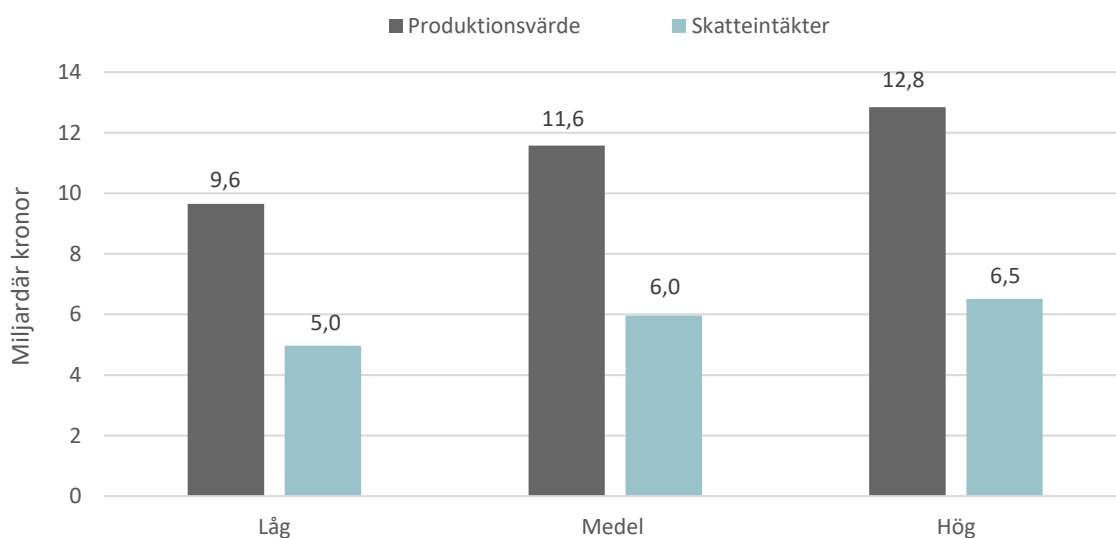
2.3 Framtiden ser ljus ut – för branschen

Framtidsscenario har beräknats utifrån tre olika tillväxthastigheter: låg tillväxttakt, medelhög tillväxttakt samt hög tillväxttakt. Den höga tillväxthastigheten beräknas till den årliga genomsnittliga ökningen i antalet anställda generellt hos de svenska onlinespelföretagen under de senaste tre åren. Medelscenariot beräknas utifrån ett genomsnittlig tillväxt över hela tidsperioden (2007–2016). Tillväxtscenariot med låg tillväxt är hälften av den genomsnittliga tillväxthastigheten för hela tidsperioden. Detta summeras i BOX 1 nedan.

BOX 1 Scenarion och tillväxttakter

Låg tillväxt = 10 procents årlig tillväxt
Medeltillväxt = 20 procents årlig tillväxt
Hög tillväxt = 26 procents årlig tillväxt

FIGUR 7
Tillväxtscenarion av ekonomiska värden (2017-2019)



De samhällsekonomiska värdena från scenarioräkningarna för de närmaste 3 åren redovisas i FIGUR 7 nedan. Där framgår att scenariot för en låg tillväxt av svenska arbetstagare utomlands summeras till ett produktionsvärde på strax över 9,5 miljarder kronor, alltså nästan ett likvärdigt belopp som beräknats för det senaste decenniet. De estimerade skatteintäkterna för samma period uppgick till strax över 5 miljarder kronor.

I scenariot med medelhög tillväxt estimeras produktionsvärdet för den framtida 3-årsperioden till lite drygt 11 miljarder kronor samtidigt som estimerade skatteintäkter estimeras till drygt 6 miljarder kronor. Motsvarande värden för scenariot för hög tillväxt når nästan 13 miljarder kronor i produktionsvärde och 7 miljarder kronor i skatteintäkter. I intervjuerna med företagen är det tydligt att svenska onlinespelsföretag ser ljusst på framtiden. Flera företag uppger att de ser att den nuvarande tillväxttakten antingen kommer att hålla i sig eller öka ytterligare under de närmaste åren inom företaget.

2.3.1 Marknadsreglering och etableringsbeslut

Till följd av Lotterilagen och andra liknande regleringar i andra länder hade företagen i onlinespelbranschen initialt en relativt låg grad av valfrihet för vart man skulle förlägga sin verksamhet. Detta medförde att företagen etablerade sig utomlands (huvudsakligen på Malta) där man dels var tidigt ute med att tillåta spelföretagen att bedriva spelverksamhet och dels erbjöd en konkurrenskraftig företagsbeskattning. Företagen i branschen ser dock ett stort värde i att vara registrerade på den svenska aktiemarknaden. Man menar att tillgången till kapital och det faktum att svenska investerare är väl insatta i branschen är ett stort plus för Sverige. Någon uttrycker rent av att om man ska vara ett registrerat aktiebolag i spelbranschen så ska man vara det på den svenska marknaden.

De flesta svenska spelföretagen erfar att det är bra med ett omtag av den svenska lotterilagen. Företagen menar dock även att man har etablerat sin verksamhet utomlands över en relativt lång tidsperiod och sannolikt inte kommer att flytta denna i en handvändning, även om marknadsreglerna ändras. Den svenska marknaden är förvisso fortfarande viktig men man växer inte längre snabbast på den svenska marknaden och företagen identifierar sig ofta som europeiska snarare än svenska företag. Det förfaller således osannolikt att en ny marknadsreglering på den svenska spelmarknaden skulle påverka den strategiska lokaliseringen av företagens operativa säten.

Företagen menar dock att det över en längre tidshorisont kan bli aktuellt att etablera någon form av kluster i Sverige om marknadsregleringen ändras. Några företag menar också att en av anledningarna till att många anställda avslutar sin anställning är för att man vill lämna Malta. Många arbetstagare ser tiden på Malta som en spännande upplevelse under en begränsad period. Det faktum att liknande verksamhet kan komma att bedrivas i Sverige framöver skulle kunna vara ett sätt för företagen att behålla kompetens inom företaget.

Leverantörernas och operatörernas etableringsbeslut skiljer sig något även om marknadsvillkor och skattevillkor är viktiga faktorer för båda parter. För leverantörerna är även närhet till kunder (operatörerna) men framför allt tillgången till kompetens viktiga faktorer. Detta är i synnerhet viktigt för leverantörerna som har spelutveckling som kärnverksamhet men även för operatörer som bedriver egen utveckling. I en analys av tillgången av kompetens på den svenska arbetsmarknaden når IT & Telekomföretagen (2015) slutsatsen att det saknas cirka 30 000 personer med rätt IT-kompetens år 2015, en siffra som dessutom förväntas öka till 60 000 år 2020. Några aktörer menar i intervjuerna att detta

påverkar företagets etableringsbeslut och att den IT-kompetens som finns i Sverige blir relativt dyr jämfört med andra länder.

2.4 Siffrorna i ett sammanhang

Det årliga uteblivna produktionsvärdet och skatteintäkterna från dessa arbetstillfällen är inte av betydelselös karaktär. De 1,4 miljarder kronor i uteblivna skatteintäkter motsvarar exempelvis 2 634 sjuksköterskor i vården årligen. Det årliga produktionsvärdet motsvarande 2,6 miljarder kr kan till exempel jämföras med produktionsvärdet som skapas årligen av branschen för trafikskolor i landet med runt 900 körskolor totalt.

Appendix A – Lista svenska onlinespelsföretag

TABELL 1

1.	Aha World
2.	Angler Gaming
3.	Betsson
4.	Casumo (listat på Malta)
5.	ComeOn (uppköpta av Cherry)
6.	Cherry
7.	Evoke Gaming (ägt av Bonnier, familjeföretag)
8.	Evolution Gaming
9.	Gaming Corps
10.	Kambi
11.	Kindred
12.	Leovegas
13.	Mr Green
14.	Net Gaming Europe
15.	Netent
16.	Nordic Leisure
17.	Nyx Interactive (ägare listade i Kanada sedan 2010)
18.	Play Hippo
19.	Quickspin (ägare listade i Storbritannien sedan 2016)
20.	Spiffx

Appendix B – Metod

I detta kapitel beskrivs metoden som tillämpats för att beräkna samhällsekonomiska förluster till följd av de regleringar som omgärdar onlinespelsektorn. Vi beskriver grundläggande principer för den ekonomiska modellen samt de variabler som ingår i beräkningarna.

1. Variabler

De variabler som ingår som input i den ekonomiska modellen listas och beskrivs utförligt nedan:

- (N) Antalet arbetstillfällen
- (T) Tidsfaktor (årsbas)
- (A) Sociala avgifter
- (I) Inkomstskatt
- (W) Genomsnittslön
- (i) Indirekt skatt⁴
- (j) Jobbskatteavdrag
- (s) Spridningsmultiplikator

Antalet arbetstillfällen (N) är antalet individer som ingår i beräkningen. Detta motsvarar antalet svenska arbetstillfällen som förlagts på Malta i onlinespelbranschen. Denna variabeln utgör populationen för respektive analysperspektiv och är på så vis utslagsgivande i beräkningarna. Det är inte oproblemiskt att estimerar hur många svenska arbetstagare som lämnat Sverige. Några undersökningar har gjorts av bland annat Utlandssvenskar AB. I denna estimering framgår dock inte inom vilken bransch dessa individer är verksamma utan bara den totala populationen. Vidare är den senaste tillgängliga datan från 2014–2015. Deras kartläggning visar emellertid att 2 000 svenska medborgare bor på Malta (Utlandssvenskar, 2015). En artikel från 2015 som publicerats på Workwide.com uppger att

det uppskattningsvis bor 4 000 svenskar på Malta vid tidpunkten för artikelns publicering (Workwide, 2015). Det framgår dock inte vad denna estimering grundas på och det gäller inte heller arbetstagare i spelbranschen specifikt. I slutändan är den mest precisa estimering som denna studie når att det i dagsläget finns minst 3 500 svenska arbetstagare inom spelbranschen på Malta. Denna estimering kommer från svenska konsulatet på Malta, som förvisso inte heller för officiell statistik, men kan anses ha god insikt över svenskar på Malta.

Tidsfaktorn (T) används för att normalisera beräkningarna till årliga värden. Lagstadgade sociala avgifter (A), 31,42 procent, specificeras för att få med hela produktionsvärdet och även för att kunna beräkna skatteintäkterna så precist som möjligt.

Inkomstskatten (I) är främst relevant för beräkningen av skatteintäkter och beräknas till en genomsnittlig procentsats på 32,12 procent. Genomsnittslönen (W) är den bruttomånadslön som respektive arbetstillfälle beräknas vara motsvarande. I denna studie appliceras den genomsnittliga lönenivån i svensk ekonomi år 2015 (senast tillgängliga data) för den årliga beräkningen för dagsläget samt för framtida scenarion. Bakåt i tiden används respektive års genomsnittliga bruttomånadslön. Jobbskatteavdraget (j) beräknas till 2 072 kronor per arbetstillfälle och år och har estimerats utifrån genomsnittslönen i svensk ekonomi för ett yrke inom Stockholms kommun för en 30-årig arbetstagare.

Indirekt skatt (i) inkluderas för att justera produktionsvärdet till marknadspriser. Detta värde bygger på ett estimat av hela Sveriges ekonomi på 14,3

⁴ Notera att definitionen indirekt skatt vanligtvis används för att beskriva moms och punktskatter i denna typ av analys. Denna variabel skall alltså inte blandas ihop med det vi betecknar som indirekt skatteintäkt.

procent och baseras på Nationalräkenskaperna hos SCB.

Avslutningsvis tillämpas även en spridningsmultiplikator (s) för att kontrollera för vilket värde som härstammar direkt från arbetstagarna och vilket värde som genereras till följd av spridningseffekter i andra delar av samhällsekonomin. Vi utgår från en spridningsmultiplikator på 1,4 vilket innebär ett relativt konservativt antagande om storleken på spridningseffekterna.

Kortfattat utgår dessa variabler från förutsättningarna i svensk ekonomi och hypotiserar värdet av dessa arbetstillfällen om motsvarande mängd arbetstillfällen förlagts i Sverige istället för på Malta.

2. Ekonomisk modell

I analysen tillämpas en ekonomisk modell som följer inkomstmetoden för beräkningar av arbetstillfällens samhällsekonomiska värden. Ekvationerna 1 – 4 nedan beskriver hur beräkningar av produktion och skatteintäkter utförs. Vidare ger ekvationerna uttryck för hur variablerna på föregående sida interagerar med varandra.

$$1. \quad PVD = N * (W * (1 + A)) * T * (1 + i)$$

$$2. \quad PVI = (s - 1) * N * (W * (1 + A)) * T * (1 + i)$$

$$3. \quad SID = (N * W * T) * (A + I) + (N * W * T) * (1 + A) * i - (N * T * j)$$

$$4. \quad SII = (s - 1) * ((N * W * T) * (A + I) + (N * W * T) * (1 + A) * i)$$

Det direkta produktionsvärdet (PVD) beräknas enligt ekvation 1 och beräknas som antalet arbetstillfällen multiplicerat med bruttolönen plus arbetsgi-varavgifter multiplicerat med tidsfaktorn plus en indirekt skatt. Det indirekta produktionsvärdet (PVI)

beräknas enligt ekvation 2. Värdet av direkta skatteintäkter (SID) beräknas enligt ekvation 3. Värdet av indirekta skatteintäkter (SII) beräknas enligt ekvation 4.

Från skatteintäkterna dras även ett schablonmässigt belopp för jobbskatteavdraget (j).

Dessa ekvationer visar dock bara det årliga samhällsekonomiska värdet. För beräkningar över tid så behöver flera års värden summeras. När beräkningar över tid har gjorts så har respektive års antal arbetstillfällen och genomsnittslöner applicerats. Resterande variabler har antagits vara konstanta under hela tidsperioden.

3. Intervjuer

Inom ramen för analysen har även 8 intervjuer genomförts med svenska onlinespelsföretag. Syftet med dessa intervjuer har varit att insamla information om branschens nuvarande villkor, hur företagens organiserar sig, branschens framtida utveckling och vilka utmaningar man ser för att denna bransch ska kunna utvecklas på ett bra vis.

Referenser

Publikationer:

Jordahl och Sundén 2016: *Den svenska spelbranschen – förutsättningar för spelverksamhet inom landet.*

IT&Telekomföretagen 2015: *Akut och strukturell kompetensbrist i IT- och Telekomsektorn*

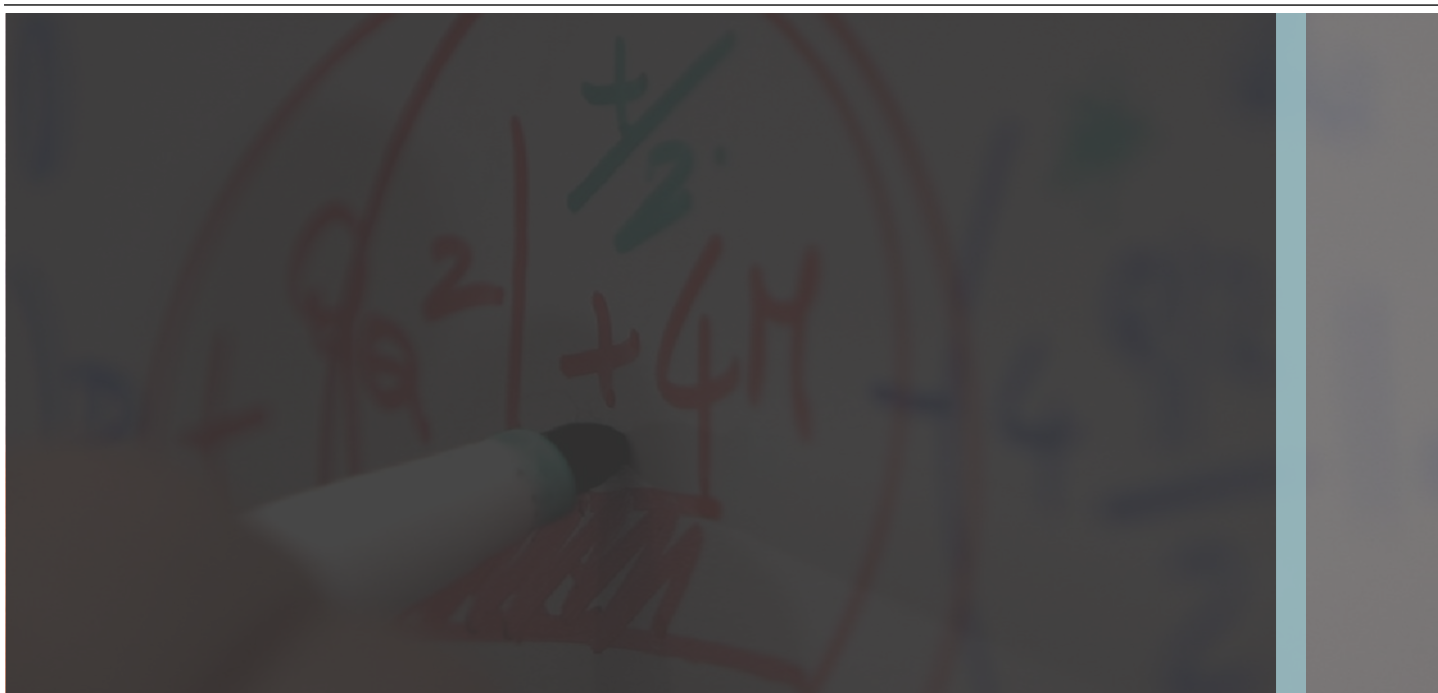
Lotterilagen 1994:1000: lagen gällande lotteri som erbjuds till allmänheten

SOU 2017:30: En omreglerad spelmarknad

Elektroniska källor:

Workwide, 2015: Material hämtat från: <https://www.workwide.se/svenska-vattenhal-pa-malta-2/> - 2017-03.-15

Utlandssvenskar 2015: Material hämtat från: <http://www.sviv.se/wp-content/uploads/2016/12/Tabell-alla-lander-Blad1.pdf> - 2017-03-15



DAMVAD
ANALYTICS

Havnegade 39
DK-1058 Copenhagen K