

# **Regeringsuppdrag (Fi2021/03520) att följa upp utvecklingen av spelandet och spelproblemen på spelmarknaden**

## **Slutredovisning**

## Innehåll

Sammanfattning.....	4
1 Uppdraget .....	7
1.1 Redovisningens innehåll och disposition.....	7
2 Spelmarknadens utveckling – ekonomi och spelformer.....	8
2.1 Ekonomisk utveckling .....	8
2.2 Tillgänglighet till spel om pengar .....	9
3 Utveckling av spelandet och spelandets skadeverkningar .....	16
3.1 Spelande i befolkningen.....	17
3.2 Utveckling av spelproblem .....	22
3.3 Förändringar i unga personers spelande.....	25
3.4 En ökning av antalet personer som vårdas och fått stödinsatser – fler unga söker hjälp .....	29
3.5 Skuldsättning och krediter i samband med spel - ett fortsatt problem.....	32
3.5.1 Erfarenheter från Kronofogdemyndigheten och kommunernas budget- och skuldrådgivare.....	32
3.5.2 Spelinspektionens iakttagelser av insatser i samband med tillsyn..	35
3.6 Spelinspektionens reflektioner.....	36
4 Begränsningar av tillgängligheten.....	41
4.1 Motverka tillgången på spel utanför licenssystemet som riktar sig mot Sverige .....	41
4.2 Spelpolicy – ett sätt att begränsa tillgängligheten i vardagen.....	48
4.3 Spelinspektionens reflektioner.....	50
5 Konsumentskydd, kundnöjdhet och marknadsföring.....	51
5.1 Kundnöjdhet.....	51
5.2 Spelinspektionens tillsyn av konsumentskyddet i spellagen .....	52
5.3 Licenshavares behandling av personuppgifter.....	53
5.4 Marknadsföring av spel.....	54
5.4.1 Enligt Konsumentverket råder hög frivillig rättelsegrad.....	55
5.4.2 Minskning av bruttokostnader för reklam i traditionella medier .....	57

5.5	Marknadsföring av spel inom svensk idrott.....	60
5.5.1	Undersökning om marknadsföring, sponsorskap och kunskap om spelansvar inom idrotten.....	61
5.6	Spelinspektionens reflektioner.....	66
6	Nya företeelser och typer av spel i en föränderlig värld.....	68
6.1	Lootlådor och "skinbetting" .....	69
6.2	Gameshows och spelformer med blandad design.....	71
6.3	Kryptovaluta .....	72
6.4	E-sport .....	74
6.5	Spelinspektionens reflektioner.....	76

## Sammanfattning

I slutredovisningen konstateras att spelmarknadens omsättning gradvis ökat sedan omregleringen 2019. Även om det under det första halvåret 2023 noterades en nedgång på 0,4 procent jämfört med motsvarande period 2022. Inom kommersiellt onlinespel och vadhållning finns idag lika många licenshavare som 2019. Detsamma gäller för landbaserat kommersiellt spel. Antalet licenshavare inom kommersiellt online och vadhållning kommer sannolikt att minska under de kommande åren till följd av konsolidering inom spelsektorn.

Andelen av befolkningen som spelar om pengar har inte ökat sedan 2021. Dock ökar antalet spelkonton inom kommersiellt onlinespel och vadhållning samt antalet aktiva spelare (antal aktiva konton) på värdeautomater. Mycket tyder på att det är de som spelar mest som står för den stora ökningen av antalet spelkonton. Det har inte uppmätts några betydande förändringar av spelproblem eller riskabelt spelande på befolkningsnivå. Den senaste tillgängliga informationen visar att ungefär sex procent av männen och en procent av kvinnorna har ett riskabelt spelande. Största andelen finns i åldersgruppen 16-29 år. Det är dock sannolikt att de personer som spelar mycket spelar mer och därmed har en ökad grad av spelproblem.

Spelinspektionen noterar en oroande ökning av spelaktiviteten bland unga, främst i åldersgruppen 18-24 år. Olika undersökningar visar på ökat spelengagemang bland unga, med signifikant ökande insatser bland pojkar under perioden 2015 fram till nu. Undersökningar visar att en betydande andel ungdomar, inklusive de under 18 år, deltar i spel om pengar.

Trots ökat spelande har inte riskabla spelmönster eller spelproblem förändrats väsentligt sedan 2019. Mycket tyder på att åldersgränsen påverkar andelen med spelproblem och riskabelt spelande, då detta ökar betydligt efter 18-års ålder, särskilt bland pojkar som studerar på andra året i gymnasiet. För att hantera det ökade spelandet hos unga krävs förstärkta förebyggande åtgärder och bättre åldersgränskontroll. Dessutom bör skyddet mot marknadsföring för denna grupp förstärkas.

Antalet personer som vårdats för diagnosen hasardspelsyndrom har ökat sedan 2010. Även kamratföreningarna har märkt en tydlig ökning av kontakter efter pandemin även om antalet kontakter nu ligger på en stabil nivå. De nytilkomna består främst av unga personer och då framförallt 18-20 åriga män. Många av de hjälpsökande har stängt av sig i det nationella självavstängningsregistret Spelpaus.se, men har ändå återfallit i spel vid någon tidpunkt.

Skuldsättning och krediter är ett fortsatt stort problem. En majoritet av budget- och skuldrådgivarna bedömer att ungefär 10-20 procent av deras ärenden är relaterade till spelskulder och att situationen varit oförändrad under flera år. Fler män än kvinnor söker hjälp och i en tredjedel av kommunerna uppger man att den största åldersgruppen av hjälpsökande är personer i åldersgruppen 18-30 år.

Enligt Spelinspektionen är det mot bakgrund av ovanstående viktigt att i fortsättningen följa upp utvecklingen av ungas spelande och vid behov vidta åtgärder. Om spel bland unga fortsätter att öka, bör regeringen överväga åtgärder i form av restriktioner som höjd åldersgräns för deltagande i spel om pengar i allmänhet och/eller avseende kommersiellt onlinespel och vadhållning i synnerhet.

Spelinspektionen har noterat att utvecklingen av policyer gällande spel om pengar är eftersatt på lokal nivå och inte minst på skolor. Det finns därför ett behov av att inom ramen för regeringens ANDTS-strategi stödja framtagandet av sådana policyer.

För att skydda spelare föreslår Spelinspektionen att regeringen överväger möjligheten till en reglering som innebär att vinster över 10 000 kronor automatiskt förs över till spelarens bankkonto. Spelinspektionen kommer noggrant följa utvecklingen och ett eventuellt framtida behov av ett centralt register över insättnings- och tidsgränser.

Enligt Spelinspektionen finns det också ett behov av att förbättra uppföljningen och utvecklingen av spelrelaterade skulder. Idag saknas en sådan systematisk uppföljning av omfattningen av olika former av spelrelaterade skuldärenden.

Tillgången på spel online utanför licenssystemet är lättillgänglig för den som aktivt söker sådana alternativ. Svenska spelare spelar på olicensierade spelsidor av flera skäl. De utgör dock en liten del av det totala antalet spelare, men bedöms spela för större belopp. Spelproblem och spel för lånade pengar bedöms vara relativt sett högre i gruppen som spelar utanför den licensierade marknaden jämfört med spelare som enbart spelar på den licensierade marknaden.

Ny lagstiftning med nya verktyg under 2023 har dock förbättrat möjligheterna för Spelinspektionen att motverka olagligt spel. Lagändringarna har ökat myndighetens förmåga att ingripa mot olagligt spel. Utmaningar kvarstår dock eftersom spellagens tillämpningsområde möjliggör en gråzon där olicensierade spelbolag passivt kan acceptera svenska spelare. Om Spelinspektionen bedömer att frågan om spellagens tillämpningsområde i framtiden behöver ses över kommer myndigheten att återkomma till regeringen i frågan.

Idrotten är förenad med spel i form av vadhållning, till det kommer sponsring och marknadsföring av spel i samband med matcher. Marknadsföring av spel bedrivs numera något mindre påträngande och uppsökande än tidigare, men inom idrotten väcks röster som värnar om idrottens integritet i relation till spelbolagen. Andelen personer som deltar i spel om pengar och andelen med spelproblem är generellt högre inom herridrotten än i befolkningen i övrigt.

I spellagens måttfullhetsbestämmelse gällande marknadsföring av spel framgår det att det är förbjudet att specifikt rikta marknadsföring mot personer under 18 år. Spelinspektionen anser dock att det finns flera skäl att höja åldersgränsen till 25 år. Enligt Spelinspektionen föreligger det också ett fortsatt behov av förtydliganden och praxis för att bedöma innebörden av måttfullhetskravet i spellagen.

## 1 Uppdraget

Regeringen beslutade den 28 oktober 2021 (Fi2021/03520) att ge Spelinspektionen i uppdrag att följa upp utvecklingen av spelandet och spelproblemen på spelmarknaden. Uppdraget ska genomföras efter samråd med Folkhälsomyndigheten, Konsumentverket och Kronofogdemyndigheten.

Uppdraget består

- dels av att utvärdera de tillfälliga spelansvarsåtgärder som vidtagits med anledning av spridningen av sjukdomen covid-19,
- dels av att följa upp och analysera hur bland annat spelformer, tillgängligheten till spel och spelandet utvecklas på kort respektive lång sikt samt att föreslå åtgärder inom ramen för det befintliga licenssystemet för att stärka konsumentskyddet på spelmarknaden i syfte att motverka folkhälsoproblem.

Som en del av uppdraget ska Spelinspektionen även följa och analysera hur marknadsföringen utvecklas, samt följa och analysera hur konsumtionen av spel och spelbeteendet utvecklas, med särskilt fokus på spelproblem.

Uppdraget i den del som rör utvärdering av de tillfälliga spelansvarsåtgärderna delredovisades till regeringen den 14 mars 2022.

Genom denna redovisning slutredovisas uppdraget.

### 1.1 Redovisningens innehåll och disposition

Frågeställningarna i uppdraget behandlas inom ramen för redovisningens fem huvudkapitel; Spelmarknadens utveckling – ekonomi och spelformer (kapitel 2), Utveckling av spelandet och spelandets skadeverkningar (kapitel 3), Begränsningar av tillgängligheten (kapitel 4), Konsumentskydd, kundnöjdhet och marknadsföring (kapitel 5) och Nya företeelser och typer av spel i en föränderlig värld (kap 6).

Redovisningen inleds med en redogörelse av spelmarknadens ekonomiska utveckling samt en redogörelse för tillgänglighet för olika sorters spel.

## **2 Spelmarknadens utveckling – ekonomi och spelformer**

För att kunna följa och analysera hur konsumtion av spel och spelbeteende utvecklas, är det av intresse att inledningsvis kort redogöra för den ekonomiska utvecklingen på spelmarknaden.

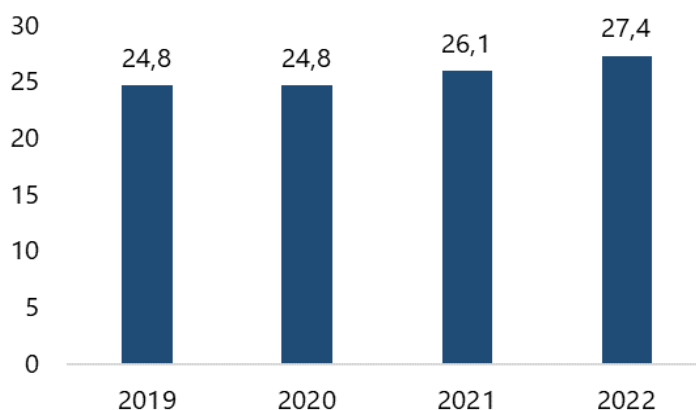
### **2.1 Ekonomisk utveckling**

Den totala omsättningen på den omreglerade spelmarknaden ökade från och med 2021, däremot har licenskategorin kommersiellt onlinespel ökat kontinuerligt sedan omregleringen 2019. År 2022 uppgick omsättningen på den licensierade spelmarknaden efter utbetalda vinster till 27,4 miljarder kronor, vilket är en ökning med fem procent jämfört med året innan (figur 1). Det är framförallt spelformer inom licenskategorierna kommersiellt onlinespel och vadhållning som har drivit tillväxten. Omsättningen efter utbetalda vinster för enbart kommersiellt onlinespel uppgick till 17,1 miljarder kronor år 2022, vilket är en ökning med drygt sex procent jämfört med år 2021.

Även om omsättningen på spelmarknaden ökat sedan omregleringen, har dock spelandet beräknat som andel av hushållens disponibla inkomster legat stabilt på en procent varje år sedan omregleringen.



**Figur 1<sup>1</sup>. Omsättning efter utbetalda vinster för hela spelmarknaden 2019-2022, miljarder kronor**



Källa: Skatteverket och Spelinspektionen.

Första halvåret 2023 minskade omsättningen på spelmarknaden med 0,4 procent jämfört med motsvarande period 2022. Särskilt påtaglig var minskningen under andra kvartalet 2023 då omsättningen minskade med 1,1 procent jämfört med motsvarande kvartal 2022.

Övergripande kan sägas att utveckling på spelmarknaden inte har förändrats i större utsträckning under 2022. Den minskade omsättningen under första halvåret 2023 är intressant att följa i relation till lågkonjunktur och den försämrade köpkraften, men även i relation till hur spelandet i framtiden kan komma att utvecklas.

## 2.2 Tillgänglighet till spel om pengar

Spelmarknadens ekonomiska utveckling såväl som utvecklingen av spelproblem är förbundet med tillgängligheten på spel. Med tillgänglighet avses i denna redovisning fysisk närhet till en spelplats och vilket spelutbud som finns tillgängligt. Onlinespel om pengar innebär att spelet alltid är tillgängligt. Över tid har allt fler av de som spelar om pengar kommit att spela online och den

<sup>1</sup> Uppgifterna om omsättning redovisas i denna slutredovisning genomgående i löpande priser.

fysiska närheten till landbaserat spel är av allt mindre betydelse för tillgängligheten till spel. Landbaserat spel är dock fortsatt populärt men utvecklingen ser olika ut mellan spelformerna.

### *Antal licenshavare*

Ett sätt att beskriva tillgängligheten till spel är att se till antalet licenshavare som erbjuder spel om pengar i Sverige. Antalet licenshavare har varit stabilt sedan omregleringen 2019 (för fullständig information se tabell 1). Under det andra året (2020) av omregleringen noterades en något högre förekomst av licenshavare, som sedan minskade igen och har varit konstant sedan dess.

Totalt har spel för allmännyttiga ändamål 294 licenshavare och lika många licenser. Av dessa har 245 licens för bingo, 45 för lotteri och 4 för lokalt poolspel (så kallat bygdetrav).

**Tabell 1. Antalet licenshavare**

År	Kommersiellt onlinespel och vadhållning	Landbaserat kommersiellt spel	Spel på fartyg i internationell trafik	Spel förbehållet staten	Spel för allmännyttiga ändamål
2019	68	22	2	2	
2020	72	26	2	2	
2021	66	22	2	2	
2022	66	22	2	2	
2023	67	19	2	2	294 (aug)

Källa: Spelinspektionen

### *Utvecklingen inom olika licenskategorier*

#### *Kommersiellt onlinespel och vadhållning*

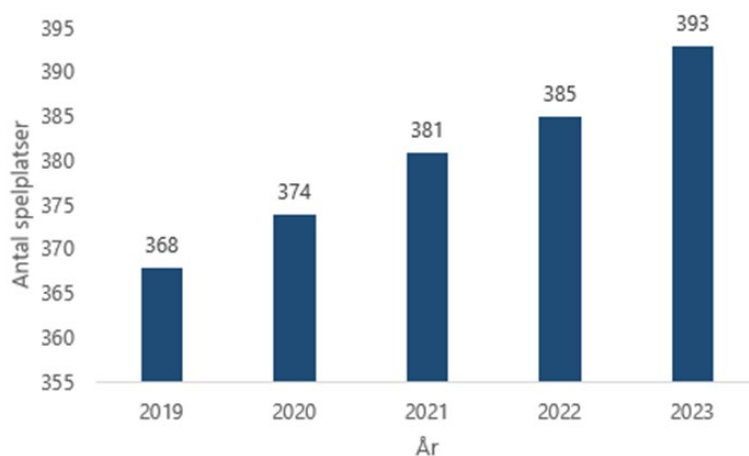
Kommersiellt onlinespel och vadhållning har flest licenser (67 stycken). År 2020 var antalet som flest för att sedan minska med 6 licenser mellan 2020 och 2021 (tabell 1). Hösten 2023 är det en licens mindre än vid starten 2019.

Under dessa 67 licenser har det registrerats cirka 300 tillhörande webbplatser för spel om pengar. Vissa licenshavare bedriver spel på flera olika webbplatser. Andra har många olika webbadresser, som styr trafiken till en och samma sida där spelet bedrivs. En anledning till detta är att licenshavare vill ha alla tänkbara adresser runt sin huvudadress för att förhindra intrång på varumärket. Spelinspektionen bedömer att antalet licenser inom licenskategorierna kommer att minska i framtiden bland annat på grund av konsolidering genom sammanslagningar och uppköp.

#### *Landbaserat kommersiellt spel*

Landbaserat kommersiellt spel omfattar bland annat kasinospel som inte sker på ett kasino (tidigare kallat restaurangkasino), spel på varuspelsautomater och kortspel i turneringsform. Kasinospel får i princip endast tillhandahållas i samband med hotell- och restaurangverksamhet och får bara omfatta roulett-, kort- och tärningsspel. Sedan 1995 har antalet restaurangkasinon minskat. Vid omregleringen av spelmarknaden ökade antalet spelplatser marginellt och har sedan varit på en stabil nivå med något ökat antal varje år (figur 2). Den 30 oktober 2023 fanns 15 licenshavare som erbjöd spel på 383 spelplatser i Sverige.

Den 30 oktober 2023 fanns fem licenshavare för varuspel och tre licenshavare för landbaserat kortspel.

**Figur 2. Antal spelplatser – landbaserat kommersiellt spel\***

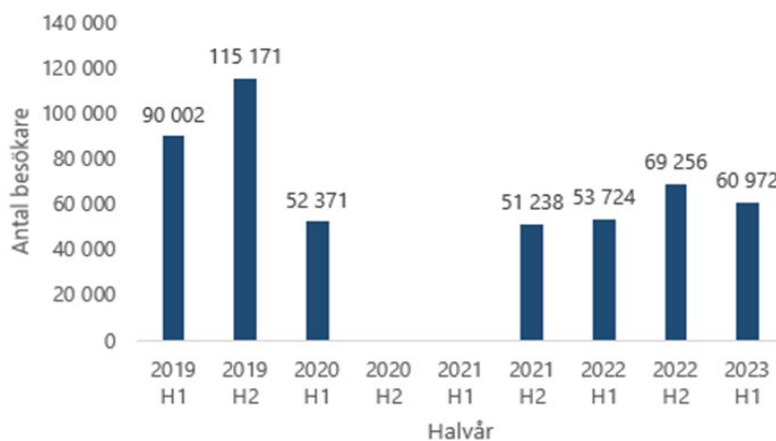
Källa: Spelinspektionen

\*Redovisningen för 2023 avser tiden fram till den 1 september.

### *Spel förbehållet staten*

#### *Kasino*

Det är bara staten som får ges licens att bedriva kasinospel i en särskild lokal för sådant spel. Idag har Casino Cosmopol AB tre kasinon belägna i Stockholm, Malmö och Göteborg. De har under hösten 2022 totalt haft 69 256 unika besökare. Casino Cosmopol har sedan hösten 2023 valt att hålla stängt tre dagar i veckan, men i Stockholm och Göteborg har samtidigt öppettiderna förlängts med en timme.

**Figur 3. Antal besökare på Casino Cosmopol AB**

Källa: Spelinspektionen

#### Värdeautomater

Det är endast AB Svenska Spel som får anordna spel på värdeautomater på andra platser än kasinon. Värdeautomater får ställas ut på restauranger med serveringstillstånd och i bingohallar - spelplatserna är registrerade spelombud.

De tio kommuner 2023 med flest värdeautomater per 10 000 invånare är i fallande rangordning: Vetlanda, Lilla Edet, Stenungssund, Perstorp, Umeå, Mariestad, Ljungby, Mörbylånga, Essunga och Arvika.

I Sverige är antalet tillstånd till värdeautomater begränsat och styrs av den svenska spelregleringen.<sup>2</sup> Innan utbredningen av spel online var värdeautomater den snabbaste spelformen med hög tillgänglighet och den högsta andelen problemspelare. Enligt Swelogs<sup>3</sup> 2021 var kasinospel och spel på värdeautomater samt poker de spelformer som hade högst andel spelproblem.<sup>4</sup>

<sup>2</sup> 3 kap. 7 § spelförordningen (2018:1475).

<sup>3</sup> Folkhälsomyndighetens befolkningsstudie Swedish longitudinal gambling study (Swelogs). En av världens mest omfattande långsiktiga befolkningsstudier när det gäller relationen mellan spel om pengar och hälsa.

<sup>4</sup> Swelogs 2021. s. 29.

Sedan 2019 har antalet spelplatser minskat liksom det totala antalet värdeautomater som finns utställda för allmänheten (tabell 2). Bilden förändras om vi tittar på antalet aktiva spelare inrapporterade till Spelinspektionen.<sup>5</sup> Enligt inrapportering för perioden 1 juli – 31 december 2022 hade totalt 112 595 registrerade aktiva spelare deltagit i spel om pengar på värdeautomater, vilket var den högsta inrapporterade siffran sedan 2019. Det innebär en ökning från 62 kunder till 85 kunder per spelplats. Den senaste inrapporteringen för första halvåret 2023 visar en marginell minskning av aktiva spelare.

**Tabell 2. Antalet spelplatser, värdeautomater och aktiva spelare**

År	Spelplatser	Automater	Antal aktiva spelare (angivna i slutet av varje år)
2019	1 419	4 299	89 824
2020	1 420	4 266	95 069
2021	1 376	4 075	109 647
2022	1 329	3 886	112 595

Källa: Svenska Spel och Spelinspektionen.

För att följa utvecklingen av värdeautomatspelet genomför Spelinspektionen tillsammans med Folkhälsomyndigheten för närvarande en uppföljning av regeringens utredningstjänsts tidigare studie från 2006-2008, gällande värdeautomaternas geografiska placering i samhället.

#### *Spel som tillhandahålls av spelombud*

Förekomsten av spelombud är intressant utifrån en analys av utvecklingen av tillgängligheten till spel i samhället. Statskontoret följde i sin utvärdering av omregleringen av spelmarknaden (2019-2022) upp utvecklingen av antal spelombud i landet. Uppdraget var då att undersöka hur sysselsättningen påverkades av omregleringen.

---

<sup>5</sup> Licenshavare för värdeautomater omfattas av skyldigheten att i enlighet med 21 och 22 §§ i Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd om Spelansvar (LIFS 2018:2), varje halvår lämna information om bland annat aktiva spelkonton.

Omregleringen 2019 öppnade marknaden för andra spelbolag än AB Svenska Spel och AB Trav och Galopp att söka licens för ombud. Svenska Spel Sport och Casino AB och AB Trav och Galopp har sedan 2019 fram till 2022 (tabell 3) haft ett minskande antal spelombud. Samtidigt har en ny aktör trätt in på marknaden under 2022, Lotto Direct Limited. Under 2022 registrerades 2 ombud och i oktober 2023 har antalet ombud ökat till 61 stycken. Spelbolaget är ett Maltabaserat bolag som sedan 2020 tillhandahåller vadhållning på lotteri (så kallat skugglotteri) under varumärket theLotter.

**Tabell 3. Antal spelombud**

År	Svenska Spel Sport och Casino AB	AB Trav och Galopp	Lotto Direct Limited
2019	1 969	1 567	-
2020	1 776	1 500	-
2022	1 620	1 211	2

Källa: Statskontoret och Spelinspektionen.

*Det har skett några mindre förändringar i tillgänglighet till spel*

Det är framförallt det landbaserade spelet som visar förändringar under perioden. Det sker en ökning av antalet konton gällande värdeautomater, och en gradvis ökning av spelplatser för landbaserat kommersiellt spel. Det visar på ett fortsatt intresse för landbaserat spel. Samtidigt har antalet licenshavare inom licenskategorierna kommersiellt online respektive vadhållning inte förändrats i någon större utsträckning. AB Casino Cosmopols minskade öppettider indikerar dock att kundunderlaget inte är tillräckligt stort för att motivera de antal dagar som kasinona varit öppna tidigare.

### 3 Utveckling av spelandet och spelandets skadeverkningar

Enligt uppdraget ska Spelinspektionen följa och analysera hur konsumtionen av spel och spelbeteende utvecklas, med särskilt fokus på spelproblem.

Syftet med den nuvarande spelregleringen är att spelmarknaden ska vara sund och säker och att spelproblem ska motverkas. Spelproblem är en folkhälsofråga som inte bara påverkar enskilda individer, utan även deras närstående, arbetsplatser och samhället som helhet. Vi redogör även för andelen personer som deltar i spel om pengar i Sverige.

#### *Förändringar i samhället kan ha påverkat spelandet*

De senaste åren har präglats av händelser som påverkat samhället. Covid-19-pandemin innebar begränsat utbud av landbaserat spel. En ökad isolering och ekonomisk osäkerhet i samhället angavs som motiv av regeringen för att i juli 2020 införa tillfälliga spelansvarsåtgärder som bland annat innebar att insättningsgränsen vid spel på kasinospel online fick uppgå till högst 5 000 kronor och att motsvarande förlustgräns gällde för spel på värdeautomater.

I 2023 års ekonomiska vårproposition konstaterade regeringen bland annat att det allmänna omvärldsläget med krig i vårt närområde, en ansträngd situation på energimarknaderna i Europa och den högsta inflationen i Sverige på 30 år resulterat i att reallönerna sjunkit och värdet på sparande minskat.<sup>6</sup> En hög skuldsättning och en hög andel rörliga bostadslån gör dessutom svenska hushåll och företag särskilt känsliga för de snabbt stigande räntorna som följer av inflationen samtidigt som Sverige går in i en lågkonjunktur med en hög arbetslöshet i jämförelse med andra europeiska länder.<sup>7</sup> Under de senaste två åren har således flera faktorer förändrats som tillsammans haft en inverkan på människors ekonomiska förhållanden och som krävt anpassningar och strategier för att möta de nya utmaningar som uppstått.

Nedan beskrivs spelrelaterade problem utifrån självrapporterad information och en beskrivning av vård- och stödsituationen. För att ge en bättre bild kommer vi även att redogöra för information från kamratföreningar och Stödlinjen. En

---

<sup>6</sup> Proposition 2022/23:100 2023 års ekonomiska vårproposition – Förslag till riktlinjer, s. 9.

<sup>7</sup> A.a.s. 9.



central aspekt av spelproblem är krediter och skulder som uppstår i samband med spelande, vilket i hög grad korrelerar med försämrad hälsa. I detta avsnitt kommer vi även att beskriva risken för att spelare blir skuldsatta.

### 3.1 Spelande i befolkningen

För att undersöka hur ovan nämnda förändringar kan påverka människors attityder och beteenden gällande spel om pengar har Spelinspektionen inkluderat en ny fråga<sup>8</sup> om detta i myndighetens återkommande undersökning Allmänheten om spel. Resultaten från den senaste undersökningen (2022) visar att tre procent av de som deltagit tror att prisstegringarna kommer att påverka deras spelvanor så att de spelar mer än tidigare. En betydligt större andel (19 procent) förväntar sig att prisökningarna kommer att resultera i att de spelar mindre, antingen i stor eller i liten utsträckning. De återstående deltagarna (78 procent) förväntar sig inte att prisförändringarna kommer att påverka deras spelande. Som redovisats i föregående kapitel har spelbolagens omsättning minskat något första halvåret 2023 jämfört med första halvåret 2022. Beaktat ovan beskrivna samhällshändelser är det inte oväntat men frågan är om det är de 19 procent som förväntar sig att spela mindre på grund av prisökningar som står för denna minskning eller om även andra grupper har ändrat sina spelvanor. De tre procent som tror att de kommer att spela mer än tidigare kan tillhöra den grupp av spelare som i undersökningar brukar uppge att spel om pengar är ett sätt att tjäna pengar. Dessa har en högre sannolikhet att tillhöra gruppen med spelproblem och enligt tidigare forskning ser denna grupp delvis spel som ett sätt att hjälpa dem ur en ekonomiskt svår situation.<sup>9</sup>

Ett sätt att undersöka fördelningen av spel i befolkningen är att följa antalet aktiva spelkonton. I nästa avsnitt redogör vi för antalet spelkonton och senaste årets utveckling av spel i befolkningen i stort.

---

<sup>8</sup> Frågan lyder: Nu stiger hyror, bostadsräntor, matpriser och elpriser och prisökningarna når nya rekordnivåer. Vad tror du? Kommer det att påverka dig så att du spelar mer eller mindre än tidigare eller blir det ingen skillnad?

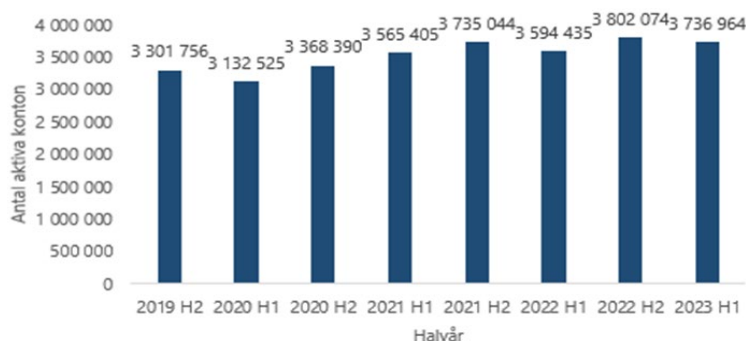
<sup>9</sup> Williams R J., Shaw, C. A., Belanger C A, Christensen Y D, el-Guebaly D R, Hodgins, D. C., McGrath, D. S., & Stevens, R. M. G. (2023). Etiology of problem gambling in Canada. Nower L., & Blaszczynski A. (2010). Gambling motivations, money-limiting strategies, and precommitment preferences of problem versus non-problem gamblers.

### Ökat antal spelkonton över tid

Licenshavare inom kommersiellt onlinespel och vadhållning omfattas av skyldigheten att, i enlighet med 21 och 22 §§ i Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd om spelansvar (LIFS 2018:2), varje halvår lämna information om bland annat antalet aktiva spelare. På aggregerad nivå benämner Spelinspektionen detta som "aktiva konton" eftersom det totala antalet inte längre är unika spelare då spelare kan ha konton hos flera olika licenshavare. Baserat på inrapporteringen har Spelinspektionen noterat att det totala antalet aktiva<sup>10</sup> spelkonton inom de nämnda licenskategorierna ökar över tid (figur 4). Perioden 1 juli – 30 december 2022 innehöll 3,8 miljoner aktiva konton. Det var det högsta antalet sedan inrapporteringen började 2019. Även om den senaste inrapporteringen för perioden 1 januari – 30 juni 2023 visade en liten minskning av aktiva spelkonton, så är antalet aktiva spelkonton cirka 435 000 fler än vid tiden för den första inrapporteringen 2019. Antalet aktiva spelkonton är också fler än under perioden med tillfälliga spelansvarsåtgärder med anledning av covid-19-pandemin.

Eftersom prevalensundersökningar gällande spel inte visat på ökat speldeltagande på befolkningsnivå kan förklaring till det ökade antalet aktiva konton vara att andelen spelare som är väldigt aktiv sprider ut sitt spelande över flera licenshavare.

**Figur 4. Antalet aktiva spelkonton inom licenserna kommersiellt onlinespel och vadhållning**



Källa: Spelinspektionen

<sup>10</sup> Med aktiva avses de konton genom vilka spel skett under det senaste halvåret.

I undersökningen Allmänheten om spel från 2022 behandlas frågan om antalet aktiva spelkonton som enskilda spelare använt under det senaste året.<sup>11</sup> Resultaten från undersökningen tyder på att en minoritet (mellan tre och fem procent) av de som svarat har fler än tre egna aktiva spelkonton (tabell 4).

**Tabell 4. Antalet spelkonton<sup>12</sup> använda av enskilda spelare under det senaste året**

År	Inga konton	Ett konto	Två konton	Tre eller flera konton
2020	36%	37%	17%	5%
2021	46%	39%	12%	3%
2022	47%	39%	10%	3%

Källa: Allmänheten om spel

De spelare som hade minst två aktiva spelkonton tillfrågades om anledningen till detta och det vanligaste svaret (95 procent) är att olika spelbolag erbjuder olika typer av spel. Några (10 procent) svarade att de vill kunna utnyttja olika förmåner, till exempel välkomstbonusar.

Att ökad spelaktivitet hos en spelare har ett samband med att spelaren använder sig av flera konton stöds även av Spelinspektionens undersökning Spelvanor online 2023. Undersökningen visade att 14 procent av de som svarat använt tre eller fler konton under de senaste 90 dagarna och att av de som spelar så gott som varje dag är det 45 procent som har tre eller fler spelkonton. För de som svarat att de endast spelar någon gång i månaden är motsvarande siffra 9 procent. Detta sammantaget går i linje med de senaste årens iakttagelser från Spelinspektionen att det är en minoritet av spelarna som

<sup>11</sup> Spelinspektionen (2023).

<sup>12</sup> Det bör noteras att undersökningen inkluderar samtliga former av onlinespel, det vill säga även lotteri. Lotterier utgör en särskilt populär typ av spelaktivitet. Många användare engagerar sig enbart i denna spelform, vilket kan förklara varför det är en relativt begränsad andel av spelarna i undersökningen som har svarat att de har fler än ett spelkonto.

står för den ökade omsättningen på licensmarknaden – men även att det är dessa spelare som statistiskt sett också är den grupp som har högst andel spelproblem. Detta korresponderar även med att gruppen med det högsta antalet aktiva spelare sedan inrapporteringen började varit män i åldersgruppen 25-44 år.<sup>13</sup> Som redovisats ovan har även antalet aktiva konton gällande värdeautomater ökat. Detta trots att antalet spelplatser och värdeautomater minskat sedan 2019 (se tabell 2 på sidan 14).

Den lagstadgade omsorgsplikten lägger stor vikt vid att en spelares spelmönster ska följas av den enskilde licenshavaren. Antalet aktiva spelkonton per individ är en aspekt av spel som är viktig att följa. Att spelare sprider spelandet mellan olika licenshavare försvårar för dessa att effektivt motverka överdrivet spelande. Det blir även svårare att upptäcka penningtvätt. Eftersom det i dagsläget inte finns något centralt register över spelande är det svårt att följa en spelares totala spelande inom licenssystemet.

#### *Spel om pengar i befolkningen och spel på gruppnivå*

Under de senaste tio åren har andelen personer i befolkningen som deltar i spel om pengar generellt sett minskat.<sup>14</sup> Sedan 2021 syns dock ingen större förändring på befolkningsnivå. Nationella folkhälsoenkäten - Hälsa på lika villkor 2022- visar att andelen som deltagit i spel (nära 60 procent) är ungefär på samma nivå som 2021.<sup>15</sup> Spelinspektionens undersökning Allmänheten om spel från 2022 visar dock på högre siffror (cirka 72 procent) vilket är ungefär på samma nivå som under föregående undersökning (2021).

Resultatskillnaden i ovan nämnda undersökningar kan bero på olikheter i populationsunderlag och datainsamling.

#### *Det finns grupper vars spelmönster förändrats*

Om spelarsegmentet bryts ned i undergrupper framträder ett delvis annat mönster. Samma undersökning visade att andelen personer som angav att de

---

<sup>13</sup> Avser inrapportering från 2019 till och med 30 juni 2023.

<sup>14</sup> Folkhälsomyndigheten (2022a). *Statistik om spel om pengar i Sverige*. (Hämtad 2023-08-31).

<sup>15</sup> Folkhälsomyndigheten (2022a). *Statistik om spel om pengar i Sverige*. (Hämtad 2023-08-31).

spelat den senaste veckan ökat successivt sedan 2019 då andelen låg på den lägsta nivån sedan 2013. Det kan även noteras att omsättningen inom spelmarknaden ökat under motsvarande period. Resultatet kan tolkas som att de som fortsättningsvis spelar, spelar mer frekvent och för mer pengar än tidigare. Vi kommer även senare i kapitlet att redogöra för unga personers spelande där vi kan se en ökning av deltagande i spel.

Statskontoret beskriver i sin slutrapport Utvärdering av omregleringen av spelmarknaden från 2022, att det är vanligare att personer med förgymnasial utbildning eller gymnasial utbildning spelade än att personer med eftergymnasial utbildning gjorde det. Detta visar även resultat från Allmänheten om spel från 2022.

#### *Samma spelformer är populära över tid*

Fysiska lotter och nummerspel är de mest populära spelformerna att delta i följt av vadhållning på trav och vadhållning på sport. Under det senaste året valde 71 procent av spelarna att spela på fysiska lotter och nummerspel, medan 22 procent valde vadhållning på trav och 16 procent bingo, som i huvudsak sker i fysisk form. Dessa spelformer dominerade även under 2020 och 2021.

Spelandet online har ökat sedan Folkhälsomyndighetens longitudinella undersökning Swelogs 2015.<sup>16</sup> I Spelinspektionens senaste undersökning Spelvanor online 2023 konstaterades att fler män än kvinnor spelar online, att de med lägre inkomster har spelat online i mindre uträckning än de med högre inkomster och att ensamstående har spelat online i större uträckning än de som är gifta/samboende. Det är också värt att notera att även vadhållning på trav idag mest sker online.

Med stor sannolikhet kommer fysiska lotter och nummerspel att fortsätta vara de vanligaste spelformerna under de närmaste åren. Detta är spelformer som många i Sverige är väl bekanta med och som över tid ansetts som ett vardagsnöje. Det är också spelformer som de som spelar på andra spelformer nyttjar. Den avgjort tydligaste trenden från 2015 är det ökande spelet online.

---

<sup>16</sup> Folkhälsomyndigheten (2023)

<https://www.folkhalsomyndigheten.se/spelprevention/statistik/spelande/> (Hämtat 2023-09-03)

Online spel har skapat nya möjligheter och nya problem – oavsett spelform. Den tekniska utvecklingen har även lett till möjligheter för nya spel och kombinationer av spel. Vi redogör närmare för det under kapitel 6.

### 3.2 Utveckling av spelproblem

Andelen spelare i befolkningen förblev oförändrad efter de tillfälliga spelansvarsåtgärderna på grund av covid-19-pandemin. Däremot har vissa grupper visat förändringar i sitt spelande. När det gäller spelproblem har det inte inträffat några betydande förändringar på befolkningsnivå, varken i form av riskabelt spelande eller problemspelande.<sup>17</sup>

Swelogs senaste prevalensundersökning gjordes 2021. Denna undersökning använder Problem Gambling Severity Index (PGSI) för att mäta spelproblem. Mätinstrumentet består av 9 frågor som besvaras med Aldrig=0, Ibland=1, Ofta=2 eller Nästan alltid=3. Summan av svaren bildar ett index mellan 0 och 27 där 1 eller mer innebär någon grad av spelproblem i tre olika kategorier:

- Viss risk (1-2)
- Förhöjd risk (3-7)
- Spelproblem (8 eller mer)

Undersökningen visar att 4,1 procent av den svenska befolkningen i åldrarna 16-84 år uppvisar någon grad av spelproblem. Bland de som spelar online är andelen betydligt högre med 9,2 procent av spelarna som uppvisar någon grad av spelproblem. Gruppen med allvarligaste graden av spelproblem består av ungefär 40 000 personer (0,5 procent, PGSI 8+) och är mer eller mindre oförändrad sedan 2015.

I Nationella folkhälsoenkäten – Hälsa på lika villkor (HLV) redogörs för riskabelt spelande vilket avser spelande som medför en eller flera negativa konsekvenser. Sedan riskabelt spelande började mätas i HLV 2014 har andelen i befolkningen legat relativt konstant mellan tre och fyra procent. I mätningen 2022 uppvisade sex procent av männen och en procent av kvinnorna i åldersgruppen 16-84 år

---

<sup>17</sup> [Fördjupad analys av utvecklingen av spelproblem kopplat till spridningen av covid-19 – Återrapportering av ett regeringsuppdrag \(Folkhälsomyndigheten.se\)](#) (Hämtad 2023-10-27)

ett riskabelt spelande. Högsta andelen fanns i åldersgruppen 16-29 år med fem procent och lägst andel i åldersgruppen 65-84 år med två procent.

### *Fördjupad analys av Swelogs befolkningsundersökning påvisar förändringar*

Under 2022 genomförde Folkhälsomyndigheten en fördjupad analys av den longitudinella befolkningsundersökningen Swelogs 2021.<sup>18</sup> I den upptäcktes att den ackumulerade andelen personer som har spelproblem någon gång under tidsperioden är mycket större än andelen som har spelproblem vid ett enstaka tillfälle. Även om dessa personer (till exempel personer som inte spelar men går på behandling, eller är avstängda i Spelpaus.se) för närvarande inte har ett aktivt spelmissbruk kan de ändå påverkas av problemen, till exempel genom obetalda skulder, psykisk ohälsa eller risk för återfall.

Den 30 oktober 2023 var 100 358 personer avstängda i det nationella självavstängningsregistret Spelpaus.se. Att stänga av sig för spel om pengar kan vara ett steg mot spelfrihet men det är inte en universallösning för alla spelrelaterade problem. Populationen "avstängda" är en heterogen grupp och den skadeverkan som spelproblem har åsamkat är inte lika fördelad över gruppen.

### *Spelproblem på gruppnivå samt vid olika typer av spel*

Liksom tidigare år har spelproblem starkast samband med poker, värdeautomater och kasinospel (online och landbaserat).<sup>19</sup> I hela populationen av de som spelat om pengar det senaste året är andelen med problemspelande tre procent, medan andelen bland de som spelat online är fyra procent.

I undersökningen Allmänheten om spel från 2022 ställs frågan "Har du någon gång under de senaste tolv månaderna upplevt att du spelat för mycket?". Det framgår att för de som har spelat online minst en gång i kvartalet är det 17 procent som upplevt att de spelat för mycket. Undersökningen visar även att

---

<sup>18</sup> [Åtterrapporering av befolkningsstudie om spel. Folkhälsomyndighetens åtterrapporering av regeringsuppdrag under 2022 \(folkhalsomyndigheten.se\)](#) (Hämtad 2023-10-05)

<sup>19</sup> Folkhälsomyndigheten 2023. <https://www.folkhalsomyndigheten.se/spelprevention/statistik/spelproblem/> (hämtat 2023-09-10).

andelen som anser att de spelat för mycket är högre bland de som har flera aktiva spelkonton och bland de som sätter in pengar på sitt spelkonto under tiden de spelar, jämfört med övriga spelare. Graden av aktivitet är som väntat förenad med risken för spelproblem. Svaren i undersökningen Spelvanor online 2023<sup>20</sup> visar också att gruppen med hög aktivitet uttrycker större oro för det egna spelandet, 13 procent av de som spelar så gott som varje dag upplever att de ofta eller nästan alltid känner att de har ett problem med sitt spelande. Ytterligare 30 procent av samma population anser att de känner så ibland.<sup>21</sup>

Resultaten visar att det är viktigt att följa personer med hög spelaktivitet, något som Spelinspektionen tagit fasta på i sin tillsyn av omsorgsplikten. Och här vill vi även understryka hur betydelsefullt det är att träda in och förhindra överdrivet spelande på ett tidigt stadium så att skadeverkningar kan minimeras.

#### *Spelbolagens kontakter med spelare med misstänkt spelproblem*

Även spelbolagen är skyldiga att vara aktiva i relationen med sina kunder. Av de uppgifter som licenshavarna rapporterar in till Spelinspektionen i enlighet med Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd om spelansvar (LIFS 2018:2), framgår att spelbolagen själva tar allt fler kontakter med spelare som misstänks ha spelproblem och att kontakterna ofta resulterar i att individen minskar sitt spelande hos licenshavaren. Samtidigt finns det fortfarande enskilda licenshavare som rapporterar in ytterst få tagna kontakter. Dock har det totala antalet personer som kontaktat en licenshavare gällande problemspelande fortsatt att minska. Det senaste mätvärdet för perioden 1 januari 2023 – 30 juni 2023 är det lägsta sedan licenshavarna 2019 började rapportera in sådan information till Spelinspektionen.

#### *Kvinnors spelande och spelrelaterade problem*

En övervägande andel män engagerar sig i spel om pengar, och spelproblem är vanligare i denna grupp, vilket resulterar i att kvinnors deltagande ibland förbises. Enligt data från HLV har andelen kvinnor som deltagit i spel det senaste året minskat från totalt 55 procent 2015 till 53 procent 2022.

---

<sup>20</sup> Spelinspektionen 2023. Undersökningen inkluderar de som har uppgett att de spelar om pengar online minst en gång under det senaste kvartalet.

<sup>21</sup> Frågan är ny för undersökningen 2023 och kan därmed inte jämföras med tidigare resultat.



I Swelogs (2021) framkommer att 0,7 procent av kvinnorna uppvisar tecken på problemspelande,<sup>22</sup> och denna andel har minskat mellan 2018 och 2021. Intressant nog har antalet aktiva spelkonton som licenshavarna rapporterar till Spelinspektionen enligt LIFS 2018:2 ökat bland kvinnor sedan andra halvåret 2019 med cirka 13 procent. Detta indikerar att kvinnors spelbeteende i vissa avseenden börjar likna männens, särskilt när det gäller kommersiellt spel online och vadhållning, där även kvinnor verkar använda flera konton.

En signifikant skillnad mellan kvinnor och män som har framkommit under de senaste åren handlar om psykisk hälsa och behandling i samband med spelproblem. Kliniska studier och registerstudier gällande diagnosen hasardspelsyndrom<sup>23</sup> antyder att kvinnor löper en högre risk för psykiatrisk problematik och socio-ekonomisk sårbarhet i samband med spelproblem. Dessutom är det mer sannolikt att dessa problem uppstår innan själva spelproblemet upptäcks, vilket skiljer sig från situationen för män.<sup>24</sup>

Dessa skillnader i kliniska egenskaper mellan kvinnor och män är av betydelse inte bara vid behandlingsplanering utan även för licenshavarnas interaktion med spelarna. Det är viktigt att ta hänsyn till dessa skillnader i alla relevanta insatser och sammanhang.

### 3.3 Förändringar i unga personers spelande

Det finns flera undersökningar och data som visar att unga personers spelande ökar. I den information som licenshavarna lämnar till Spelinspektionen i enlighet med LIFS 2018:2 kan vi se en förändring i antal aktiva spelkonton<sup>25</sup> inom

---

<sup>22</sup> Enligt mätinstrumentet PGSI 3+.

<sup>23</sup> Enligt ICD -10. Det diagnostiska namnet på spelproblem som används inom vården.

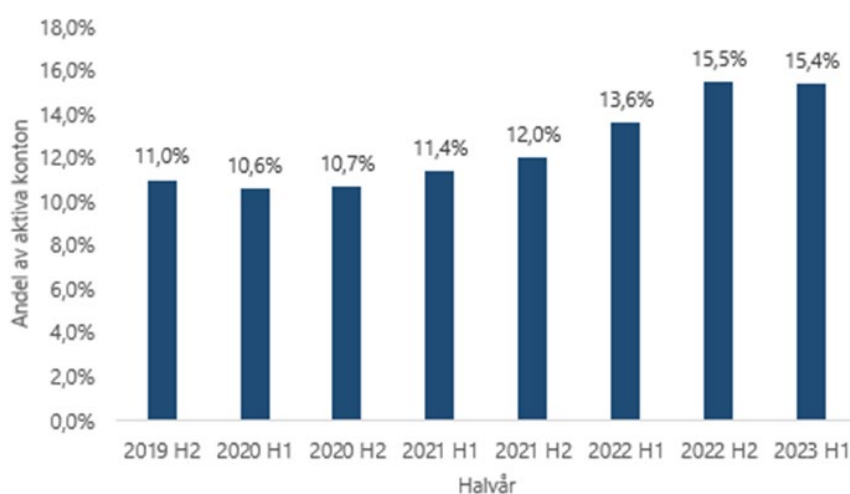
<sup>24</sup> Larsson L, Håkansson A. (2022) *Mental illness and socio-economic situation of women and men diagnosed with gambling disorder (GD) in Sweden - nationwide case-control study.*

*Sundqvist K, Rosendahl I. (2019) Problem Gambling and Psychiatric Comorbidity—Risk and Temporal Sequencing Among Women and Men: Results from the Swelogs Case-Control Study.*

<sup>25</sup> Spelkonton som använts vid minst ett tillfälle under det halvår som informationen avser.

licenskategorierna kommersiellt onlinespel och vadhållning. Unga spelare i åldersgruppen 18-24 år är den enda åldersgruppen som visar en tydlig trend vad gäller en ökning av antal aktiva spelkonton (figur 5). Gruppen består dock endast av cirka 15 procent av den totala andelen inrapporterade konton.

**Figur 5. Unga i åldersgruppen 18-24 år som andel av aktiva konton**



Källa: Spelinspektionen

Spelinspektionen har även vid tillsyn noterat att unga, 25 år och yngre, spelat för höga belopp för att sedan stänga av sig i det nationella självavstängningsregistret Spelpaus.se. Enligt undersökningen Spelvanor online (2023) har 23 procent av 18-29 åringarna som spelat under det senaste kvartalet varit avstängda i Spelpaus.se. Den 15 oktober 2023 var drygt 22 000 personer mellan 18 och 25 år avstängda i Spelpaus.se, vilket utgör 22 procent av alla avstängda.

#### *Fler unga har deltagit i spel*

Data från både Folkhälsomyndigheten och Centralförbundet för alkohol och narkotikaupplysning (CAN) visar på högt deltagande i spel om pengar bland unga. Även hos de som inte har åldern inne för att delta. Enligt befolkningsundersökningen Unga och spel om pengar (USUF) har cirka 40 procent av pojkar och en fjärdedel av flickorna i åldern 16-17 spelat om

pengar.<sup>26</sup> I CAN:s skolundersökning från år 2022 syns en ökning av spel om pengar bland unga i grundskolan i årskurs nio och på andra året i gymnasiet jämfört med 2019.<sup>27</sup> Bland pojkarna i årskurs nio hade 23 procent spelat om pengar, medan motsvarande siffra för pojkar på andra året i gymnasiet var 33 procent. År 2019 var motsvarande siffror 20 procent respektive 27 procent. För flickorna har andelen som spelat om pengar ökat från fem till nio procent i årskurs nio och från fyra till tio procent bland flickorna på andra året i gymnasiet jämfört med 2019. Generellt sett har andelen flickor som spelar om pengar minskat sedan 2021. Skillnaden i resultat mellan USUF:s och CAN:s skolundersökning beror sannolikt på att CAN använder en så kallad grindfråga<sup>28</sup> om spel.

Även i Nationella folkhälsoenkäten från 2022 och Swelogs från 2021 finns indikationer på att det har skett en liten förändring när det gäller spelande bland personer i åldersgruppen 16-29 år. Från att ha sett ett något minskat spelande kan man istället se en liten uppgång.

Utifrån ovan beskrivna undersökningar kan en möjlig förklaring till ökningen av aktiva spelkonton bero på ett ökat deltagande i spel.

### *Unga spelar även onlinespel*

Spel om pengar innefattar även privat spel om pengar men USUF visade att ungefär 20 procent av alla i åldern 16-17 år har spelat om pengar online. De spelar främst på "lotterier/nummerspel", och pojkarna spelar dessutom på sportspel medan flickorna spelar på "bingo". Cirka tre procent av de unga i åldern 16-17 år uppgav att de hade spelat "kasinospel online", en siffra som ökar till tio procent för unga i åldern 18-19 år, vilket sammanfaller med åldersgränsen på 18 år för spel om pengar enligt spellagen. Det finns olika

---

<sup>26</sup> Folkhälsomyndigheten (2021a). *Unga och spel om pengar*.

<sup>27</sup> CAN (2022). *CAN:s nationella skolundersökning 2022*. CAN Rapport 215. s. 39.

<sup>28</sup> En grindfråga kan vara "Har du spelat spel om pengar senaste året?". Om respondenten svarar nej ställs inga fler frågor om spel. Detta kan jämföras med att ställa frågor per spelform som i USUF.

beskrivningar på hur man går tillväga för att spela. Vi väljer att inte gå närmare in på tillvägagångssätten här utan hänvisar till Folkhälsomyndigheten<sup>29</sup>.

I USUF 2021 uppgav 75 procent av unga 16-17 år att de hade sett spelreklam senaste veckan och sex procent av unga uppgav att reklamen fått dem att spela eller spela för mer än de tänkt sig. I Swelogs 2021 uppgav tio procent av unga 16-17 år att de fått direktreklam för spel.

Det är problematiskt att spel om pengar ökar hos de som inte har åldern inne (18 år) för att spela om pengar. För att bromsa denna utveckling är det viktigt att förstärka det preventiva arbetet såväl som tillsyn av åldersgränsen.

*Andelen riskabelt spelande och spelproblem ökar i och med 18-årsdagen*  
I både CAN och USUF är det tydligt att åldersgränsen har betydelse för andelen spelproblem eller riskabelt spelande. CAN:s skolundersökning (2022) redovisar riskabelt spelande bland unga i olika åldersgrupper<sup>30</sup>. Med riskabelt spelande avses här en skattning med hjälp av delar av instrumentet PGSI.<sup>31</sup> Enligt CAN är det bland pojkar på gymnasiet som den högsta andelen (åtta procent) med riskabelt spelande återfinns och bland pojkarna i årskurs nio var motsvarande andel fem procent. I USUF 2021 visade resultaten att bland pojkar 18-19 år hade 14 procent någon grad av spelproblem och bland 16-17 åringar var motsvarande åtta procent. Detta är att jämföra med en procent (CAN) och tre procent (USUF) för flickor 18-19 år.

Sett till hela gruppen som omfattas av CAN:s skolundersökning, har andelen som spelat på riskabel nivå inte förändrats nämnvärt sedan 2019, då mätningarna om spel om pengar infördes.

Det är viktigt att noggrant följa utvecklingen av spelvanor bland ungdomar, både gällande underåriga och de som nyligen fyllt 18 år. Att spel om pengar ökar bland unga under 18 år är oroande. Särskilt utifrån vetskapen att spel om

---

<sup>29</sup> <https://www.folkhalsomyndigheten.se/livsvillkor-levnadsvanor/andts/vad-vi-gor-inom-andts/spel/undersokning-om-spel-om-pengar-bland-unga-och-foraldrar-usuf/> (Hämtat 2023-10-07)

<sup>30</sup> CAN (2022). *CAN:s nationella skolundersökning 2022*. CAN Rapport 215.

<sup>31</sup> Folkhälsomyndigheten (2016). *PGSI - Problem Gambling Severity Index*.

pengar vid tidig ålder eller att ha spelproblem som ung ökar risken för att få spelproblem senare i livet.<sup>32</sup> Spelinspektionen har uppmärksammat unga spelare som en särskilt sårbar grupp i sin vägledning (2021) om omsorgsplikten.<sup>33</sup> I pågående tillsynsärende som inletts under våren 2023, har Spelinspektionen särskilt granskat licenshavarens spelansvarsarbete gällande unga spelare.

### 3.4 En ökning av antalet personer som vårdas och fått stödinsatser – fler unga söker hjälp

Den 1 januari 2018 utökades socialtjänstens ansvar för att förebygga och motverka missbruk till att även omfatta missbruk av spel om pengar.<sup>34</sup> Som nämnts i tidigare rapporter finns det en tydlig samvariation mellan psykisk ohälsa och spelproblem, vilket betonar vikten av vård och stöd såväl som preventiva insatser<sup>35</sup>. Kunskapen om denna samvariation mellan psykisk ohälsa och spelproblem har stärkts över tid.

Antalet personer som vårdats för diagnosen hasardspelsberoende har ökat sedan 2010. År 2022 behandlades drygt 900 personer för diagnosen spelberoende inom den specialiserade hälso- och sjukvården, jämfört med cirka 200 personer 2010.<sup>36</sup>

*Ökning av unga personer bland hjälpsökande hos kamratföreningarna*  
Kamratföreningar är en livlina för många med spelproblem. Under pandemin höll de flesta föreningar sina möten digitalt, något som enligt kamratföreningarna hade både positiva och negativa sidor.<sup>37</sup> Spelinspektionen har kontaktat Spelberoendes Riksförbund och Spelberoendegruppen för samtal.

---

<sup>32</sup> Folkhälsomyndigheten (2023a). *Risk- och skyddsfaktorer för spelproblem*.

<sup>33</sup> <https://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/lagar--villkor/vagledning/omsorgsplikt---vagledning.pdf>, s. 8. Vägledningen publicerades september 2021.

<sup>34</sup> 3 kap. 7 § socialtjänstlagen (2001:453).

<sup>35</sup> Folkhälsomyndigheten (2023b). *Psykisk hälsa och spel om pengar*.

<sup>36</sup> Folkhälsomyndigheten (2023c). *Statistik över spelproblem i Sverige*.

<sup>37</sup> Spelinspektionen (2022). *Utvärdering av förordningen (2020:495) om tillfälliga spelansvarsåtgärder med anledning av spridningen av sjukdomen covid-19. – Återrapportering av ett regeringsuppdrag*.

Den förstnämnda organisationen har sedan medverkat i och bidragit till underlaget i föreliggande redovisning. I samtal har det framkommit att antalet hjälpsökande har ökat efter pandemin och nu ligger på en stabil nivå. Majoriteten av de hjälpsökande som vänder sig till föreningen spelar kasinospel online och vadhållning på sport. Även andra onlinespel, som bingo, förekommer bland de hjälpsökande.

Bland de hjälpsökande märks efter pandemin en tydlig ökning av unga personer, framförallt 18-20 åriga män som kontaktar föreningen. I den gruppen har det förekommit spel om pengar även innan de fyllde 18 år. Något som utmärker både den unga gruppen men även övriga hjälpsökande är att de har skuldsatt sig, med stora belopp på kort tid.

Många av de hjälpsökande har registrerat en självavstängning på Spelpaus.se. Trots detta sker återfall i spel om pengar genom spel hos olicensierade spelbolag. Marknadsföring av spel är ett område som ofta beskrivs som ett problem. Även om Spelpaus.se innebär att en person inte får direktadresserad marknadsföring av spel är det många som vittnar om att det är svårt att värja sig mot detta generellt och att marknadsföring kan vara en "trigger" för att vilja spela. Många av de som har använt Spelpaus.se har uttryckt sig positiva till att man kan registrera en ny avstängningsperiod redan under en pågående avstängning.

Spelberoendes Riksförbunds allmänna hållning är att man bör ha nolltolerans och att en individ ska avstå från allt spel för att minska risken för återfall. Föreningen förespråkar och uppmuntrar alltid sina besökare att söka kompletterande hjälp när behov finns, vilket kan vara vård via kommun, region och i privat regi. De ser sin egen verksamhet som ett komplement till vårdkedjan. Fördelen med att även delta på möten är att det är en form av kontinuerlig återfallsprevention som stärker individen över tid. Många av deltagarna erhåller även behandling för sitt beroende och många av dem väljer KBT<sup>38</sup>.

### *Stödlinjen – unga använder chattfunktionen*

---

<sup>38</sup> Kognitiv beteendeterapi (KBT).

Stödlinjen för spelare och anhöriga är den nationella hjälplinjen för de som upplever problem med sitt eget spelande eller närståendes spelande.

Av Stödlinjens årsrapport 2022 framgår det skedde en minskning av hjälpsökande vid tidpunkten för spelmarknadens omreglering 2019. Antalet kontakter under de tre senaste åren har dock legat på en förhållandevis jämn nivå.<sup>39</sup> Enligt Stödlinjen kan anledningen till minskningen i samband med omregleringen ha att göra med att vissa spelare som förut valde att kontakta Stödlinjen i stället, som en första åtgärd, stänger av sig i Spelpaus.se. För vissa individer kan en sådan avstängning vara en tillräcklig åtgärd, men för andra behövs även stöd och då kontaktas Stödlinjen.

Enligt Stödlinjens årsrapport 2022 är mindre än hälften (46 procent av samtalen) av de som kontaktar Stödlinjen själva spelare. Samtalen från anhöriga till spelare utgör 37 procent av kontakterna, medan resterande samtal kommer från till exempel skolungdomar som gör skolarbeten och myndigheter. Spelare och deras anhöriga har möjlighet att kontakta Stödlinjen antingen via telefon eller via chatt. Stödlinjen har noterat att ungefär 65 procent av individerna i åldersgruppen 18-24 år väljer att använda chattfunktionen för att söka stöd. Detta till skillnad från personer som är äldre än 24 år och som huvudsakligen föredrar att kontakta Stödlinjen via telefon.

Inom gruppen spelare är majoriteten män, medan anhöriga till spelare i huvudsak utgörs av kvinnor. Kategorin anhöriga inkluderar i detta fall enligt Stödlinjen partners, föräldrar, syskon, barn, vänner, kollegor och arbetsgivare.

Av årsrapporten framgår också att av de som kontaktat Stödlinjen är det 809 spelare som har identifierat sina problematiska spelformer. Det framgår tydligt att nätkasinet och ospecificerat spel på nätet utmärker sig som de mest problematiska spelen. Anhöriga som kontaktar Stödlinjen visar främst ett behov av att få prata av sig och dela sina upplevelser. Spelare å sin sida söker oftast praktiska råd och vägledning för att kunna förändra sitt spelbeteende.

Stödlinjen tillhandahåller även ett webbaserat självtest. Enligt Stödlinjens årsrapport 2022 testade 18 319 personer sina spelvanor genom testet. Det är en

---

<sup>39</sup> Stödlinjen. <https://stodlinjen.se/publikationer/arsrapport-2022> (Hämtat 2023-10-03).

ökning från föregående år då 15 009 personer gjorde självtestet. Det är svårt att dra några slutsatser av ökningen. Om ökningen fortsätter kan det vara av intresse att undersöka detta närmare.

### 3.5 Skuldsättning och krediter i samband med spel - ett fortsatt problem

Spelproblem leder ofta till skulder, många gånger är skulderna långt större än spelarens ekonomiska förmåga. Skulder i sin tur ökar sannolikheten för psykisk ohälsa inklusive psykisk nöd, substansanvändning, negativa familjeeffekter, brottslighet och självmord.<sup>40</sup> En av de viktigaste delarna för att förhindra ett överdrivet spelande är att säkerställa att spelet inte sker med lånade pengar. Den som har spelproblem kan ha svårt att finansiera spelet och saknar pengar till andra utgifter som hyra och mat. En dålig ekonomi drabbar även anhöriga och kan få långtgående följder för alla berörda.

#### 3.5.1 Erfarenheter från Kronofogdemyndigheten och kommunernas budget- och skuldrådgivare

Ett sätt att följa upp utvecklingen av spelproblem är att undersöka hur de spelrelaterade skulderna har förändrats. Under 2019 gjorde Kronofogdemyndigheten en genomgång av sina ärenden och kunde då konstatera att det var vanligt att det i ärendena fanns spelrelaterade skulder<sup>41</sup>. Enligt Kronofogdemyndigheten har man sedan dess inte genomfört någon liknande genomgång.

Statskontoret genomförde en enkätundersökning tillsammans med Konsumentverket avseende åren 2018-2020,<sup>42</sup> vilken vände sig till kommunernas budget- och skuldrådgivare för att få en bild av hur skuldsättning

---

<sup>40</sup> Marionneau V, Nikkinen, J.(2022) *Gambling-related suicides and suicidality: A systematic review of qualitative evidence*; Swanton, T. & Gainsbury, S. (2020). *Debt stress partly explains the relationship between problem gambling and comorbid mental health problems*.

<sup>41</sup> Kronofogdemyndigheten (2020) *Skulder hos kronofogdemyndigheten och spel om pengar. Enkät och intervjustudie*.

<sup>42</sup> Resultatet av enkäterna presenteras i Statskontorets *Utvärdering av omregleringen av spelmarknaden, delrapport 2, 3 och 4*.



på grund av spel har förändrats över tid. Folkhälsomyndigheten har sedan i samarbete med Konsumentverket skickat ut en uppföljande enkät under december 2020 med frågor tillagda om spelproblem under covid-19-pandemin.<sup>43</sup> Spelinspektionen har, under september 2022, upprepat enkätundersökningen. Svarsfrekvensen på Spelinspektionens enkät var 47,6 procent. Resultatet av myndighetens enkätundersökning redovisas i det följande.

#### *Majoriteten av budget- och skuldrådgivare uppger att antalet spelrelaterade ärenden inte ökat*

Budget- och skuldrådgivarna har inget journalsystem där uppkomsten eller innehållet i eventuella skulder registreras. Det gör det svårt att exakt veta hur många av ärendena som är relaterade till spel om pengar. Drygt 60 procent av rådgivarna bedömer dock att 10-20 procent av ärendena varit relaterade till spelskulder. Endast en och en halv procent av rådgivarna uppgav att ärendena uppgick till så mycket som 70 procent. Det motsvarar ungefär resultatet från de enkäter som tidigare gjorts av andra myndigheter för åren 2020 och 2018.<sup>44</sup>

Enligt svaren är vanligaste uppfattningen bland budget- och skuldrådgivare att antal spelrelaterade ärenden varken har ökat eller minskat. Ungefär en fjärdedel av budget- och skuldrådgivarna har svarat att de är något fler ärenden än för ett år sedan medan nästan 20 procent uppger att de inte vet.

#### *Fler män än kvinnor söker rådgivning*

Av budget- och skuldrådgivarna uppgav 73 procent att det var fler män än kvinnor som sökte ekonomisk rådgivning relaterat till spel. För första gången ställdes även frågan om ålder på de sökande. I strax över majoriteten av kommunerna är de som söker hjälp för spelrelaterade skulder i åldern 31-55 år. I en tredjedel av kommunerna har man uppgett att den största åldersgruppen är 18-30 år vilket får betraktas som en ung grupp.

---

<sup>43</sup> Folkhälsomyndigheten. *Fördjupad analys av utvecklingen av spelproblem kopplat till spridningen av covid-19 – Åtterrapporing av ett regeringsuppdrag.*

<sup>44</sup> Konsumentverket och Statskontoret

### *Viss stabilisering av skuldernas storlek*

Det framgår av de svar som lämnats i fritext att många budget- och skuldrådgivare anser att det är typiskt att just spelkulder är stora och har uppkommit under en kort tidsperiod. Strax under hälften (43 procent) svarar att de uppskattar att de spelrelaterade skulderna de rådsökande söker för är ungefär lika stora 2021 och 2022 som de var 2020. Det motsvarar resultaten för 2020 då 46 procent svarade att storleken på de rådsökandes skulder var på samma nivå som 2019. Detta är i sin tur lägre än 2018 då nästan 60 procent av budget- och skuldrådgivarna uppgav att de uppfattade att de spelrelaterade skulderna var större än tre år tidigare.<sup>45</sup> Det kan tolkas som att situationen kan ha stabiliserats. Men som nämnts tidigare är detta baserat på ungefärliga uppskattningar. Det är fortfarande få, drygt sju procent av budget och skuldrådgivarna, som bedömer att det är färre rådsökande med spelkulder än för ett år sedan.

### *Allt fler kontakter med anhöriga*

Svaren på de två senaste enkäterna tyder på att budget- och skuldrådgivarna har allt fler kontakter med anhöriga till personer med spelproblem. 64 procent uppger att de under 2021 eller 2022 har haft kontakt med rådsökande som tagit kontakt på grund av att de har haft en anhörig med spelproblem. Det är en ökning från 2020 då motsvarande resultat var 46 procent. Anledningarna uppges vara både att anhöriga hör av sig för att fråga hur de kan hjälpa en anhörig med spelproblem men också för att få hjälp då den egna ekonomin blivit drabbad av någon annans spelande.

### *Pandemin kan ha förvärrat den ekonomiska situationen*

Svaren i enkäten tyder på att pandemin kan ha förvärrat den ekonomiska situationen för personer med spelproblem. På frågan om rådsökande som har skulder på grund av spelproblem har drabbats av covid-19 pandemin på ett sätt som kan komplicera deras ekonomiska situation ytterligare svarade 29 procent ja, vilket är en tydlig ökning från 2020, då det var tio procent som svarade ja.

Av de inkomna svaren framkommer även att många av rådgivarna har arbetat en relativt kort tid och därmed har svårt att uttala sig om utvecklingen över tid. Trots dessa svagheter i enkätsvaren anser Spelinspektionen att de inkomna

---

<sup>45</sup> Statskontoret (2019). *Utvärdering av omregleringen av spelmarknaden. Delrapport 2. Spelmarknaden före omregleringen*. Rapport 2019:6. s. 96ff.

svaren ger en viss bild av hur budget- och skuldrådgivarna upplever att den spelrelaterade skuldproblematiken utvecklats över tid.

### 3.5.2 Spelinspektionens iakttagelser av insatser i samband med tillsyn

#### *I genomförda tillsynsinsatser har det noteras att vissa unga spelare för mycket höga belopp*

I Spelinspektionens tillsyn av licenshavarnas efterlevnad av omsorgsplikten i spellagen respektive deras skyldigheter enligt penningtvättslagen, har myndigheten noterat att det finns exempel på unga personer under 25 år, som inom loppet av två eller tre månader förlorat 100 000-150 000 kronor på spel hos en enskild licenshavare. Det bör noteras att det myndigheten ser i tillsynen endast är spel hos en licenshavare, men som nämnts, så det finns en stor risk att spelare med hög spelfrekvens spelar hos flera licenshavare.<sup>46</sup> De individer det rör sig om är statistiskt sett sällan i en position att de har sådana inkomster att spela för, vilket gör det oklart varifrån pengarna kommer. I de fall där de inom kort tid stänger av sig från spel i Spelpaus.se finns det anledning att tro att de inte hade för avsikt att spela för de höga summor som kom att bli fallet. Spel för höga belopp och med stora skulder som följd finns dock hos spelare i alla åldrar, hos både kvinnor och män.<sup>47</sup>

#### *Viktigt att inte tillåta spel för lånade pengar*

Att som licenshavare eller spelombud lämna spel på kredit för insatser i spelet är inte tillåtet enligt 14 kap. 8 § spellagen. Spelinspektionen har i ett rättsligt ställningstagande den 22 september 2021 redovisat myndighetens uppfattning att det inte är i överensstämmelse med spellagen att licenshavarna på sina webbplatser länkar till betalningsförmedlare som endast erbjuder spel mot faktura – då det anses som en kredit. Kredit i detta sammanhang ses som en form av lån och medför i sin tur en ökad risk för skuldsättning som enligt Spelinspektionen inte är förenlig med omsorgsplikten.<sup>48</sup>

---

<sup>46</sup> Spelinspektionen (2023). *Spelvanor online 2023*.

<sup>47</sup> Spelinspektionen (2022). *Budget och Skuldrådgivare – skulder på grund av spel*; Håkansson, A, & Widinghoff, C. (2020). *Over-Indebtedness and Problem Gambling in a General Population Sample of Online Gamblers*.

<sup>48</sup> Spelinspektionen (2021). *Spel på kredit i förhållande till omsorgsplikten i 14 kap. 1 § spellagen (2018:1138)*; Swanton T. B., Gainsbury S. M. (2020). *Gambling-related consumer*

Spelinspektionen har i juli 2023 mottagit Överskudsättningsutredningens betänkande (SOU 2023:38) Ett förstärkt konsumentskydd mot riskfylld kreditgivning och överskudsättning på remiss. Utredningen har haft ett omfattande uppdrag att bland annat granska marknaden för konsumentkrediter och föreslå åtgärder som motverkar riskfylld kreditgivning och överskudsättning. Utredningen har även undersökt möjligheten att föreslå en utvidgning av kreditförbudet i spellagen. Vid tiden för färdigställandet av denna slutredovisning är Spelinspektionens remissvar över betänkandet under beredning.

Spelinspektionen har noterat att det finns exempel på hur spelbolagen själva kan minska risken för att spelare överskrider sina ekonomiska gränser och spelar för lånade pengar. Ett licensierat spelbolag har till exempel valt att göra det obligatoriskt för spelare som sätter en insättningsgräns över 10 000 kronor per månad, att lämna underlag för att bevisa sin ekonomiska förmåga att spela på den nivån. En annan licenshavare har valt att sätta särskilda förlustgränser för unga spelare. För de som är 18-19 år är gränsen satt till 1 800 euro på ett år och för de som är 20-24 år är gränsen 10 000 euro på ett år. Om spelarens förlust uppgår till det beloppet kan spelaren inte spela mer hos den licenshavaren under det året.

### 3.6 Spelinspektionens reflektioner

*Viktigt att även i fortsättningen följa upp utvecklingen av ungas spelande och vid behov vidta åtgärder*

Konsekvenstänkandet hos unga är inte färdigutvecklat förrän en bit in i tjugoårsåldern<sup>49</sup> vilket bidrar till att göra unga personer till en sårbar grupp. Som beskrivits i ovanstående avsnitt finns det mycket som tyder på att spel bland unga ökar. Som vi senare kommer att komma tillbaka till (i kap 4) är spel och spelproblem inom vissa undergrupper, som aktiva inom idrott, betydligt vanligare bland pojkar än bland flickor i samma ålder.<sup>50</sup> Spelinspektionen har

---

*credit use and debt problems: a brief review* Håkansson, A., & Widinghoff, C. (2020). *Over-Indebtedness and Problem Gambling in a General Population Sample of Online Gamblers*.

<sup>49</sup> Scientific American (2016). *The Amazing Teen Brain*.

<sup>50</sup> *Swelogs 2021* och CAN (2022).

också i sin tillsyn noterat att vissa unga spelare för höga summor sett till gruppens medianinkomst och att ungdomar på kort tid kan spela bort betydligt mer pengar än den summa som exempelvis motsvarar ett studiebidrag. Allt detta i kombination med hög tillgänglighet till snabba spel som kasinospel online och vissa typer av vadhållning, gör att den fortsatta utvecklingen av ungdomars spelande bör följas noggrant av både Folkhälsomyndigheten och Spelinspektionen inom sina respektive uppdrag. Om spelet inom denna grupp fortsätter att öka, bör regeringen, enligt Spelinspektionen, överväga åtgärder i form av restriktioner som höjd åldersgräns för deltagande i spel om pengar i allmänhet och/eller avseende ovan nämnda licenskategorier.

#### *Större vinster ska automatiskt överföras till spelaren*

Det är väl känt att spelare med spelproblem har ett spelmonster där vinster ofta omsätts omedelbart i hopp om en ännu större vinst. Att kräva att licenshavarna automatiserar överföring av vinster på högre belopp, exempelvis till spelarens bankkonto, skulle minska tillgången till pengarna på spelkontot. Därigenom skulle möjligheten att omedelbart återinvestera vinsten i spelet reduceras. Detta syftar till att vara en bromsande åtgärd mot impulsivt spel och överdrivet risktagande. Åtgärden tillämpas redan i Norge.<sup>51</sup> Spelinspektionen har för avsikt att under 2024 utreda förutsättningarna för ett motsvarande förfarande på den svenska spelmarknaden, antingen genom självreglering via branschorganisationerna eller genom föreskrifter.

#### *Att spelare har aktiva konton hos flera olika licenshavare kan i förlängningen innebära ett behov av ett centralt register över spelet*

Spelinspektionen har noterat en ökning av antalet aktiva spelkonton i Sverige. Detta kan eventuellt förklaras av att högaktiva spelare sprider ut sitt spelande till flera licenshavare. Detta innebär att spelproblem hos sådana individer exempelvis blir svårare att upptäcka inom ramen för den enskilde licenshavarens omsorgsplikt, eftersom ingen enskild licensstagare har full insyn i individens samlade spelande. Ett aktivt spelande som sprids ut bland flera licenshavare begränsar också betydelsen av insättnings- och tidsgränser hos enskilda licenshavare.

---

<sup>51</sup> Norsk Tippings spelregler, vilka har arbetats fram i en process där Lotteritilsynet och norska kulturdepartementet ingått.

År 2020 utredde Spelinspektionen på uppdrag av regeringen förutsättningarna för att hindra spelare att kringgå satta gränser. Utredningen redovisades i rapporten Utvecklingen på spelmarknaden och vidtagna åtgärder, med anledning av det nya coronaviruset.<sup>52</sup> I rapporten framhöll Spelinspektionen att ett nationellt register, som är en förutsättning för att satta gränser ska kunna gälla vid spel hos samtliga licenshavare, skulle innefatta stora mängder känslig information. Införandet av ett sådant register skulle även förutsätta en noggrann konsekvensanalys och analys av dess förenlighet med grundlagarna och Sveriges internationella förpliktelser. Implementeringen av ett sådant register skulle uppskattningsvis ta cirka tre år och kräva betydande resurser för myndigheten. Spelinspektionen gör i dagsläget ingen annan bedömning av komplexiteten av införandet av ett sådant register. Mot denna bakgrund och då det inte heller skett några betydande förändringar på befolkningsnivå gällande spelproblem mätt som riskabelt spelande eller problemspelande, bedömer Spelinspektionen att det vart fall inte i dagsläget är aktuellt med införandet av ett sådant centralt register i Sverige.

Utvecklingen på området bör dock följas noggrant och skulle exempelvis en utspädning av spelandet eskalera i omfattning kan Spelinspektionen komma att ändra sin bedömning. Frågan bör enligt Spelinspektionen även ses i ett större sammanhang, som exempelvis hur införandet av ett system för kredit- och skuldregister som behandlas i Överskuldsetningsutredningens betänkande, påverkar spelare.

Fördelarna med ett centralt register är, å andra sidan, att spelare, spelbolag och tillsynsmyndighet kan ges samma information om spelarens totala spelande. Omsorgsplikt och spelansvar kan därmed lättare följas, men det innebär även att möjligheterna att använda spelbolag som förvaring för olagliga pengar minskar då en person ensam inte kan sprida flödet av pengar mellan flera konton – som nu är möjligt.

---

<sup>52</sup> Spelinspektionens slutredovisning av regeringens uppdrag (Fi2020/01922/OU) s. 22 f., dnr 20Si1184.

*Det finns ett behov av förbättrade möjligheter att följa utvecklingen av spelrelaterade skulder*

Idag saknas en systematisk uppföljning av omfattningen av olika former av spelrelaterade skuldärenden hos kommunernas budget och skuldrådgivare, hos Kronofogdemyndighetens skuldsanering och inom socialtjänsten. Indikatorer på detta område skulle enligt Spelinspektionen ha ett starkt mervärde för den fortsatta uppföljningen av konsumentskyddet på spelområdet. Spelinspektionen och Folkhälsomyndigheten avser att ha en fortsatt dialog med alla nämnda myndigheter om möjligheterna att få fram en mer systematisk uppföljning på området. Kronofogdemyndigheten delar Spelinspektionens uppfattning av behovet av uppföljning på området, och ställer sig positiv till fortsatt dialog men vill samtidigt betona att det krävs utvecklingsinsatser för att få till stånd en systematisk uppföljning.

*Ökade resurser till organisationer som arbetar med att förebygga och stödja vid spelproblem*

Som tidigare nämnts har Spelberoendes riksförbund uppgett att antalet unga personer som söker stöd hos föreningarna ökat. Budget- och skuldrådgivarna noterar detsamma i sin verksamhet, och antalet avstängda personer i Spelpaus.se fortsätter att öka. Detta kan tala för att stärka det ekonomiska stödet till kamratföreningar då de utgör ett viktigt komplement vid avstängning i Spelpaus.se och kan fånga upp de som av olika anledningar inte vill söka sig till vården eller andra myndigheter/instanser för hjälp och stöd.

Kamratföreningarna har en större verksamhet och ett större ansvar än tidigare utan att det, enligt Folkhälsomyndigheten, har reflekterats i ökade bidrag.<sup>53</sup> Vid enstaka tillfällen har det kortsiktigt skjutits till extra medel, men enligt Folkhälsomyndigheten behöver deras finansiering bli mer stabil och förutsägbar. Om informationen om tillgängliga stödinstitutioner, inklusive kamratföreningar, förbättras genom föreslagna åtgärder kan tillströmningen av hjälpsökande till dessa organisationer komma att öka och behovet av resurser således att öka ytterligare.

Spelinspektionen vill även understryka vikten av att personer avstängda i Spelpaus.se får kontinuerligt stöd i syfte att inte återfalla i spel och därmed

---

<sup>53</sup> Detta har även lyfts av Folkhälsomyndigheten i åiterrapportering av statsbidraget 2022 (dnr 02507-2021).

spela utanför licenssystemet. Kamratföreningarna utgör här en viktig del i arbetet med återfallsprevention.



## 4 Begränsningar av tillgängligheten

Enligt uppdraget ska Spelinspektionen följa upp och analysera bland annat hur tillgängligheten till spel och spelformer utvecklas på kort respektive lång sikt. Vi har tidigare i redovisningen redogjort för tillgänglighet till spel och deltagande i spel i form av antal licenshavare, spelplatser och antal konton. Detta kapitel behandlar två viktiga områden som på olika sätt bidrar till att målen med spelpolitiken ska kunna nås. Det handlar om att motverka tillgången till spel på webbplatser utan svensk licens och om behovet av spelpolicy för skolor och andra arbetsplatser.

### 4.1 Motverka tillgången på spel utanför licenssystemet som riktar sig mot Sverige

Målen för spelpolitiken är bland annat att de negativa konsekvenserna av spelande ska minskas och att det ska råda hög säkerhet i spelen. Spel om pengar ska vidare omfattas av ett starkt konsumentskydd och inte kunna missbrukas för kriminell verksamhet.<sup>54</sup> För att målen med spelpolitiken ska kunna nås är det därför viktigt att spelandet sker hos ansvarsfulla, tillförlitliga och kontrollerbara aktörer och att olicensierade aktörer som i strid med spellagen riktar sig till svenska konsumenter stängs ute.

Det saknas säkra uppgifter om hur mycket pengar det spelas för hos aktörer utan svensk licens. Enligt Statskontoret uppskattningar uppgick kanaliseringsgraden i den konkurrensutsatta delen av marknaden till i genomsnitt 88 procent under 2019, 85 procent under 2020 och 87 procent under 2021.<sup>55</sup> Vid tiden före omregleringen bedömdes den vara lägre än 50 procent.<sup>56</sup> Det är en vedertagen uppfattning inom spelsektorn att kanaliseringsgraden varierar mellan olika typer av spel och att den är högre för exempelvis vadhållning på hästar jämfört med spel på kasinospel online och datorsimulerat automatspel. Det saknas dock mer säkra uppgifter om hur detta förhåller sig i verkligheten.

---

<sup>54</sup> Prop. 2018/19:1, bet. 2018/19:KrU1, rskr. 2018/19:94).

<sup>55</sup> Statskontoret, Utvärdering av omregleringen av spelmarknaden – Slutrapport (2022:5), s. 87-88.

<sup>56</sup> A.a.s. 87-88.

Oberoende av graden av kanalisering, bedömer Spelinspektionen att tillgången på spelalternativ online utanför licenssystemet allt sedan omregleringen funnits lättillgänglig för den som aktivt efterfrågar sådana alternativ<sup>57</sup>.

#### *Riskerna för spelaren vid spel utanför licenssystemet*

I sammanhanget är det viktigt att framhålla att allt olicensierat onlinespel inte är olagligt. Det är tillåtet för svenska spelare att spela hos olicensierade spelbolag. Det är även tillåtet för olicensierade spelbolag att ha svenska spelare så länge spelverksamheten inte riktas mot den svenska marknaden i den mening som avses i spellagen. Spelinspektionen har tagit fram en strategi för att bland annat tydliggöra hur myndigheten arbetar mot olagligt spelverksamhet i form av onlinespel som riktas till den svenska marknaden utan nödvändig licens.<sup>58</sup>

Spel hos aktörer utanför det svenska licenssystemet innebär att spelaren spelar hos aktörer vars konsumentskydd inte är kontrollerbart av svenska myndigheter. Spelinspektionens bedömning är dock att de webbplatser och aktörer som svenska spelare huvudsakligen vänder sig till utanför den svenska licensmarknaden inte erbjuder samma skyddsnivå som krävs av i Sverige licensierade spelbolag.

Även om det förekommer att vissa olicensierade spelwebbplatser ger spelaren möjlighet att exempelvis sätta tids- och insättningsgränser är de enligt Spelinspektionens erfarenhet sällan obligatoriska. Spelinspektionen har inte heller uppgifter om att någon sådan olicensierad aktör arbetar med något som liknar den svenska omsorgsplikten. Olicensierade spelwebbplatser omfattas inte heller av det svenska nationella självavstängningsregistret, Spelpaus.se.

---

<sup>57</sup> Hur tillgången på olagliga landbaserade spel sett ut sedan omregleringen är oklar. Spelinspektionen har under de senaste åren endast bistått de brottsutredande myndigheterna i ett ytterst fåtal sådana ärenden och det saknas uppskattningar av mörkertalet.

<sup>58</sup> <https://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/ovriga-dokument/illegalt-spel/spelinspektionens-arbete-mot-olaglig-spelverksamhet-online---strategi-okt-2021.pdf>. Strategin togs fram 2020 och har senast uppdaterats i oktober 2021.

### *Varför spelar svenska spelare på olicensierade webbplatser?*

Det finns ett flertal möjliga förklaringar till att spelare i Sverige spelar hos aktörer som saknar svensk licens. I flera undersökningar<sup>59</sup> har det framkommit att de främsta orsakerna till att vissa spelare väljer att spela på olicensierade spelwebbplatser grundas i olika former av bonuserbjudanden och det faktum att spelaren stängt av sig från spel på den licensierade marknaden genom Spelpaus.se.<sup>60</sup> Andra tänkbara orsaker kan exempelvis vara licensierade spelbolags limiteringar<sup>61</sup> av insatser för vissa spelare och uppfattningen bland vissa spelare att det finns olicensierade aktörer som erbjuder bättre vinstmöjligheter än bolag med svensk licens.

Spelinspektionens uppfattning är att de flesta i Sverige som spelar online hos aktörer utan svensk licens är relativt vana spelare, som gör ett medvetet val att spela utanför det svenska licenssystemet. Det finns även studier på att spelproblem är vanligt förekommande hos den här gruppen av spelare.<sup>62</sup> Spelinspektionens antagande är att de som spelar på sådana spelwebbplatser utgör färre än tio procent av den totala spelarpopulationen i Sverige, men att de i genomsnitt spelar för betydligt mer pengar än genomsnittspelaren på den licensierade marknaden.<sup>63</sup>

Ett problem som funnits är att vissa olicensierade spelföretag erbjuder spelare både snabba in- och utbetalningar genom så kallade instant banking-lösningar som verifieras med svensk elektronisk legitimation (primärt BankID). De olicensierade spelföretagen har även erbjudit i princip samma utbud av kasinospel och vadhållningsobjekt som de i Sverige licensierade spelbolagen.<sup>64</sup> Med andra ord har olicensierade spelbolag som riktar sig mot Sverige kunnat

---

<sup>59</sup> Se bland annat Spelinspektionen (2023), Spelvanor Online.

<sup>60</sup> Ibid.

<sup>61</sup> Begränsningar som spelbolag inför mot enskilda spelare gällande insättningar och/eller insatser genom de generella avtalsvillkoren.

<sup>62</sup> Kompletteras med källor.

<sup>63</sup> Motivera i not. Visst stöd i Statskontoret och våra egna undersökningar.

<sup>64</sup> Spelinspektionen bedömer att vissa Estlands- och Maltalicensierade spelbolag, utan licens i Sverige, haft tillgång till svenska instant banking-lösningar, som möjliggör för spelaren att göra snabba transaktioner mellan det svenska bankkonto och den olicensierade spelsajten.

erbjuda samma eller åtminstone snarlika betalningslösningar och spelprodukter som de bolag som har licens i Sverige.

Enligt Spelinspektionens uppfattning har det i princip endast funnits ett fåtal svenska betaltjänstleverantörer som erbjuder nämnda instant banking-lösningar till spelmarknaden<sup>65</sup>. Under sommaren 2022 tillhandahöll, enligt Spelinspektionens bedömning två av dessa sådana betaltjänstlösningar även för den olicensierade marknaden. Spelinspektionen har, sedan hösten 2021, i sin strategi för olaglig spelverksamhet<sup>66</sup> och i sina beslut om förbud tydligt kommunicerat externt till olicensierade och licensierade spelbolag att:

- om webbplatsen eller till webbplatsen associerat bolag använder sig av betalningsalternativ och/eller betaltjänstleverantörer som är registrerad i Sverige eller uteslutande eller till stor del används av svenska konsumenter,

och/eller

- att webbplatsen eller till webbplatsen associerat bolag använder sig av ett e-legitimationssystem som uteslutande eller till stor del används av svenska konsumenter, kan detta innebära att spelsajten riktar sig mot svenska spelare och därmed ägnar sig åt olaglig spelverksamhet.

Spelinspektionen har i juli 2023 vid vite förelagt en betaltjänstleverantör att upphöra med att tillhandahålla betaltjänstlösningar innehållande BankID till aktörer som saknar svensk licens. Vi har även under sommaren inlett tillsyn mot en annan sådan betaltjänstleverantör som tillhandahåller en snarlik instant banking-lösning till olagliga aktörer. Spelinspektionens möjligheter att utreda och ingripa mot sådant främjande har möjliggjorts genom införandet av ett administrativt främjandeförbud i spellagen den 1 januari 2023.

---

<sup>65</sup> Spelinspektionen har inga indikationer på att de olagliga aktörerna haft tillgång till in och utbetalningar via Swish.

<sup>66</sup> Spelinspektionen. <https://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/ovriga-dokument/illegalt-spel/spelinspektionens-arbete-mot-olaglig-spelverksamhet-online---strategi-okt-2021.pdf> (Hämtat 2023-10-05)

*Ny lagstiftning och nya verktyg ger bättre förutsättningar för att identifiera, utreda och ingripa mot det olagliga spelet*

Under 2023 har ny lagstiftning gett Spelinspektionen bättre möjligheter att motverka olagligt spel. Detta i kombination med myndighetens eget utvecklingsarbete har gjort att det finns ökade förutsättningar för att göra den olicensierade marknaden mindre tillgänglig och attraktiv för svenska spelare och därmed minska svenska spelares utsatthet.

Den 1 januari 2023 kompletterades spellagen med ett administrativt främjandeförbud. Lagändringen har gjort det möjligt för Spelinspektionen att utreda och ingripa mot de som främjar olagligt spel, som exempelvis i de nämnda fallen gällande betaltjänstleverantörer.

Den 1 juli 2023 trädde ett tillståndskrav för spelprogramvara i kraft. Kravet gäller för aktörer som tillverkar, tillhandahåller, installerar eller ändrar spelprogramvara som används vid onlinespel. Sådana aktörer är i och med tillståndskravet förhindrade att tillhandahålla spelprogramvara till spelbolag som utan nödvändig licens riktar sin verksamhet mot Sverige. Den 15 oktober hade Spelinspektionen beviljat 157 sådana tillstånd. Under hösten 2023 kommer Spelinspektionen att följa upp tillämpningen och vidta åtgärder mot de spelprogramvaruleverantörer som bryter mot regelverket. Det är, vid tiden för denna redovisning för tidigt att utvärdera effekten av tillståndskravet, men det begränsar utbudet av spelprogramvara för den olagliga marknaden och därmed dess attraktionskraft för svenska spelare.

Den 1 juli 2023 fick Spelinspektionen också möjlighet till testköp under dold identitet och nya möjligheter att stoppa betalningar till olagliga spelbolag.<sup>67</sup> Det är i dagsläget för tidigt att bedöma effekterna av detta.

Statskontoret har tidigare bedömt att det funnits spelbolag som saknar svensk licens, men som riktar sig mot Sverige online utan att Spelinspektionen fått kännedom om det (ett så kallat mörkertal).<sup>68</sup> Allt sedan omregleringen har Spelinspektionen huvudsakligen fått förlita sig på tips från allmänheten och spelbranschen när det gäller att identifiera sådana aktörer. Enligt

---

<sup>67</sup> Prop. 2022/23: 33, Åtgärder för att säkerställa en sund och säker spelmarknad.

<sup>68</sup> Statskontoret slutrapport s. 164.

Spelinspektionens uppfattning är tips ett alltför grovmaskigt sätt att identifiera och upptäcka sådana aktörer. Av denna anledning har Spelinspektionen, under hösten 2023, även börjat med analyser av estimat av internettrafik från Sverige till olicensierade spelbolags webbplatser. En hög internettrafik tillsammans med annan information om trafiken (som till exempel hur stor andel av den totala trafiken som kommer från Sverige) är, enligt Spelinspektionen, en indikation på att webbplatsen på ett eller annat sätt troligtvis riktar sin verksamhet mot den svenska marknaden. Tillsammans med en analys av inkomna tips och allmän omvärldsbevakning av forum i sociala medier med mera förstärker detta möjligheten att effektivt identifiera och utreda olagliga aktörer och deras webbplatser. Samarbetet inom Gaming Regulators European Forum (GREF) har även gett bättre möjligheter till omvärldsbevakning samt ökad samsyn på spelbolagens agerande.

#### *Utmaningar kvarstår på grund av spellagens tillämpningsområde*

Trots att Spelinspektionens bedömer att arbetet mot olagligt spel kan drivas mer effektivt framöver, kvarstår utmaningen med att det enligt spellagen inte är olagligt för olicensierade spelbolag att passivt acceptera svenska spelare.

Spelinspektionens uppfattning är att det finns en överhängande risk att aktörer utan svensk licens anpassar sina strategier avseende hur man lockar till sig svenska kunder. Spelwebbplatser på svenska och liknande uppenbara anknytningsfaktum är enligt Spelinspektionen i dagsläget inte lika vanliga i jämförelse med situationen i början av omregleringen. De som nu upptäcks har påfallande ofta licens i Curaçao. Det är tydligt att utvecklingen på området går mot att vissa aktörer och deras affiliates (aktörer som mot ersättning styr internettrafiken till olika spelsidor) samt andra samarbetspartners medvetet försöker kringgå den svenska lagstiftningen genom att försöka utnyttja den gråzon som spellagens tillämpningsområde erbjuder.

#### *Förekomsten av affiliates som styr trafiken mot olicensierade webbplatser*

Sedan omregleringen är marknadsföring genom affiliates det vanligaste tillvägagångssättet som aktörer utan licens använder när de riktar sin verksamhet mot Sverige. Detta är också den vanligast förekommande grunden för Spelinspektionens förbuds förelägganden mot olagliga aktörer.

Tillvägagångssättet för hur sådana aktörer marknadsför sig mot Sverige har

dock förändrats sedan omregleringen och det inbegriper också hur sådana aktörers affiliates styr intertrafiken från Sverige till aktören.

Under 2020 genomförde Spelinspektionen en kartläggning av den marknadsföring som sker genom affiliate-marknadsföring och affiliate-webbplatser som marknadsförde olicensierade spelbolag riktade mot svenska konsumenter. Kartläggningen ledde till identifiering av 28 webbplatser som aktivt bedrev kommersiell marknadsföring och förmedlade länkar till spelbolag utan svensk licens. Under hösten 2022 gjordes en uppföljande undersökning i syfte att granska utvecklingen och den fortsatta förekomsten av marknadsföring för olicensierade spelbolag på de tidigare identifierade affiliate-webbplatserna. Vid en uppföljande kontroll kunde det noteras en markant förändring i marknadsföringsstrategin hos elva av dessa webbplatser (39 procent).

- I nio av fallen (32 procent) hade man helt tagit bort direktlänkar samt marknadsföring för spelbolag från affiliate-webbplatserna. Istället hade dessa sidor nu länkar och text som marknadsförde andra affiliate-webbplatser med engelsk text. Dessa nya webbplatser hade i sin tur marknadsföring och direktlänkar till olicensierade spelbolag. Denna förändring gör det svårare att bedöma om spelbolaget som marknadsförs faktiskt riktar sin marknadsföring mot svenska konsumenter.
- Två webbplatser (sju procent) hade helt bytt språk till engelska. Denna förändring i marknadsföringsstrategin bedöms vara ett resultat av att spelbolagen bedömer att risken att bli ålagda ett förbud minskar om de inte marknadsför sig på svenska gentemot svenska konsumenter.
- 14 av de tidigare identifierade webbplatserna (50 procent) hade slutat med marknadsföring för olicensierade spelbolag och marknadsförde nu endast spelbolag med svensk licens. Dessutom hade två webbplatser (sju procent) helt upphört med sin verksamhet.

Spelinspektionen anser att olika sorter av marknadsföring som syftar till att locka svenska spelare till spelwebbplatser utan svensk licens fortsatt är vanligt förekommande. Det förekommer även att sådana aktörer kontakter svenska spelare direkt genom exempelvis SMS-utskick. Anonymiserade SMS-utskick utgör en särskild utmaning i arbetet mot olicensierade spelbolag. Dessa utskick, ofta innehållande länkar till affiliate-webbplatser, är svåra att utreda i och med

att de är svåra att knyta till en specifik avsändare. Detta komplicerar Spelinspektionens arbete med att ingripa mot sådana företeelser genom främjandeförbudet. Det är i dessa fall endast det olicensierade spelbolaget som har full insyn i vem som står bakom utskicken, vilket skapar ett problem med transparensen. Det finns tjänster som specialiserar sig på att skicka anonymiserade SMS, vilket ytterligare försvårar Spelinspektionens tillsyn. Denna typ av kommunikation kräver därför särskilda metoder för att effektivt kunna spåras och tillsynas. Spelinspektionen ingriper, i de fall det är möjligt, mot sådana företeelser bland annat genom främjandeförbudet.

## 4.2 Spelpolicy – ett sätt att begränsa tillgängligheten i vardagen

Tillgängligheten till möjligheten att spela om pengar kan idag, som tidigare anförts, anses vara obegränsad. För de som har problem att begränsa sitt spelande är detta ett återkommande och problematiskt inslag i vardagen, både i skolan och på en arbetsplats.<sup>69</sup> Detta gäller också oavsett om de spelar på licensierat eller olicensierat spel. Det är mer sannolikt att de som har ett spelproblem spelar under skoltid och arbetstid än de som inte har ett spelproblem. För till exempel unga personer i en skolmiljö där spel om pengar är ett återkommande tema i form av spelande eller prat om spel, innebär det en ökad risk för att spelandet övergår till spelproblem.<sup>70</sup> Inom arbetslivet finns forskning som dels pekar på sambandet mellan spelproblem och arbetsplatsproblem, däribland ökad risk för förskingring och andra kriminella handlingar relaterade till arbetsplatsen.<sup>71</sup>

### *Undersökningar om spelpolicy visar på brister*

Folkhälsomyndigheten gjorde 2015 en undersökning för att kartlägga

---

<sup>69</sup> M, Wetterborg D, Enebrink P (2021) *Gambling at Work: A Qualitative Study of Swedish Elite Athletes, Coaches, and Managers*; Rafi J, Petra Lindfors P, Carlbring P. (2022) *Gambling among employees in Swedish workplaces: A cross-sectional study*.

<sup>70</sup> Russell AMT, Langham E & Hing N. (2018). *Social influences normalize gambling-related harm among higher risk gamblers*.

<sup>71</sup> Binde, P. (2016). *Gambling-related employee embezzlement: A study of Swedish newspaper reports*; Langham, E., Thorne, H., Browne, M., Donaldson, P., Rose, J., & Rockloff, M. (2016). *Understanding gambling related harm: A proposed definition, conceptual framework, and taxonomy of harms*.



förekomsten av det förebyggande arbetet i Sveriges gymnasieskolor – i den frågades även om förekomst av policy. Svarefrekvensen var endast 25 procent. Undersökningen utgör den första mätningen i frågan. Av de 157 skolor som svarade var det 24 skolor som hade en policy/handlingsplan kring spel om pengar. Nio av skolorna planerade att utveckla en policy/handlingsplan under 2015. Utvecklingen av detta har dock inte följts upp.

I ANDT-strategin har förekomsten av policy varit en indikator som följs noggrant. Detta beror på att en policy betraktas som ett uttryck för organisationens långsiktiga mål. Sedan 2022 omfattar ANDT-strategin även spel om pengar (ANDTS). Precis som inom alkohol- och tobaksområdet förväntas statliga, regionala och kommunala aktörer tydliggöra sina strategier och mål avseende spel om pengar genom att anta en policy.

Folkhälsomyndigheten gör en årlig undersökning i syftet att ta fram underlag för uppföljning av den nationella politiken som rör områdena alkohol, narkotika, tobak och nikotin, dopning och spel om pengar. I rapporten presenteras sedan länsvisa sammanställningar av kommunernas uppgifter för respektive år. Undersökningen omfattar 21 länsstyrelser, 290 kommuner och 14 stadsdelar i Stockholm. År 2021 fanns spel om pengar med för första gången. Då ställdes bland annat frågan om förekomsten av policy gällande spel i grundskola respektive gymnasium. Frågan avsåg om kommunen har en övergripande policy som gäller alla skolor.

Nedan redogörs inom vilka områden policyer beträffande spel om pengar återfinns:

- ANDTS-policy i kommunala gymnasieskolan – återfinns hos 60 procent av skolorna, spel om pengar ingår i 19 procent av dessa
- Andel idrottsföreningar i kommunen där de måste ha en alkohol- och/eller drogpolicy för att få föreningsbidrag (ANDT-policy) – 49 procent. Jämfört med andel idrottsföreningar i kommuner där de måste ha en policy som inkluderar spel om pengar för att få föreningsbidrag – 7 procent.
- Andel kommuner (som arbetsgivare) där det finns en policy gällande alkoholfri arbetstid - 82 procent och rökfri arbetstid – 75 procent. Jämfört med policy gällande spel om pengar – 11 procent.

Länsrapporten visar att arbetet med att utveckla en dokumenterat långsiktig strategi i form av en policy om spel om pengar behöver öka betydligt för att närma sig andra mer väletablerade policyområden som alkohol och tobak.

### 4.3 Spelinspektionens reflektioner

#### *Ett möjligt framtida behov av att åter överväga en utvidgning av spellagens tillämpningsområde*

Frågan om ett utvidgat tillämpningsområde för spellagen har nyligen varit föremål för överväganden. Ett sådant förslag lämnades i betänkandet DS 2021:29. Åtgärder mot matchfixning och olicensierad spelverksamhet. Regeringen har dock valt att inte föreslå en sådan ändring. Spelinspektionen avser att följa den rättsliga utvecklingen på området noggrant. Om Spelinspektionen bedömer att frågan om tillämpningsområde i framtiden behöver ses över på nytt, kommer myndigheten att återkomma till regeringen i frågan.

#### *Behov av handlingsplan och policy om spel om pengar*

Tillgänglighet omfattar även var man får spela. Den ANDTS-strategi som senast presenterades omfattar även spel om pengar. I den framgår att policyarbetet gällande spel om pengar går långsamt vilket är särskilt oroande när det kommer till skolan. Mot bakgrund att spel bland unga personer ökar, är det viktigt att spel om pengar inte ska tillåtas i skolan under skoldagen.

Att skapa en arbetsplats eller skolmiljö fri från spel om pengar är bra prevention och även en viktig hjälp för de som redan har problem. För att åstadkomma detta behövs en policy som tydliggör varför det är viktigt och hur det förväntas uppnås. Efter samråd med Folkhälsomyndigheten föreslår Spelinspektionen att regeringen ger Folkhälsomyndigheten i uppdrag att, i samråd Skolverket, utreda hur de kan gå till väga för att öka integreringen av spel i skolornas ANDTS-förebyggande arbete med betoningen på att utveckla en policy för spel.

## 5 Konsumentskydd, kundnöjdhet och marknadsföring

I det här kapitlet beskrivs relationen mellan kunder och spelbolag. Kapitlet belyser utvecklingen beträffande konsumentskydd, kundnöjdhet och marknadsföring.

### 5.1 Kundnöjdhet

#### *Minst kritiska är de som spelar varje vecka*

Som mått på kundnöjdhet återger vi i första hand det som framkommit i Spelinspektionens årliga undersökning Allmänheten om spel 2022 samt den undersökningen Svenskt kvalitetsindex genomfört på uppdrag av Spelbranschens riksförbund, Sper.

Svaren på frågorna i Allmänheten om spel 2022 skiljer sig inte mycket från 2021 års mätning. Av de som spelat under de senaste tolv månaderna är det ca 38 procent som anser att spelbolagen absolut eller till viss del tar ansvar för spelproblem. Denna uppfattning kan vara en anledning till att varannan respondent (49 procent) anser att ordet "sund" är en mycket eller ganska dålig beskrivning av spelmarknaden. Dock anser de som spelar ofta i större utsträckning än andra att spelmarknaden beskrivs bra som sund, säker och pålitlig. Minst kritiska är de som spelar varje vecka. Det tycks även vara ett fåtal som tar kontakt med spelbolagens kundtjänst. I Allmänheten om spel framgår att av dem som har spelat under de senaste tolv månaderna har endast fyra procent haft kontakt med kundtjänst eller annan personal på något spelbolag där de spelat. De vanligaste anledningarna till att ta kontakt är relaterade till utbetalning av vinster. Det kan även noteras att kontakter av detta skäl har ökat betydligt sedan 2021.

Svenskt Kvalitetsindex<sup>72</sup> genomför årligen en studie av kundnöjdhet och anseende inom spelbranschen, på uppdrag av Sper. De konstaterar att den uppgång i kundnöjdhet som sågs 2020-2021 har gått tillbaka 2022. Svenskt Kvalitetsindex noterar att förtroendet för branschen som helhet fortsatt är på en nivå som inte kan anses acceptabel över tid. Även om de noterar en svag positiv trend bland den del av allmänheten som inte spelar. Sper skriver i sin

---

<sup>72</sup> Svenskt Kvalitetsindex (2022). *Spelbranschen*.

sammanfattning att branschens aktörer fortsatt behöver fokusera på att öka kundnöjdheten.<sup>73</sup> De påpekar att arbetet är långsiktigt och därför är det viktigt att följa utvecklingen över åren. Sper uttrycker även i sin sammanfattande rapport gällande förtroendet spelbranschen har hos allmänheten, att spelbolagen, med visst undantag, återfinns i botten av listan upprättad av Sustainable Brand Index™.<sup>74</sup>

### *Vanligt med klagomål beträffande utbetalning av vinster och spelansvar*

De två mest vanliga klagomålen som inkommit till Spelinspektionens kontaktcenter under 2022 gäller utbetalning av vinster (402 ärenden) och spelansvar (267 ärenden). Beträffande utbetalningar av vinster kan vi se att klagomålen ofta gäller tiden det tar att få ut vinsten hos vissa spelbolag. Enligt de kunder som hör av sig är det först vid den tidpunkten som vissa spelbolag ställer penningtvätsrelaterade frågor och denna process kan pågå under en, vad kunden upplever, lång period innan pengarna betalas ut. Beträffande spelansvar är de tre största områdena kundtjänst (115 ärenden), självavstängning (38 ärenden) samt omsorgsplikt (31 ärenden). Beträffande kundtjänst har samtliga klagomål gällt kommersiellt online och vadhållning. Det saknas dock underlag som visar en mer detaljerad bild av kundernas upplevelse av sin interaktion med spelbolagens kundtjänst. Studier inom detta område skulle kunna bidra med kunskap om den roll kundtjänst (eller liknande funktion) fått hos samtliga spelbolag samt hur det kan utvecklas i syfte att förebygga problem. Detta sagt mot bakgrund av att Spelinspektionen även fått fråga från spelbolag om vad de förväntas göra om en kund till exempel pratar om självmord.

## **5.2 Spelinspektionens tillsyn av konsumentskyddet i spellagen**

Spelinspektionen har sedan omregleringen genomfört tillsyn inom ramen för samtliga licenskategorier

I början av omregleringen inriktade Spelinspektionen sin tillsynsverksamhet till att verka för att den nya spelregleringens centrala krav efterlevs. Ett särskilt

---

<sup>73</sup> Sper (2022). *Spelbranschens arbete för ett ökat förtroende*.

<sup>74</sup> Sustainable Brand Index (2023). *Official report 2023: Europe's Largest Brand Study on Sustainability*. s. 44.

fokus låg på licenskategorierna kommersiellt onlinespel och vadhållning. Tillsynen på konsumentskyddsområdet riktades i första hand mot sådana områden där myndigheten uppmärksammat brister i hur regelverket följs och där tillsynen bedömdes få en så stor effekt som möjligt för spelare och spelbolag för att i förlängningen bidra till en väl fungerande spelmarknad. I början av 2019 mottog Spelinspektionen bland annat ett stort antal klagomål gällande förekomsten av bonuserbudanden på marknaden för kommersiellt onlinespel och vadhållning. Med anledning av detta gick myndigheten tidigt ut med en skrivelse till samtliga licenshavare och informerade om bonusbestämmelsen och licenshavarnas ansvar att följa regelverket. Skrivelsen följdes upp med tillsyn av enskilda licenshavares regelefterlevnad på området, vilket också resulterade i ingripanden mot vissa av dessa. Spelinspektionen genomförde också tidigt i omregleringen tillsyn av en licenshavares arbete med omsorgsplikt och andra delar av spellagen. Spelinspektionen bedömer att resultatet av den tillsyn som genomfördes i början av omregleringen avseende bland annat bonusbestämmelsen haft en positiv effekt i och med att myndigheten i princip inte får några klagomål av regelefterlevnaden eller på annat sätt fått indikationer på brister i nuläget inom bonusområdet.

På senare tid, under 2022 och första halvan av 2023, har Spelinspektionen beslutat om ingripande i 15 ärenden. Tre av dessa berör spelansvar, två av dem matchfixning, tre brister i arbetet mot penningtvätt och finansiering av terrorism. Två av spelbolagen har inte bedrivit verksamhet i den utsträckning som krävs av lagen för att inneha licens och två bolag har inte lämnat in uppgifter enligt LIFS 2018:2. Ett bolag har haft bristande uppkoppling mot Spelpaus.se och ett annat har underlåtit att inom 14 dagar anmäla förändring i den personkrets Spelinspektionen prövat. Vilken effekt dessa tillsynsändren haft på enskilda bolag och generellt är för tidigt att uttala sig om.

### 5.3 Licenshavares behandling av personuppgifter

I sitt arbete med spelansvar behöver en licenshavare hantera olika slags personuppgifter. Under arbetet med myndighetens vägledning för omsorgsplikt<sup>75</sup> uppkom frågan om vilka personuppgifter en licenshavare får

---

<sup>75</sup> Spelinspektionen. <https://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/lagar--villkor/vagledningar/omsorgsplikt---vagledning.pdf> (Hämtat 2023-09-05)

behandla inom ramen för omsorgsplikten. Spellagen är inte tydlig när det gäller behandling av ekonomiska uppgifter och uppgifter om hälsa. Behandling av personuppgifter är samtidigt avgörande för licenshavares möjligheter att ta spelansvar och motverka problemspelande. För att licenshavare ska kunna göra riskbedömningar av sina kunder och i förlängningen vidta individuellt anpassade spelansvarsåtgärder förutsätts att de får behandla nödvändiga och ibland känsliga personuppgifter. Spelinspektionen har därför i september 2021 lämnat ett förslag till ändring i spellagen till regeringen för att tydliggöra vilka personuppgifter licenshavare får behandla i sitt arbete med omsorgsplikten.<sup>76</sup>

Under våren 2023 har Finansdepartementet promemoria om kompletteringar av spellagens bestämmelser om tillåten behandling av personuppgifter varit ute på remiss. Enligt promemorian ska spellagen kompletteras med en bestämmelse om att det är tillåtet att behandla personuppgifter inom ramen för en licenshavares arbete med omsorgsplikten enligt 14 kap. 1 § i samma lag. Spelinspektionen har i sitt remissvar<sup>77</sup> varit positiv till förslaget. Frågan bereds för närvarande i regeringskansliet. Enligt promemorian ska lagändringarna träda i kraft den 1 januari 2024.

#### 5.4 Marknadsföring av spel

I denna del belyser Spelinspektionen marknadsföring av spel inom olika områden under 2022 och första halvåret 2023. Vid marknadsföring av spel till konsumenter i Sverige gäller enligt spellagen att måttfullhet ska iakttas. Vidare får enligt spellagen, marknadsföring inte riktas särskilt till personer under 18 år. Marknadsföring får inte heller riktas direkt till spelare som stängt av sig från spel, om inte spelaren aktivt godkänt detta.

---

<sup>76</sup> Spelinspektionen.

<https://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/informationsdokument/begaran-om-andring-i-spellagen2.pdf> (Hämtad 2023-06-05).

<sup>77</sup> Spelinspektionen

<https://www.regeringen.se/contentassets/d84844814af245ab98a88ef15b53944c/spelinspektionen.pdf> (hämtad 2023-10-31)

Statskontoret har i sin utvärdering av omregleringen av spelmarknaden beskrivit utvecklingen gällande marknadsföring fram till 2021.<sup>78</sup>

Spelinspektionen har noterat en trend gällande allt striktare reglering av marknadsföring i andra europeiska länder under 2022 och början av 2023. Det senaste exemplet på detta är Belgien som infört strikta begränsningar gällande marknadsföring av spel samt förbjudit marknadsföring av spel riktad till minderåriga. Ett annat exempel är Nederländerna och Italien som generellt har striktare marknadsföringsregler än Sverige. I Italien är till exempel i stort sett all marknadsföring av spel och spelprodukter på TV, radio och internet förbjuden.<sup>79</sup>

#### 5.4.1 Enligt Konsumentverket råder hög frivillig rättelsegrad

I denna del redovisas information Spelinspektionen fått efter samråd med Konsumentverket. Av Konsumentverkets iakttagelser på spelområdet framgår att antalet anmälningar varken har ökat eller minskat under 2022. Antalet anmälningar ser ut att följa en konstant nivå, där exempel på problem som framkommer i anmälningarna är direktreklam trots avstängning från spel. Vad gäller spelbolag med licens framgår inte några utmärkande trender, men det går att urskilja en minskning av antalet anmälningar sedan omregleringen 2019.

I fråga om ungas spelvanor och beteenden finns enligt Konsumentverket svårigheter med att klarlägga i vilken utsträckning marknadsföring av spel om pengar riktas särskilt mot dessa och vilken påverkan den har. Det förekommer få ärenden angående marknadsföring av spel som särskilt riktats mot personer under 18 år. Mot bakgrund av dagens medielandskap samt kunskapen om ungas närvaro på bland annat sociala medier är det dock troligt att marknadsföring av spel om pengar når barn och ungdomar, men att Konsumentverket inte får kännedom om detta genom anmälningar. Vid bedömningen om marknadsföringen kan anses särskilt riktad mot barn behöver en helhetsbedömning göras i varje enskilt fall. Faktorer som beaktas är till exempel var marknadsföringen förekommer, dess utformning och placering.

<sup>78</sup> Statskontoret, Utvärdering av omregleringen av spelmarknaden, slutrapport (2022:5), s. 134 ff.

<sup>79</sup> Lawtrust. <https://lawstrust.com/en/autor/klymenko/regulation-gambling-advertising-europe> (Hämtat 2023-08-20); The Conversation. (2023). [Gambling Act review: how EU countries are tightening restrictions on ads and why the UK should too \(theconversation.com\)](https://theconversation.com/gambling-act-review-how-eu-countries-are-tightening-restrictions-on-ads-and-why-the-uk-should-too) (Hämtat 2023-08-25).

Förbudet innefattar både marknadsföring som avsiktligt eller uttryckligen riktar sig till barn och unga, men även marknadsföring som genom sin utformning gör att barn och unga särskilt lägger märke till och kan påverkas av den.

Avseende innehåll i spelreklam konstaterades det i Konsumentverkets uppföljande granskning över marknadsföring av spel 2020 en viss förbättring gällande bland annat marknadsföring av bonuserbudanden i förhållande till hur det såg ut i samband med omregleringen 2019. Konsumentverket är fortsatt av uppfattningen att spelbolag i större omfattning lever upp till de krav på villkor som bör framgå vid marknadsföring av bonuserbudanden. Under 2022–2023 upprättade Konsumentverket 26 tillsynsärenden gällande bland annat måttfull marknadsföring av spel om pengar. Måttfullhetsbedömningen kräver särskilda överväganden i varje enskilt fall och kan exempelvis avse på vilket sätt en vinstchans presenteras i marknadsföringen. Sedan omregleringen 2019 finns två avgöranden från Patent- och marknadsdomstolen gällande bland annat måttfullhetskravet. Exempelvis bedömdes så kallade take over-annonser<sup>80</sup> oförenligt med måttfullhetskravet. Det föreligger dock fortsatt behov av ytterligare praxis för att fastställa innebörden av måttfullhetskravet i spellagen.

Synen på så kallade affiliate-marknadsföring är något som Konsumentverket uppmärksammat på myndigheten i stort, eftersom det förekommer på flera marknader. Inga tillsynsärenden gällande spel och affiliatemarknadsföring har hittills inletts men Konsumentverket kan komma att driva ärenden på spelområdet framöver, till exempel i fråga om måttfull marknadsföring riktad till särskilt sårbara grupper. Övriga tillsynsärenden som Konsumentverket har upprättat gäller spelbolagens standardavtalsvillkor och dess förenlighet med lag (1994:1512) om avtalsvillkor i konsumentförhållanden. Även ärenden gällande direktreklam trots avstängning av spel har upprättats. Konsumentverket följer upp avslutade ärenden och där upprepad överträdelse konstateras kan ytterligare rättsliga åtgärder vidtas. Konsumentverket främjar frivilliga rättelser och myndigheten uppger att det på spelområdet råder hög frivillig rättelsegrad.

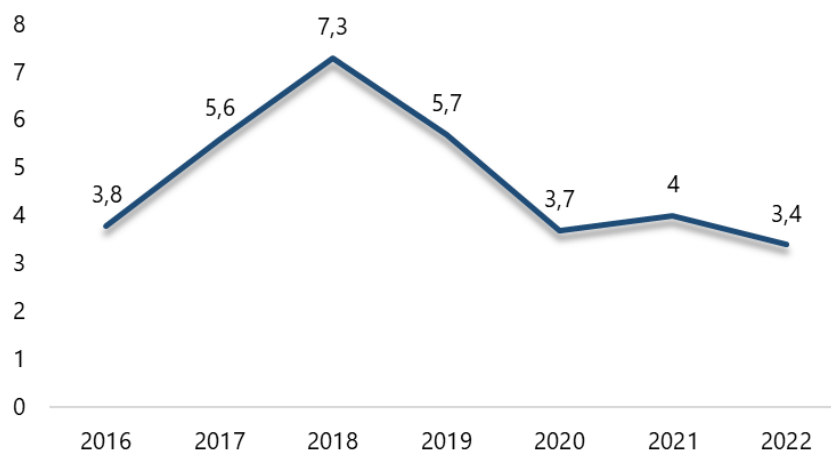
---

<sup>80</sup> Med så kallade take-over annonser avses en typ av digital annonsstrategi som innebär att en annons tar över hela eller stora delar av en webbplats eller en app för att få maximal uppmärksamhet från användarna.



5.4.2 Minskning av bruttokostnader för reklam i traditionella medier  
Spelinspektionen har följt upp Statskontorets kartläggning av spelföretagens bruttokostnader för köp av reklam i traditionella medier. Under 2022 uppgick dessa till 3,4 miljarder kronor. Det är en nedgång från föregående år med 600 miljoner kronor (figur 6). Vi redovisar tidserien i den tidsomfattning som Statskontoret valt att göra, det vill säga med start 2016 när online spelet hade en stark tillväxt.

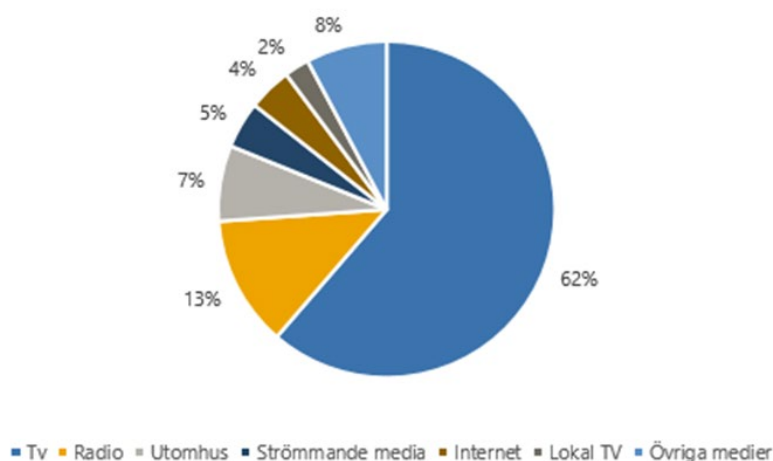
**Figur 6. Spelföretagens köp av spelreklam i traditionella medier i Sverige 2016-2022 (bruttokostnader miljarder kronor).**



Källa: Kantar/Sifo och Statskontoret.

Uppdelat per medietyp avsåg 62 procent av kostnaderna reklam i tv, följt av reklam i radio som stod för 13 procent av spelföretagens totala bruttokostnader för köp i traditionella medier under 2022. Figur 7 visar uppdelning per medietyp.

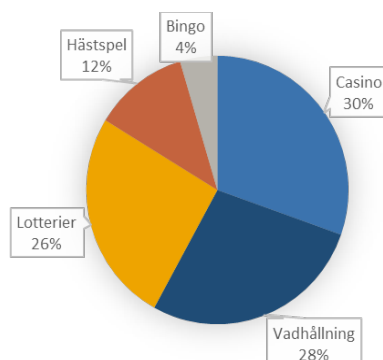
**Figur 7. Uppdelning av spelföretagens köp av spelreklam i traditionella medier i Sverige under 2022, per medietyp.**



Källa: Kantar/Sifo

Den spelform som dominerade kostnaderna för reklamen i traditionella medier var kasino som stod för 30 procent, följt av vadhållning (exklusive hästspel) och lotterier. Inom poker noterades inget köp av spelreklam i traditionell media. Undersökningen skiljer inte mellan online eller annat spel vilket innebär att allt spel som anses som till exempel vadhållning eller bingo omfattas. Figur 8 visar uppdelning av kostnaderna per typ av spel.

**Figur 8. Uppdelning av spelföretagens köp av spelreklam i traditionella medier i Sverige under 2022, per typ av spel.<sup>81</sup>**



Källa: Kantar/Sifo

#### *Det behövs återkommande undersökningar*

Sammantaget visar resultatet av undersökningen att köp av marknadsföring i traditionell media har minskat. Eftersom det inte var mer än drygt ett och ett halvt år sedan Statskontorets senaste undersökning valde vi att inte följa upp detta ytterligare. Statskontoret konstaterade dock att skett stora förflyttningar i spelbolagens marknadsföring från traditionella till digitala medier.<sup>82</sup> Detta bedömer vi som en trolig fortsatt utveckling vilket i viss mån gör det svårare för enskilda individer att upptäcka marknadsföringens omfattning. Det kan därför vara av intresse att om något år återkomma till Institutet för reklam och mediestatistik (IRM) för en uppföljande studie beträffande digitala medier.

Spelinspektionen önskar även belysa frågan om direktmarknadsföring från licensinnehavare till deras kunder. För närvarande finns begränsad kunskap om den statistiska omfattningen av denna marknadsaktivitet. Spelinspektionen har endast noterat, genom myndighetens kontaktcenter, att sådan marknadsföring ibland kan uppfattas som påträngande och förekomma med hög frekvens.

En webbundersökning som genomförts av Spelinspektionen på webbplatsen Spelpaus.se har indikerat att ungefär 10-14 procent av de som själva stänger av

<sup>81</sup> Kantar/Sifo gör ingen uppdelning av online eller landbaserat spel.

<sup>82</sup> Statskontoret (2021). *Utvärdering av omregleringen av spelmarknaden – Delrapport 4: Andra året med den nya spelregleringen*. Rapport 2021:5

sig från spel gör detta för att undvika spelreklam. Omfattningen och frekvensen av direktmarknadsföring i Sverige är en sektor där det råder ett behov av ökad insikt och kunskap. Detta är av särskild vikt med hänsyn till unga individer och personer som har svårt att kontrollera sitt spelande, vilka utgör de mest sårbara grupperna.

## 5.5 Marknadsföring av spel inom svensk idrott

Spelbranschen är nära sammanlänkad med idrottsrörelsen. Dels när det gäller vadhållning och sponsoravtal mellan spelbolag och förbund/serier, men även när det handlar om marknadsföring av vadhållning under sportevenemang. Under de senaste åren har flera europeiska länder infört marknadsföringsrestriktioner för hur spelreklam och idrott får samverka. Till exempel har Storbritannien förbjudit spelreklam med idrotts- och realitystjärnor, samt att visa specifika fotbollslagströjor och arenor i reklam.<sup>83</sup> Även Tyskland har infört restriktioner som förhindrar aktiva idrottare från att marknadsföra spel om pengar. Syftet med dessa förbud är att skydda minderåriga och sårbara grupper i samhället, då idrottsevenemang når ut till både unga och äldre. Både svensk och internationell forskning visar dessutom att spel om pengar är betydligt vanligare bland utövare av herridrott och bland idrottsintresserade personer än i den generella befolkningen. Andelen människor med riskabelt spelande och spelproblem är också signifikant högre inom dessa grupper.<sup>84</sup> Detta är särskilt oroande då det även inkluderar unga idrottare, både på amatör- och elitnivå.<sup>85</sup>

---

<sup>83</sup> The Guardian. (2022) <https://www.theguardian.com/society/2022/apr/05/uk-to-ban-gambling-ads-featuring-sports-and-reality-tv-stars>. (Hämtad 2023-07-23).

<sup>84</sup> Håkansson, A. Durand-Bush, N. Kenttä, G. *Problem Gambling and Problem Gaming in Elite Athletes: a Literature Review*. (2021).

Vinberg, M. Durbeej, N. & Rosendahl, I. (2020). *Gambling and gambling problem among elite athletes and their professional coaches: Findings from a Swedish total population survey of participants in four sports*.

<sup>85</sup> Vinberg M, Wetterborg D, & Enebrink P. (2021). *Gambling at Work: A Qualitative Study of Swedish Elite Athletes, Coaches, and Managers*.

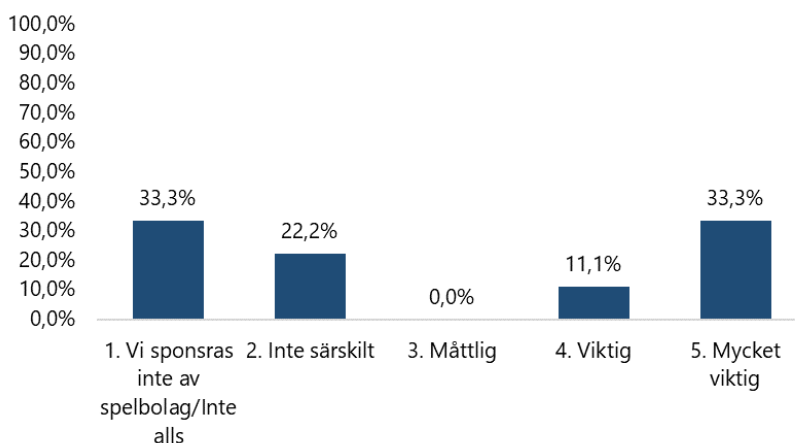
### 5.5.1 Undersökning om marknadsföring, sponsorskap och kunskap om spelansvar inom idrotten

För att öka kännedomen om idrottens och spelbranschens erfarenheter av samt åsikter om marknadsföring genomförde Spelinspektionen en webbundersökning 2022. Undersökningen bestod av separata enkäter; en för förbund inom svensk idrott som utgör objekt för vadhållning och en för licensierade spelbolag som erbjuder vadhållning på sportevenemang (se bilaga 1). Från idrottsförbunden inkom svar från 9 av de 13 kontaktade idrottsförbunden medan endast 15 av de 44 kontaktade spelbolagen besvarade enkäten.

#### *Marknadsföring och interaktion*

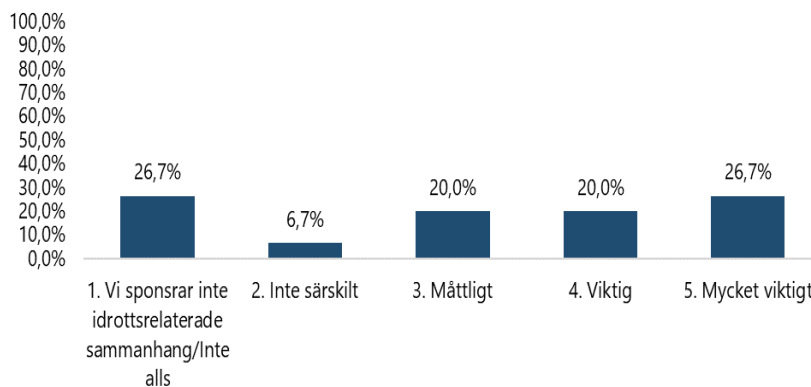
Strax under hälften av respondenterna inom idrotten (44 procent) uppgav att spelbolagens sponsring är en viktig eller mycket viktig inkomstkälla för dem. Detta harmoniserar med att en liknande andel av spelbolagen (46 procent) svarade att sponsring av idrott är en viktig metod för att synas (figur 9 och 10). Det är lika hög andel inom idrotten som inte sponsras av spelbolag även om det bedrivs vadhållning på deras sport.

**Figur 9. Idrottens företrädare – Anser ni att sponsring från spelbolag är en viktig inkomstkälla för er?**



Källa: Spelinspektionen

**Figur 10. Spelbolag – Anser ni att sponsring av idrott är en viktig metod för er att synas?**



Källa: Spelinspektionen

Majoriteten av respondenterna inom idrotten och spelbranschen delade uppfattningen om att spelbolagens vilja att sponsra idrotten inte förändrats sedan omregleringen av den svenska spelmarknaden (67 respektive 60 procent). I svaren framkommer olika uppfattningar då en respondent inom idrotten ansåg att reglerna kring marknadsföringen behöver skärpas, medan andra

respondenter från både idrotten och spelbranschen tycker att marknadsföringen inte bedrivs lika påträngande och uppsökande som för några år sen.

I enkäten erbjöds idrottsföreträdare möjligheten att uttrycka sina åsikter om spelbolagens indirekta påverkan på idrotten. Denna påverkan inkluderade aspekter som marknadsföring av spel i samband med sändningar, närvaro på sportsajter, samt marknadsföring som knyter an till olika idrotter och idrottare. De svar som kom in reflekterade främst betydelsen av spelbolagens sponsring och deras förmåga att väcka intresse kring idrotten. Samtidigt framkom frågor angående idrottens integritet i samband med dessa samarbeten, vilket följande citat illustrerar.

*"Det är en utmaning av flera skäl att spel på idrottsobjekt kan uppfattas som en naturlig del av vissa idrotter (åtminstone på elitnivå). Dels så finns en risk att det kan leda till mer spel och därmed risk för problemspelande. Dels för att det kan öka risken för matchfixning om det uppfattas som att det finns många spelbolag och många spelobjekt som kan vara enkla att manipulera och risken för upptäckt upplevs som låg. Dels för att spelbolagen tjänar pengar på spel på idrott, men de flesta spelbolag betalar inte tillbaka något till idrotten, varken genom direkta pengar eller genom sponsorsamarbeten".*

Spelbolagen å sin sida framhöll att indirekt association med idrotten är viktigt för att ge dem själva närhet till den produkt som de bygger sin verksamhet på samt att det även ger ekonomiska fördelar för idrotten. En respondent beskrev att *"För oss är det väldigt viktigt att både synas i sportsammanhang samt att bidra till och utveckla idrotten, främst genom ekonomiskt stöd till föreningarna."*

Ett av påståendena idrotten fick ta ställning till i enkäten var om svensk idrott skulle vara mindre intressant om det inte erbjöds vadållning på tävlingarna. Åsikterna gick isär då en tredjedel instämde helt och en tredjedel instämde inte alls och resterande tredjedel hamnade någonstans mitt emellan. Spelbranschen svarade på frågan om interaktion med idrotten är viktigt för vadållningsmarknaden (exempelvis spelbolags sponsring av idrott och spelreklam som anspelar på idrott). En majoritet (60 procent helt och hållet, 20 procent delvis) instämde helt i det påståendet.

Idrotten gavs även möjlighet att besvara vad de tycker om att föreningar ålägger minderåriga att sälja lotter. Merparten av respondenterna uppgav det som en nyttig inkomstkälla och att dessa lotter inte kan skapa spelmissbruk eller liknande problem, en respondent liknade det med försäljning av andra saker som de bedriver. En respondent beskrev fenomenet som "ytterst tveksamt" medan en annan respondent lyfte att det är viktigt att minderåriga samt föräldrar inte ska behöva hamna i en situation där de själva måste köpa lotterna för att få fortsätta vara med i idrottsverksamheten.

#### *Att ha kännedom om spel och spelproblem*

Av enkäten framkom att väl över hälften (56 procent) av respondenterna inom idrotten uppgav att ledare inom idrotten har en god kännedom om utövarnas spelvanor. De medger dock i text att det överlag är mycket svårt att känna till alla utövaras spelvanor. Exempelvis uppgavs "det är en kvalificerad gissning att det inte finns en god kännedom om detta, men vi har inte undersökt det på något vis". En respondent skrev att det är väl känt att spel är accepterat och spritt bland idrottare. Även spelbolagen sade sig ha kännedom om idrottsutövaras spelvanor (67 procent). Vad detta innebär i praktiken är okänt. Inom idrotten ansåg sex av nio respondenter att de arbetade aktivt med spelansvar. Exempel på arbete som görs inom området är regelbundna utbildningar och informationsspridning. I stort sett alla respondenter från spelbranschen (80 procent) ansåg att idrotten behöver informera sina utövare om risker med spel om pengar. En av respondenterna från spelbolagen sammanfattade detta med:

*"Om man utövar aktiviteterna (sporten) som står i center för spel anser vi att det bör finnas information till utövarna som behandlar hur allting fungerar från ett bredare perspektiv, inklusive risker med spel men inte minst områden som matchfixning."*

Ett par andra respondenter angav att information till utövare inte bör vara för moraliserande och en frågade hur många som faktiskt lyssnar på varningar.

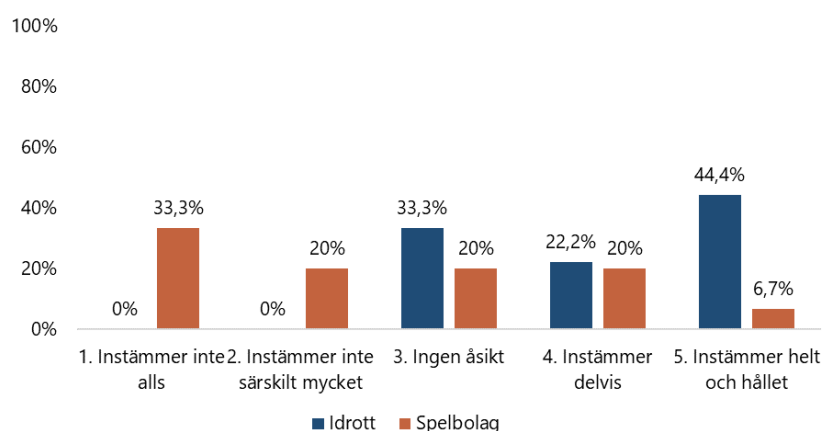
Vissa spelbolag nämnde att idrottares spelvanor ingår som en del av spelansvar i stort, medan några belyste att idrottare ofta är en särskilt spelintresserad



grupp för att "utövare är generellt idrottsintresserade i stort och människor har i alla tider tyckt om att spela för nöjes skull". Det fanns också en medvetenhet om risker för större problemspelande bland idrottare då "det är känt att vissa utövare har problem med spelmissbruk" och att frågor som matchfixning lätt leder in i detta.

Enkäten innehåller avslutningsvis en fråga om matchfixning riktad till båda grupper. I svaren kan skönjas en skillnad mellan spelbolagen och idrottsförbunden där de senare är mer intresserade av att utveckla regleringen avseende spelobjekt (figur 11).

**Figur 11. Idrotten och spelbolagens svar beträffande påståendet: Med hänsyn till riskerna för matchfixning, borde det finnas mer reglering beträffande vad som ska vara tillåtet att spela på.**



6 av 9 respondenter inom idrotten höll helt och hållet eller delvis med i påståendet, resterande 3 hade ingen uppfattning. Bland spelbolagen var svaren något mer spridda men 8 av 15 respondenter höll inte alls eller särskilt mycket med i påståendet.

#### *Marknadsföring av spel om pengar som en del av idrotten*

Ovan undersökning visar att idrotten och spelbolagen i vissa frågor gör olika värderingar. Men också att det finns olika värderingar inom respektive grupp. Ett exempel på det är frågan om matchfixning och reglering. Där är det tydligt

att idrotten är mer intresserade än spelbolagen av mer reglering av vad som skulle vara tillåtet att spela på. Här blev det tydligt att parterna företräder olika intressen och bedömningarna om åtgärder därmed blir olika. Åsikterna inom idrotten gick däremot isär på frågan om svensk idrott skulle vara mindre intressant om det inte erbjuds vadhållning på tävlingarna, en tredjedel av idrotten instämde helt och en tredjedel instämde inte alls. Resultatet ger en antydning av att idrotten upplever att deras egenvärde kan ifrågasättas. Inom forskningen finns termen "gambification of sport" vilket refererar till att marknadsföring för vadhållning och vadhållning i sig har blivit tydligt integrerat i idrottens finansiella vardag. Samt att detta lett till att vadhållning på sport ses som en naturlig del av ett sportintresse.<sup>86</sup> I den kontexten skulle det vara naturligt att efter en tid inte veta hur väl en idrott kan generera intresse i sig själv, utan koppling till vadhållning.

## 5.6 Spelinspektionens reflektioner

### *Höjd ålder för marknadsföring*

Att vissa konsumenter behöver ett mer omfattande skydd än andra har sedan lång tid präglat den svenska marknadsföringslagstiftningen. Redan i motiven till den ursprungliga marknadsföringslagstiftningen framgår det att det finns skäl att ställa särskilt höga krav på ärlighet och trovärdighet när det gäller vissa framställningar (ex. film, bild osv) som riktar sig mot sårbara konsumenter. Enligt dessa motiveringar kan så vara fallet när marknadsföringen riktar sig till mindre kritiska konsumenter, exempelvis barn.<sup>87</sup> Marknadsdomstolen har också uttalat i generella termer att barn kan anses vara mindre kritiska än konsumenter i allmänhet.<sup>88</sup>

I spellagens måttfullhetsbestämmelse framgår det för närvarande att det är förbjudet att särskilt rikta marknadsföring mot personer under 18 år.

---

<sup>86</sup> Lopez-Gonzalez, H. & Griffiths, M.D. (2017). *Betting, Forex Trading, and Fantasy Gaming Sponsorships—a Responsible Marketing Inquiry into the 'Gambification' of English Football*; Macey, J. & Hamari, J. (2022). *Gambification: A definition*.

<sup>87</sup> Se prop. 1970:57 s. 69. I SOU 2018:1 föreslogs att i marknadsföringslagen ta in en särskild bestämmelse som stadgade att vid marknadsföring som riktade eller nådde sårbara konsumenter ta särskild hänsyn till en sådan grupps sårbarhet. Förslaget har, hittills, inte lett till någon lagstiftning.

<sup>88</sup> Se bland annat MD 1998:17.

Spelinspektionen anser dock att det kan finnas flera skäl att höja åldersgränsen till 25 år. Som redogjorts för i kapitel 3 har spel om pengar ökat bland unga människor. Denna situation är riskabel eftersom spel om pengar kan normaliseras<sup>89</sup>, något som redan skett inom ungdomsidrotten där spel om pengar och spelproblem bland pojkar är betydligt vanligare än i samma åldersgrupp i befolkningen i stort. Forskning inom området visar att marknadsföring av spel till unga vuxna ökar sannolikheten för att de ska spela, särskilt bland de som redan har börjat uppleva spelproblem och de som spelar i hopp om att tjäna mer pengar.<sup>90</sup> Det är viktigt att komma ihåg att spelproblem utvecklas gradvis. För unga människor med begränsad inkomst är steget till lån och skulder inte särskilt stort och spel om pengar kan snabbt skapa stora skulder som tar många år att betala av. Skulder som kan hota möjligheten till bostad och minska sannolikheten för fortsatta studier. Det är möjligt att den ökande efterfrågan på budget- och skuldrådgivning, som vår undersökning har visat, indikerar att allt fler unga människor har problem med spel. Därför vill vi betona att även personer över 18 år, även om de har rätt att spela, behöver skyddas.<sup>91</sup> Det finns anledning att tro att spelvanor grundläggs tidigt i livet, ända upp till 25 års ålder, likt alkohol och tobaksfria nikotinprodukter. Av folkhälsoskäl finns det därmed goda skäl att överväga att höja åldersgränsen i 15 kap. 1 § andra stycket spellagen (2018:1138) från 18 till 25 år. Ett annat skäl är att höjningen av åldersgränsen för marknadsföring skulle minska svårigheterna med tillämpningen av bestämmelsen och höja det allmänna skyddet. Det är ofta svårt att fastställa målgruppen för enskilda marknadsföringsåtgärder, och en högre åldersgräns skulle kunna ha en positiv effekt på att öka skyddsnivån för personer under 18 år.<sup>92</sup> Spelinspektionen föreslår därför att regeringen tillsätter en utredning som syftar till höjd åldersgräns i 15 kap 1§ andra stycket spellagen.

---

<sup>89</sup> Russell A M T, Langham E. & Hing N. (2018). Social influences normalize gambling-related harm among higher risk gamblers.

Sirola A, Kaakinen, Savolainen M, Paek H-J, Izabela Zych I, Oksanen A. (2021) Online identities and social influence in social media gambling exposure: A four-country study on young people.

<sup>90</sup> Labrador F J., Estupiñá F J, Vallejo-Achón M, Sánchez-Iglesias I, González-Álvarez M, Fernández-Arias I, Labrador M, Bernaldo-de-Quirós M. (2021) *Exposure of adolescents and youth to Gambling advertising: a systematic review.*

<sup>91</sup> Jfr. resonemang om alkoholmarknadsföring i SOU 1998:8, s. 329.

<sup>92</sup> Se resonemang avseende tobaksfria nikotinprodukter i SOU 2021:22, s. 329.

*Viktigt med ytterligare förtydliganden kring måttfullhetskravet i spellagen*  
I Sverige har det nyligen genomförts en översyn av måttfullhetsbestämmelsen i spellagen. Denna resulterade bland annat i att riksdagen i november 2022 beslutade att inte fullfölja regeringens förslag om att förtydliga måttfullhetsbestämmelsen i spellagen.

Enligt Spelinspektionen föreligger det fortsatt ett behov av förtydliganden och praxis för att bedöma innebörden av måttfullhetskravet i spellagen. Särskilt marknadsföring som i sin framställan använder unga personer.

Konsumentverket har redogjort att de har för avsikt att driva fram praxis för att på sätt tydliggöra hur kravet på måttfullhet ska tolkas.

#### *Föreskriftsrätt för handlingsplaner*

Licenshavarnas handlingsplaner ska ligga till grund för de rutiner som upprättas av licenshavaren. Spelinspektionens tidigare kartläggning samt tillsynen av omsorgsplikten har visat att innehållet i handlingsplaner kan variera betydligt mellan olika licenshavare. Det är önskvärt att samtliga licenshavare i sina handlingsplaner på ett tydligt sätt kan beskriva sina riktlinjer för spelansvar samt hur dessa ska genomföras.

Spelinspektionen saknar för närvarande föreskriftsrätt gällande innehållet i sådana handlingsplaner. Av 21 kap. 13 § 1 spellagen framgår att regeringen, eller den myndighet regeringen bestämmer, får meddela föreskrifter om innehållet. Spelinspektionen föreslår att myndigheten ges ett sådant bemyndigande.

## **6 Nya företeelser och typer av spel i en föränderlig värld**

I detta avslutande kapitel redovisar Spelinspektionen sina iakttagelser av nya företeelser inom området spel om pengar. Det handlar om integrering mellan datorspel och spel om pengar, om nya spelformer och om ökad användning av kryptovaluta. Kapitlet avslutas med en genomgång av vadhållning inom e-sport, där en stor andel unga deltar i vadhållningen.

## 6.1 Lootlådor och "skinbetting"

I likhet med spel om pengar är datorspel en aktivitet som sker på en global marknad med aktörer och deltagare placerade i olika jurisdiktioner. Till skillnad från spel om pengar är åldersgränserna på detta område endast rekommendationer från olika branschorganisationer eller privata certifieringsbolag och liknande. Idag innehåller vissa datorspel lotteriliknande moment som kan bidra till att normalisera och öka intresset för spel om pengar<sup>93</sup>. Lootlådor är ett exempel på detta och i vissa länder har regeringen önskat förbjuda eller reglera lootlådor i spel som vänder sig till minderåriga<sup>94</sup> med hänvisning till konsumentskyddet.

Spelinspektionen följer utvecklingen på området och ingriper mot sådana företeelser främst inom vårt arbete mot olagligt spel när det är påkallat enligt spellagen. Lootlådor omfattas av spellagen (såsom lotteri) under förutsättning att vinsten har ett värde i pengar, spelet tillhandhålls i Sverige, spelaren har erlagt en insats och sannolikheten att vinna beror på slumpen.

Lootlådor är en funktion i videospel som vanligtvis nås via spelande men som även kan nås via betalning med riktiga pengar. De är "hemliga lådor" som innehåller slumpvisa föremål och spelarna vet inte vad de kommer att få innan de öppnas. Lootlådor kan innehålla olika saker som kosmetiska föremål för spelet så kallade skin (till exempel nytt utseende för spelarens avatar) eller föremål som påverkar spelet (till exempel vapen, nivåer, kartor, spelvaluta etc.) vilket till exempel kan hjälpa spelare att konkurrera bättre eller avancera snabbare i spelet. I vissa spel kan föremålen säljas vidare för riktiga pengar på tredjepartsaktörers webbplats. Interactive Software Federation of Europe (ISFE) uppskattar att 34 procent av datorspelsbranschens omsättning kommer från köp i appar och betalappar inklusive lootlådor<sup>95</sup>.

---

<sup>93</sup> Close, J. & Lloyd, J. (2020). *Lifting the Lid on Loot-Boxes*. s. 27

Folkhälsomyndigheten (2023e). *Samband mellan datorspel och spel om pengar*.

<sup>94</sup> [Status of loot box regulations in Europe – Q1 2023 | Simmons & Simmons \(simmons-simmons.com\)](#) (Hämtat 2023-10-01),

[Every Country With Laws Against Loot Boxes \(& What The Rules Are\) \(screenrant.com\)](#) (Hämtat 2023-10-01).

<sup>95</sup> Videogames Europe. (2023) <https://www.isfe.eu/data-key-facts/> (Hämtat 2023-08-30).

Eftersom lootlådor presenteras på ett sätt som liknar lotterier har det undersökts om spelet ökar risken för spel om pengar bland minderåriga och unga vuxna. Enligt Folkhälsomyndighetens undersökning 2021 har cirka 16 procent av 16-17 åringarna köpt lootlådor under de senaste 12 månaderna. Liknande siffror framkom i en dansk studie under 2018 där 18 procent av 16-17-åringarna hade köpt lootlådor under de senaste 12 månaderna. Värt att notera är även att bland unga 16-17 år är andelen som spelat om pengar tre gånger så stor (33 procent) bland de som köpt lootlådor än bland de som inte köpt sådana (10 procent).<sup>96</sup>

I Storbritannien<sup>97</sup> och i nästan alla EU-länder styrs hanteringen av lootlådor av konsumentskyddande lagstiftning.<sup>98</sup> Belgiska spelmyndigheten har förbjudit alla lootlådor som kräver betalning med riktiga pengar, oavsett värdet på vinsten.<sup>99</sup> I Nederländerna behöver vinsten ha ett värde i pengar för att lootlådorna ska omfattas av spellagen och därmed vara förbjudna utan licens.<sup>100</sup> Detta gäller även när vinsterna säljs på tredjeparts webbplats utan speltillverkarens medverkan.<sup>101</sup>

”Skinbetting” är en annan form av spel som har uppkommit inom datorspel och länkar direkt över till spel om pengar. Exempel från en sida om spel om pengar som marknadsför skins nedan:

*”SkinPay är det hetaste inom skins gambling just nu! Sätt in dina skins och få riktiga pengar att spela för. Här förklarar vi hur det går till när du konverterar dina skins till pengar”.*<sup>102</sup>

---

<sup>96</sup> Swelogs (2021).

<sup>97</sup> Department for Digital, Culture, Media and Sport (2022). *Government response to the call for evidence on loot boxes in video games*.

<sup>98</sup> Cerulli-Harms, A. et al. (2020). *Loot boxes in online games and their effect on costumers, in particular young costumers*. s. 36.

<sup>99</sup> Naessens, P. (2018). *Research Report on Loot Boxes*. s. 15.

<sup>100</sup> Kansspelautoriteit (2018). *Study into loot boxes – A treasure or a burden?* s. 2.

<sup>101</sup> de Bruin, D. E. (2018). *Gamers en gokkers. Literatuurverkenning naar de risico's en schadelijkheid van gamen in relatie tot gokken*. s. 9.

<sup>102</sup> Se till exempel <https://skinport.com/sv/>.

Skin är något som spelaren kan vinna när man köper lootlådor och ibland köpa för spelets valuta eller riktiga pengar<sup>103</sup>. "Skinbetting" beskrivs som en form av vadhållning där skins utgör valutan. Deltagarna satsar sina skins på spelare och lag i diverse matcher och turneringar i e-sportspel. Det förekommer även webbplatser där skins används som insatser i kasinospel. Skins som vinnas kan konverteras till pengar hos tredje part. Information om var och hur detta kan göras finns skrivet på svenska på många webbplatser. Den danska spelmyndigheten har genom analyser av internettrafik uppmänt att ungefär hälften av alla besök på olicensierade webbplatser i Danmark är på "skinbetting"-webbplatser.<sup>104</sup> Även "skinbetting" omfattas av spellagen (såsom vadhållning) under förutsättning att vinsten har ett värde i pengar, spelet tillhandhålls i Sverige, spelaren har erlagt en insats och satsar på utfallet av en framtida händelse.

Precis som med lootlådor, anses skinbetting vara riskfyllt eftersom det är lättillgängligt för barn och ungdomar. På de flesta webbplatser verifieras åldern endast genom att spelaren får kryssa i en ruta som intygar att spelaren är över 18 år. Den danska spelmyndigheten har utfärdat förbud mot ett 20-tal "skinbetting"-webbplatser. I Storbritannien och Nederländerna har det bedrivits tillsyn mot liknande verksamheter. Även i Sverige har Spelinspektionen under hösten 2023 inlett tillsyn gällande olagligt spel mot två aktörer som är aktiva på detta område.

## 6.2 Gameshows och spelformer med blandad design

Under en längre tid har nya spelformer utvecklats och förändrat spelmarknaden. Vid tiden för den svenska omregleringen var till exempel spel online mindre utbrett än idag. När online spel växte introducerades nya möjligheter som live betting och dygnet-runt-öppna online-kasinon, vilket har förändrat förutsättningarna på spelmarknaden.

Spelinspektionen förutspår fortsatt spelutveckling och fler spelvarianter eller spelformer. I Europa finns till exempel gameshow-spel, en mix av underhållning med live-presentatör och traditionella hjul för dragning samt kasinospel med

---

<sup>103</sup> <https://skinport.com/sv/>.

<sup>104</sup> Spillemyndigheten (2022). *Report on illegal gambling 2021*. s. 11.

slumpgenerator, liknande kasinospel. Det är en relativt ny produkt under live-kasino och enligt spelleverantören en produkt som skapat kö in till det virtuella spelrummet. Enligt spellagen definieras spel där deltagarna har chans att vinna ett pris, och där sannolikhetsberäkningen beror på en kombination av skicklighet och slump, som kombinationsspel. Spelinspektionen kan inte ge licens för sådana spel, det vill säga de är förbjudna.

### 6.3 Kryptovaluta

Idag är det inte möjligt för spelbolag med licens i Sverige att erbjuda spel om pengar med kryptovaluta eftersom 18 § i Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd om spelansvar (LIFS 2018:2) anger att insatser ska anges i svenska kronor.

Idag är det ett fåtal affärer som tar emot kryptovalutor som ett sätt att betala för varor och tjänster men de finns, och är utspridda mellan olika sektorer som kaféer och vissa butiker online. Inom spelsektorn utanför Sverige har det dock kommit att bli allt vanligare. Skin betting-webbplatser tillåter till exempel ofta betalningar i kryptovaluta. I Internetstiftelsens undersökning 2021 framkom att ca 3 procent av svenskar över 18 år har köpt eller sålt kryptovaluta.<sup>105</sup> Resultatet kan dock jämföras med Storbritannien där, enligt en rapport från Financial Conduct Authority (2021), 4,4 procent av vuxna äger kryptovalutor, vilket är en ökning från 3,9 procent 2020. De största kryptovalutorna är Bitcoin, Ethereum och Litecoin. Det finns emellertid stora risker med användandet av kryptotillgångar eftersom området saknar heltäckande reglering. Idag används kryptovaluta i stor utsträckning av kriminell verksamhet.<sup>106</sup>

När det kommer till spel om pengar ser vissa kryptovalutor som en förmånlig betalningsmetod, medan andra varit oroade över dess användning i samband med onlinespel om pengar. Särskilt med tanke på kryptovalutans pseudo-

---

<sup>105</sup> Internetstiftelsen (2021). <https://svenskarnaochinternet.se/rapporter/svenskarna-och-internet-2021/e-handel-och-digitala-betalningar/3-procent-har-kopt-eller-salt-kryptovaluta-det-senaste-aret/> (Hämtat 2023-09-01).

<sup>106</sup> Nyheter Europaparlamentet. Kryptovalutor: Vilken nytta kan EU-regler göra? <https://www.europarl.europa.eu/news/sv/headlines/economy/20220324STO26154/kryptovalutor-vilken-nytta-kan-eu-regler-gora> (Hämtat 2023-10-25).



anonymitet och bristande reglering. En genomgång av de mest förekommande träffarna vid användande av sökorden "kryptovaluta och spel om pengar" stärker bilden av att marknadsförarna och användarna anser att anonymiteten och den bristande regleringen är positiva sidor med att använda kryptovaluta. Förutom det nämns även:

- Transaktionshastighet. Att insättningar och uttag sägs vara mycket snabbare än med traditionella metoder.
- Att det går att sätta in och ta ut högre belopp på kortare tid.
- Transparens i relation till risken för att "huset" (spelbolaget) fuskar. De flesta transaktioner som spelaren gör kommer att finnas på blockchain, vilket innebär att de anses spårbara och oföränderliga.
- Bättre odds – förklaringen ska ligga i att spelbolagets fördel är lägre på grund av minskade kostnader och vissa kryptokasinon marknadsför sig med att det inte finns någon "fördel" för spelbolaget alls.
- Fler och bättre bonusar.

En form av spel med kryptovaluta är så kallade "decentralized casinos".<sup>107</sup> Ett "decentralized casino" är ett kasinospel online som bygger på en decentraliserad teknologi, vanligtvis blockchain. Istället för att förlita sig på en centraliserad server för att hantera transaktioner och spelinnehåll, använder ett decentraliserat kasino en distribuerad databas som är tillgänglig för alla användare i nätverket. Teknologin gör det möjligt för spelare att spela kasinospel med kryptovalutor, utan att behöva lita på en tredje part som exempelvis en bank eller en traditionell betalningstjänst. Många decentraliserade kasinon erbjuder också möjligheten till en form av anonymitet, eftersom användare inte behöver lämna ut personlig information för att skapa ett konto eller göra en insättning. Något som direkt kan locka de spelare med spelproblem och de som har behov av att dölja sina transaktioner av penningtvättsskäl. Istället kan de göra insättningar och uttag med sina kryptovalutor direkt till sin plånbok på kasinot. Det är dock fullt möjligt att spåra spel med de flesta kryptovaluta då alla är transaktioner synliga i blockkedjan,

---

<sup>107</sup> Scholten, O. J., Zandle, D. & Walker, J. A. (2020). *Inside the decentralised casino: A longitudinal study of actual cryptocurrency gambling transactions.*

vilket gör det möjligt att spåra transaktioner tillbaka i tiden om man har tillgång till rätt information. Men även om det finns en spårbarhet kan det vara svårt att fastställa identiteten på den som innehar kryptovalutans plånbok.

Att använda kryptovaluta i samband med spel om pengar har även förknippats med handel i högriskaktier<sup>108</sup>. Delfabbro, King, & Williams (2021) visar dessutom att individer som engagerar sig i både kryptovalutahandel och handel med högriskaktier uppvisar högre nivåer av problematiskt spelbeteende, depression och ångestsymtom. Forskning indikerar även att kryptovalutor kan vara särskilt lockande för personer som redan lider av spelproblem, och det finns en stark koppling mellan handel med kryptovalutor och spelproblem.<sup>109</sup> Denna koppling har ökat oron för att det olicensierade spelet med kryptovalutor kan bidra till ökad skada och beroende, relaterat till spel.

#### 6.4 E-sport

E-sport, en förkortning av "elektronisk sport," omfattar tävlingar som äger rum i en virtuell miljö där deltagare möts. Denna form av tävling har även blivit ett mål för vadhållning och vuxit i popularitet. Den 12 oktober 2023 hade 48 spelbolag i Sverige licenser för vadhållning, och av dessa erbjöd 28 stycken möjligheten att satsa på e-sport.<sup>110</sup>

Globalt sett nådde omsättningen efter utbetalda vinster på vadhållning på e-sport uppskattningsvis 900 miljoner dollar under 2022. I Sverige var motsvarande siffra cirka 7 miljoner dollar, vilket utgör knappt 0,3 procent av den totala omsättningen på den svenska spelmarknaden. De tre mest populära spelen för vadhållning inom e-sport var Counter Strik: Global Offensive (CS:GO),

---

<sup>108</sup> Delfabbro, P., King, D., Williams, J. & Georgiou, N. (2021). *Cryptocurrency trading, gambling and problem gambling*; Oksanen, A., Hagfors, H., Vuorinen, I. & Savolainen, I. (2022). *Longitudinal perspective on cryptocurrency trading and increased gambling problems: a 3 wave national survey study.*; Steinmetz (2022). *The interrelations of cryptocurrency and gambling: Results from a representative survey.*

<sup>109</sup> Oksanen, A., Hagfors, H., Vuorinen, I. & Savolainen, I. (2022). *Longitudinal perspective on cryptocurrency trading and increased gambling problems: a 3 wave national survey study.*

<sup>110</sup> Information inhämtad 26 maj 2023.

League of Legends och Dota 2, som tillsammans stod för hela 80 procent av omsättningen.<sup>111</sup>

Omsättningen på vadhållning på e-sport ökade under pandemin 2020 och 2021, för att sedan minska under 2022. Denna trend kan till stor del förklaras av att utbudet av vadhållningsalternativ inom e-sport kunde bibehållas relativt oförändrat under pandemin, medan andra traditionella sporter upplevde avbrott.

En enkätundersökning genomförd av Spelinspektionen 2022 visade att åtta procent av de tillfrågade spelarna hade satsat på e-sport online under de senaste tolv månaderna, en ökning jämfört med en procent i en liknande undersökning året innan. E-sport attraherar en relativt ung publik vilket gör den till ett vadhållningsobjekt av särskilt intresse. Det verkar finnas en koppling mellan unga män som ägnar sig åt tv-spel och e-sport, både individuellt och i grupp, och deras engagemang i vadhållning på e-sport.<sup>112</sup> Och det är märkbart även hos de som inte har åldern inne för att få spela om pengar. I en studie bland niondeklassare i Sverige som hade spelat om pengar, hade 35 procent satsat på e-sport online. Motsvarande siffra för gymnasieelever i årskurs två var 29 procent.<sup>113</sup>

Ytterligare forskning indikerar att de som ägnar sig åt vadhållning på e-sport har en ökad risk att uppfylla kriterierna för problemspelande jämfört med de som satsar på traditionella sporter.<sup>114</sup>

### *Matchfixning*

---

<sup>111</sup> Data tillhandahållen från H2 Gambling Capital.

<sup>112</sup> Abarbanel B, Macey J, Hamari J. & Melton, R. R. C. (2020). *Gamers Who Gamble: Examining the Relationship Between Esports Spectatorship and Event Wagering*.

<sup>113</sup> CAN (2019) *Skolelevers drogvanor 2019*. Rapport 187. s. 74.

<sup>114</sup> Greer N., Rockloff M. J, Russell A. M. T & Lole, L. (2021). Are esports bettors a new generation of harmed gamblers? A comparison with sports bettors on gambling involvement, problems, and harm.

Marchica L., Richard J, Mills D, Ivoska, W & Derevensky J. (2021). Between two worlds: Exploring esports betting in relation to problem gambling, gaming, and mental health problems.

När det gäller matchfixning inom e-sport rapporterades endast ett misstänkt fall i Sverige under 2022 av totalt 15 rapporterade misstänkta fall från alla typer av vadhållning. Detta kan delvis bero på att det finns relativt få e-sporttävlingar som äger rum i Sverige varje år.

Det finns emellertid flera faktorer som ökar risken för matchfixning inom e-sport. Karriärerna inom e-sport är oftast korta, och många deltagare börjar tävla i unga år. Dessutom äger många e-sporttävlingar rum online, vilket innebär att arrangörerna har begränsad kontroll över den använda utrustningen och kommunikationen mellan spelare och externa parter. Andra generella riskfaktorer som påverkar risken för matchfixning inkluderar hur många spelbolag som erbjuder vadhållning på en viss tävling globalt och den totala omsättningen på tävlingen är stor.

## 6.5 Spelinspektionens reflektioner

### *Lootlådor och "skinbetting"*

Som nämnts ovan följer Spelinspektionen utvecklingen på området och ingriper mot sådana företeelser främst inom myndighetens arbete mot olagligt spel när det är påkallat enligt regleringen i spellagen. Både avseende lootlådor och skinbetting är det emellertid en stor utmaning för en enskild jurisdiktion att effektivt reglera aktiviteterna då de sker på en global marknad. Eftersom många av dessa aktiviteter är gränsöverskridande, kan internationell samverkan vara avgörande för att effektivt reglera och övervaka marknaden.

### *Gameshows och spelformer med blandad design*

Den snabba tekniska utvecklingen inom spelutveckling och närliggande produkter kan i vissa delar innebära en utmaning för lagstiftningen, varför det är viktigt att Spelinspektionen fortsätter att noga följa utvecklingen på området.

### *Kryptovalutor*

Att noga övervaka utvecklingen av kryptovalutor i samhället är enligt Spelinspektionen viktigt. Det är särskilt relevant med tanke på de ansträngningar som görs för att minska olicensierat spel. Om en allt större del av befolkningen äger och använder kryptovaluta, är det troligt att fler kan vända sig till olicensierade företag för speländamål.

### *E-sport*

E-sport är en företeelse som växer inom vadållningssegmentet på spelmarknaden, både i Sverige och internationellt. Företeelsen är särskilt problematisk ur matchfixningssynpunkt då det som nämnts ovan finns flera faktorer som ökar risken för matchfixning inom e-sport. Även inom detta område har myndigheten för avsikt att fortsatt följa utvecklingen.