

**LOTTERI
INSPEKTIONENS**

**SKRIFT
SERIE**

Nr 2
2012

Utgiven av

LOTTERI
INSPEKTIONEN

Lotteriinspektionens skriftserie 2-2012

Har du synpunkter på ämnesområdena eller innehållet i artiklarna?
Vill du kanske bidra med en egen artikel? Kontakta i så fall skriftseriens redaktör, My Hamrén.

Författarna svarar själva för de sakuppgifter och åsikter som framkommer i artiklarna.

Redaktör: My Hamrén 0152-650 174,
my.hamren@lotteriinspektionen.se

Formgivning: Edita Västra Aros AB

Tryck: Edita Västra Aros AB, Västerås 2012

Att bedöma spelformers riskfylldhet: En metodologisk diskussion i ett regleringsperspektiv

Av Per Binde, Göteborgs universitet



Per Binde är docent i socialantropologi vid Göteborgs universitet. Han har forskat om spel om pengar sedan 2001 och har publicerat ett tjugotal vetenskapliga artiklar, rapporter och bokkapitel i ämnet. Binde's intresse för spel är brett och rymmer både spelberoende och regleringsfrågor. Fokus ligger dock på spelandets kulturella rötter och sociala sammanhang. Binde är sedan 2007 ledamot av Lotteriinspektionens styrelse.

Forskning och praktisk erfarenhet visar att vissa spelformer är mer riskfyllda än andra. Med ”riskfylld” avses här en spelform där en jämförelsevis stor andel av deltagarna har spelproblem. Risken kan vara dels att spelformen skapar problem hos åtskilliga av dem som börjar delta i den, dels att den är särskilt attraktiv för personer som sedan tidigare har spelproblem och därigenom vidmakthåller eller förvärrar deras problem.

Med ”spelproblem” avses här inte enbart den psykiatriska diagnosen patologiskt spelande (A.P.A, 1994); begreppet syftar på den bredare förståelsen av överdrivet spelande som ett problem för individen och dennes omgivning: *”Spelproblem kännetecknas av svårigheter att begränsa pengar och/eller tid lagd på spel, vilket leder till negativa konsekvenser för spelaren, andra eller för sambället”* (Gambling Research Australia, 2005, s. 3, egen översättning). För att en individ ska kunna sägas ha spelproblem bör det således finnas både negativa konsekvenser av spelandet och förlust av kontroll över det (Williams & Volberg, 2012). Endast i undantagsfall kan man tala om spelproblem om bara en av dessa två förutsättningar är uppfyllda.

Ett exempel på skillnader i spelformers riskfylldhet är att de som söker hjälp för spelproblem i Sverige nästan aldrig har problem med lotterier – bland de hjälpsökande är det istället vanligt med spel på spelautomater, poker i olika former och kasinospel (Statens folkhälsoinstitut, 2012b). Ett annat exempel kan tas från den svenska befolkningsstudien av spel och spelproblem från 2008-2009 (Statens folkhälsoinstitut, 2010, s. 165-7). Bland dem som under senaste året minst sex gånger hade köpt bingoletter i butik eller hos ombud hade 2,5% spelproblem eller var i riskzonen, jämfört med 14,2% av dem som under året minst sex gånger deltagit i sportspel på svenskaspel.se, 24,7% av dem som spelat på Vegasautomater, och hela 54,6% av dem som spelat bingo på internet hos annat bolag än Svenska Spel och Bingo-lotto. Uppgifter som dessa visar att spelformers association med spelproblem varierar kraftigt.

När det gäller grova kategorier av spelformer framträder en generell bild av riskfylldhet. En analys av 18 befolkningsstudier från olika länder (de flesta i Europa) visade till exempel att interaktiva internetspel, kasinospel, spelautomater och oreglerat spel ofta var nära förknippade med spelproblem, att sport- och hästspel, stryktipsspel och bingo var måttligt förknippade med spelproblem, och att skraplotterier och lotterier endast hade en svag koppling till spelproblem (Binde, 2009). I de enskilda befolkningsstudier som ingick i analysen ges dock en finkornigare bild som visar att specifika spelformer kan avvika påtagligt från det generella mönstret. Även andra metoder för att bedöma riskfylldhet indikerar sådana avvikelser. Det går således inte att ta för givet att en specifik spelform har en viss risknivå bara för att den hör till en viss kategori av spel.

Syftet med denna artikel är att ge en orientering om de tre huvudsakliga metoder som finns för att bedöma spelformers riskfylldhet, metodernas styrkor och svagheter, och de generella komplikationerna med riskbedömning av spelformer. Genomgången mynnar ut i slutsatser om hur riskbedömning i regleringssammanhang lämpligen bör gå till och vilka forskningsinsatser som skulle kunna underlätta bedömningen och dess tillämpning i form av regleringsåtgärder.

Riskbedömning och minimering av spelandets sociala skadeverkningar

Bedömning av spelformers riskfylldhet motiveras i grunden av en önskan att förhindra spelproblem och minimera de sociala skadeverkningar som följer med dem. Beroende på sammanhang har bedömningen olika tillämpningar.

Ur en akademisk synvinkel är det värdefullt att känna till vilka spelformer som är starkast associerade med spelproblem eftersom det lägger grunden för att analysera vilka olika aspekter av spel som är riskrelaterade och varför.

I folkhälso- och regleringsperspektiven är det viktigt att göra något åt spelproblem då dessa skapar lidande individuellt och kostar pengar för samhället. Med kunskap om vilka spelformer som är mest riskfyllda kan förebyggande insatser och regleringsåtgärder effektiviseras genom att fokuseras på dessa.

Spelbolagen bör ha intresse av att ta ansvar för sin verksamhet och förhindra att deras produkter skapar problem snarare än ger spelarna nöje och spänning. Att visa spelansvar är numera något som skapar en positiv framtoning för ett spelbolag och därmed en konkurrensfördel. Även för spelbolagen är det viktigt att koncentrera spelansvarsåtgärderna på de mest riskfyllda spelformerna.

Slutligen har bedömning av spelformers riskfylldhet relevans för spelpolitiken, med de ramar som är satta för den av EU:s regler om nationella restriktioner av marknader som inte är harmoniserade (för en översikt, se Hettne, 2012). Ett system som den svenska spelregleringen, med avsevärda inslag av monopol, är acceptabelt endast om det finns godtagbara skäl. Ett godtagbart skäl är det sociala skyddsintresset att minimera spelproblem. Från det skälet utgår det omtvistade argumentet att statligt kontrollerade spelbolag, när de styrs i första hand i allmännyttans intresse och endast i andra hand har ett vinstintresse, är mer ansvarstagande än privata spelbolag, som främst styrs av vinstintresse. En komplikation för argumentet är dock att spelregleringen som helhet, enligt EU-domstolens prejudicerande domar, måste vara logiskt sammanhängande och dess restriktioner proportionerliga till sina syften. Bland de faktorer som är relevanta för bedömningen av logik och proportionalitet finns spelformers varierande riskfylldhet; ur spelberoendesynpunkt är det rimligt att de strängaste restriktionerna på spelmarknaden (t.ex. monopol) reserveras för de mest riskfyllda spelformerna medan regleringsåtgärder som ingriper mindre på marknaden tillämpas för mindre riskfyllda spelformer. För att avgöra i vilken mån spelregleringen är förenlig med EU:s regler är det således en fördel att ha kunskap om de varierande grader av risk för sociala skadeverkningar, i form av överdrivet spelande, som olika spelformer medför.

Det finns tre huvudsakliga metoder för att bedöma riskfylldheten hos spelformer: analys av data från befolkningsstudier, statistik över dem som söker hjälp för spelproblem, och riskbedömningsinstrument. Metoderna har alla sina styrkor och svagheter, vilka diskuteras i följande avsnitt.

Analys av data från befolkningsstudier

I befolkningsstudier av spelproblem tillfrågas ett representativt urval av befolkningen om sina spelvanor, bland annat vilka spel som de ägnar sig åt och i vilken utsträckning. Deltagarna i studierna får också svara på frågor som hör till något av de instrument (frågeformulär) som finns för att mäta spelproblem. Frågorna i instrumenten gäller riskfyllda spelvanor och negativa konsekvenser av överdrivet spelande. Ju fler jakande svar en person ger på dessa frågor, desto troligare är det att han eller hon har spelproblem. De flesta instrument graderar spelare i grupperna problemfria, i riskzonen, milda problem och påtagliga problem. Utifrån erfarenheter från de drygt 200 befolkningsstudier av spelproblem som hittills har gjorts runt om i världen vet vi idag mycket om instrumentens mätnoggrannhet och hur resultaten ska tolkas (Williams & Volberg, 2010; 2012).

Analys av data från befolkningsstudier visar, som exemplifierats ovan, att personer med spelproblem utgör en jämförelsevis stor del av dem som deltar i vissa spelformer. Dessa spelformer är således förknippade med spelproblem och riskfyllda.

Fördelarna med att bedöma spelformers riskfylldhet utifrån befolkningsstudier är att dataunderlaget är representativt för befolkningen, att ett beprövat instrument används för att identifiera personer med spelproblem, och att även lindriga problem och riskbeteende finns med i statistiken.

Svagheterna är dock flera. Personer med spelproblem i dataunderlaget är i de flesta studier få, även om urvalet är stort, eftersom spelproblem är ovanliga. I Sverige har, enligt mätinstrumentet PGSI (Problem Gambling Severity Index, se Ferris & Wynne, 2001; Holtgraves, 2009) runt 0,3 procent av befolkningen spelproblem och ytterligare cirka 2 procent ”förhöjd risk” för problem, vilket kan inkludera lindriga problem (Statens folkhälsoinstitut, 2010). När individerna med spelproblem ska delas upp enligt de spelformer som de deltar i, varav vissa är marginella på spelmarknaden, kan dataunderlaget i vissa fall bli så tunt att analysen förlorar statistisk signifikans.

Andra svagheter är att dataunderlaget ofta är ett eller flera år gammalt och således inte speglar aktuella förhållanden. Det tar tid att göra stora befolkningsstudier och att analysera materialet. Det kan också finnas metodproblem

i analysen, till exempel att från uppgifterna om spelvanor kunna avgöra vilken eller vilka spelformer som orsakar en individs problem (för en utförligare diskussion, se Binde, 2009).

Statistik över hjälpsökande

En annan metod för att bedöma riskfylldheten hos spelformer är att granska statistik över dem som söker hjälp för spelproblem. Som nämnts i exemplet ovan är vissa spelformer vanliga bland hjälpsökande och andra ovanliga.

En fördel med denna metod är att den är verklighetsnära. Det finns inget tvivel om att de som söker hjälp har spelproblem. Deras uppgift om vilket spel som har orsakat problemen framstår som mycket tillförlitlig. En plötslig ökning av hjälpsökande som har problem med en speciell spelform utgör i de flesta fall en pålitlig indikation på att risken med spelformen har ökat avsevärt (se t.ex., gällande nätpoker, Binde, 2010, kap. 4).

En svaghet med metoden är att personer med mildare former av spelproblem inte finns med i statistiken, eftersom de som söker hjälp nästan alltid har allvarliga problem. Det kan vara så att vissa spelformer skapar milda spelproblem bland relativt många i befolkningen, utan att skapa allvarliga problem i motsvarande utsträckning. En annan brist hos metoden är att det finns en eftersläpning mellan ökad risk hos en spelform och att personer får så allvarliga problem relaterade till den att de söker hjälp. Eftersläpningen kan vara ett år eller mer.

Metoden har också svagheten att inte vara baserad på ett representativt urval av befolkningen. De som söker hjälp har själva valt att göra det. Faktorer som underlättar eller försvårar hjälpsökande kan göra att en viss kategori av spelare är under- eller överrepresenterade bland dem som söker hjälp. Informationen om var man kan få hjälp kan till exempel vara mer eller mindre lättillgänglig beroende på spelform. En internetspelare behöver bara klicka på en länk som leder till sidor som informerar om och länkar vidare till olika typer av hjälp, medan den som spelar på hästar på travbanan får leta rätt på en broschyr om spelproblem och sedan ringa Stödlinjen. Sociala och kulturella faktorer varierar mellan dem som deltar i olika spelformer och kan påverka benägenheten att söka hjälp. Förekomsten av blandmissbruk varierar också mellan spelformer och därför kan det vara så att de som redan sökt hjälp för andra beroendeproblem finner det lättare än andra att söka hjälp även för spelproblem. Således finns det risk för att statistik från hjälpsökande inte korrekt speglar i vilken mån olika spelformer skapar problem bland befolkningen som helhet.

Riskbedömningsinstrument

Riskbedömningsinstrument används idag främst av spelbolag i syfte att få en uppfattning om risken för att befintliga eller planerade spel i deras utbud ska skapa spelproblem. Allt fler regleringsmyndigheter börjar också ta hjälp av instrumenten i sina bedömningar.

Det finns idag tre riskbedömningsinstrument: GAM-GaRD, utvecklat av ett företag i Storbritannien (Wood, Griffiths, & Parke, 2007), det av tyska forskare framtagna *Tool to evaluate the risk potential of different gambling types* (även kallat AsTERiG, se Meyer, Fiebig, Häfeli, & Mörsen, 2011) och det finska *Tools for Responsible Games* (TRG, se Airas, 2011).

De två förstnämnda riskbedömningsinstrumenten har formen av en checklista där olika faktorer i spelformen bedöms och ges ett värde på en skala mellan riskfritt och riskfyllt. Värdena ges olika vikter beroende på hur stor betydelse faktorerna har för helheten och räknas sedan samman. Det erhållna poängtalet indikerar spelets risknivå. Exempel på faktorer i instrumenten är tid mellan insats och eventuell vinst, storlek på jackpot, vinstfrekvens, tillgänglighet, och illusion av att vara nära att vinna. Faktorerna är sådana som i den samlade erfarenheten från spelforskningen har visat sig ofta vara relaterade till överdrivet spelande. Det finska TRG är uppbyggt på ett liknande sätt men ger inga direkta indikationer på risknivå (av typen grönt, gult och rött ljus). Instrumentet, som innehåller 50 indikatorer i 9 dimensioner, är tänkt att användas för att utforska ett spels karaktär och risk i systematisk jämförelse med andra spel, vilket kräver både kunskap om spelen och tolkning av resultaten.

Den stora fördelen med riskbedömningsinstrument är att de är proaktiva. Ett spel behöver inte vara lanserat på marknaden för att kunna bedömas. Bedömningen kan omedelbart användas för att minska spelformens risk att skapa spelproblem genom att modifiera de faktorer som mest bidrar till risken.

Instrumentens huvudsakliga svaghet är att de är artificiella. De bygger på teorier och antagandet om vad som gör en spelform riskfylld, vilket kan stämma mer eller mindre bra med verkligheten. Instrumenten tar inte direkt hänsyn till vilka andra spelformer som finns på en specifik marknad utan ger en indikation om relativ riskfylldhet (se nedan) på en allmän västerländsk spelmarknad med normalutbud.

Instrumenten innehåller ett *urval* av riskrelaterade faktorer. Medan detta innebär att instrumenten blir lättare att använda, så betyder det också att en del faktorer inte tas med i bedömningen. Det tyska instrumentet *Tool to evaluate the risk potential of different gambling types*, till exempel, inkluderar bland annat inte följande faktorer: tillgänglighet till alkohol på spelplatsen, spelandets

sociala sammanhang, spelformers speciella attraktionskraft på ungdomar och andra särskilt sårbara grupper, om spelet rekryterar helt nya spelare, spelets volatilitet (hur snabbt det går att förlora och vinna) och förekomsten av spelansvarsåtgärder (begränsning av insatser och tid för spelet, möjlighet till självavstängning, och liknande).

Risk- och skyddsfaktorer som de ovanstående, vilka har påvisats av forskning eller är kända genom praktisk erfarenhet, bör således finnas med som komplement till riskbedömningsinstrument. De bör också tas med i bedömningar som bygger på statistik från befolkningsstudier och hjälpsökande. I och med att nya forskningsrön hela tiden tillkommer krävs att kunskapen om risk- och skyddsfaktorer är aktuell.

Andra metoder för riskbedömning

Utöver de tre metoder som diskuterats ovan finns det också andra sätt att få en uppfattning om i vilken utsträckning olika spelformer riskerar att skapa problem. Ett sätt är att studera en specifik spelform som kan antas vara riskfylld, vilket har fördelen, jämfört med befolkningsstudier, att fokus ligger på en enda spelform och därför ger en mer detaljerad bild av förhållandena. Till exempel har två svenska studier av internetpoker visat att runt 25% av spelarna har åtminstone någon indikation på problem eller riskabelt spelbeteende (SOU, 2008; Tryggvesson, 2007). Förutom statistiska kvantitativa studier kan kvalitativa studier av spelare och spelmiljöer ge värdefull kunskap om vilka specifika spelformer och faktorer i dessa som är problemrelaterade.

Longitudinella befolkningsstudier – där samma individer ingår i en serie mätningar med något års mellanrum – har fördelar jämfört med tvärsnittstudier där varje studie baseras på ett nytt urval av individer. Spelvanor vid en tidigare tidpunkt kan jämföras med förekomsten av spelproblem vid en senare tidpunkt och därmed ge insikter i vilken mån olika spelformer skapar problem. I den longitudinella SWELOGS-studien, till exempel, användes det ovan nämnda tyska riskbedömningsinstrumentet i modifierad form för att klassificera kategorier av spel enligt ”låg”, ”medelhög” och ”hög” riskpotential (Statens folkhälsoinstitut, 2012a). Det visade sig att bland dem, som under det senaste året hade fått spelproblem eller förhöjd risk för spelproblem, hade drygt 7 procent året innan deltagit minst en gång i månaden i spel med hög riskpotential, vilket kan jämföras 3,3 procent av dem som deltagit i spel med medelhög riskpotential och mindre än 1 procent av dem som deltagit i spel med låg riskpotential (Ibid, sid. 103). Medan befolkningsstudier av tvärsnittstyp enbart kan påvisa samvariation mellan spelformer och spelproblem, så kan longitudinella studier således påvisa orsakssamband och ge en indikation på i vilken utsträckning risken för spelproblem förhöjs.

Spelardata (*player tracking*, Gainsbury, 2011) är en lovande möjlighet för riskbedömning. Spelardata kan samlas in av spelbolag från de spelare som registrerar sina spel elektroniskt (hos ombud, på kasino eller på internet). Data är knutna till enskilda individer och kan gälla storleken och tiden för insatser och vilken spelform det gäller. Data är autentiska, exakta, ständigt uppdaterade och kan omfatta ett mycket stort antal individer. Därmed ger de värdefulla insikter i spelvanor och kan i teorin tänkas indikera vilka spelformer som är särskilt riskabla. Dock är data begränsade till elektroniskt registrerade spel hos ett och samma spelbolag – individernas övriga spelande täcks inte. Metodens tillförlitlighet begränsas också av oklarheten i hur spelproblem kan identifieras genom enbart spelardata. Detta är dock en sak som kanske kan lösas i framtiden genom utvecklandet av statistiska modeller för hur beteendevariabler förhåller sig till spelproblem.

Generella komplikationer vid riskbedömning

Utöver specifika svagheter i de metoder som beskrivits ovan finns det generella komplikationer vid bedömning av spelformers riskfylldhet (för en utförligare diskussion, se Binde, 2009).

Risken för att en spelform ska ge sociala skadeverkningar i form av spelproblem påverkas av vilka andra spelformer som finns på marknaden. Om det inte finns något större utbud av spel på marknaden och få eller inga spel som ger stark stimulans av det slag som söks av personer med benägenhet för att få spelproblem, då kan även spel som annars är harmlösa bli relativt riskfyllda. Som exempel kan tas den svenska spelhistorien, där lotterier enligt källor från första hälften av 1900-talet skapade problem i form av överdrivet spelande (Husz, 1999). Förhållandet kan jämföras med en alkoholist som i brist på starkare drycker till nöds berusar sig på folköl, men när vin och starksprit finns att tillgå istället föredrar dessa. Eftersom utbudet på spelmarknaden hela tiden förändras så förändras också spelformernas relativa riskfylldhet. Det är ett förhållande som riskbedömning måste ta hänsyn till.

En relaterad komplikation är att spelare med problem eller i riskzonen har en tendens att dras till spel som är nya på marknaden. De har ett stort spelinresse och en del av dem har föreställningar om att nyintroducerade spel ska visa sig vara mer vinstgivande än de som redan finns på marknaden, och som de förlorat pengar på och blivit frustrerade över. Detta gör att nyintroducerade spelformer till en början ofta är starkare förknippade med spelproblem än vad de är senare, när nyhetsvärdet har gått förlorat.

Förändringar på spelmarknaden kan gå fort, vilket innebär att riskbedömning är en färskvara. Nya sätt att få tillgång till spel, till exempel via internet

eller mobiltelefon, kan snabbt rekrytera nya spelare och ändra upplevelsen av spelet till något annat än vad den har varit tidigare. Skraplotter på internet, till exempel, får karaktären av spelautomater snarare än ett lotteri. På motsvarande sätt kan introduktionen av effektiva spelansvaråtgärder minska risken med en spelform. Ett exempel är den nya typen av spelautomater i Norge, där spelarkort krävs och det bland annat finns gränser för maximal insats och speltid; samtalen från automatspelare till den nationella stödlinjen har minskat markant sedan de nya automaterna introducerades (Engebø, 2012).

Spelmarknaden kan förstås som ett homeostatiskt system som söker jämvikt vad beträffar utbud, reglering och risknivå. Om en särskilt riskfylld spelform introduceras, så märks det efter ett tag på en ökning av personer som söker hjälp för spelproblem relaterade till spelformen. Ökningen i spelproblem kan också visa sig i befolkningsstudier. De hjälpsökande tas om hand och en del av dem blir fria från sina problem. Samtidigt uppmärksammas den problematiska spelformen och medvetenheten om dess risker sprids i samhället. Allmänheten blir varse riskerna, många spelare i riskzonen inser att spelet skapar problem för dem och drar ner på spelandet, spelbolag ser över sina spelansvaråtgärder, och regleringsåtgärder kan sättas in. Effekten blir att de sociala skadeverkningarna av spelformen minskar. En ökning i utbudet av riskfyllda spelformer kan således antas öka omfattningen av spelproblem i samhället, medan anpassningsprocesser har en återhållande och reducerande effekt.

Dessa två krafter – ökad tillgänglighet kontra anpassningsprocesser – skapar det mönster över tid som vi ser gällande spelproblem i Sverige och andra länder (Shaffer, LaBrie & LaPlante, 2004; Storer, Abbott & Stubbs, 2009; Williams, Volberg & Stevens, 2012). Trots ett ökat utbud och mer spelande på riskfyllda spelformer är omfattningen av spelproblem i Sverige stort sett oförändrad under perioden 1998 till 2010 (Statens folkhälsoinstitut, 2012a), med en trolig tillfällig ökning under internetpokerboomen (Binde, 2010, kap. 4). En metastudie med 202 prevalensstudier från Amerika, Europa, Asien och Australien visar att det sedan 1990 finns en internationell trend med minskande spelproblem (Williams, Volberg, & Stevens, 2012). Riskbedömningar av specifika spelformer bör därför ses i det större sammanhanget av utbud på spelmarknaden och anpassningsprocesser i samhället.

Slutligen är de sociala skadeverkningarna av en spelform inte enbart en funktion av spelformens riskfylldhet (hur många av dem som deltar i spelformen som har spelproblem) utan också av hur pass utbredd spelformen är (det totala antalet spelare). Till exempel är antalet personer med spelproblem större för en mycket utbredd spelform som ger 5 procent av spelarna problem, jämfört med en mycket ovanlig spelform som ger 10 procent av spelarna problem. Det behövs då en bedömning av hur omfattningen av deltagande i

spelformerna kan tänkas förändras i framtiden och hur förebyggande åtgärder ska prioriteras.

Slutsatser från ett regleringsperspektiv

Slutsatsen av denna genomgång är att det inte finns någon perfekt metod för att bedöma spelformers riskfylldhet. De tre huvudsakliga metoder som presenterats har alla sina starka och svaga sidor. Det är därför rimligt att i regleringssammanhang utnyttja alla till buds stående metoder för att göra en så god riksbedömning som möjligt. Visar metoderna samstämmiga resultat i bedömningen av en spelform ökar säkerheten i bedömningen. I de fall då det finns skillnader finns anledning att fördjupa analysen för att klarlägga orsaken och dra lärdom av det.

Det finns en rad generella komplikationer i att bedöma spelformers riskfylldhet och flera av dem har att göra med att spelmarknaden snabbt förändras. En god bedömning tar hänsyn till dessa komplikationer. Det innebär att bedömningen kräver ett aktivt och beständigt engagemang i att hämta in information från olika källor, sammanställa den för bedömning, och vara uppdaterad om rön från forskningsfronten i spelberoendefrågor.

Idag har vi genom forskning relativt god kunskap om omfattningen och fördelningen av spelproblem bland befolkningen, de huvudsakliga riskfaktorerna för att drabbas av spelproblem, och effektiviteten hos några av de vanligaste behandlingsmetoderna. Forskningen är dock otillräcklig om riskfylldheten hos olika spelformer och de dynamiska processer som har inverkan på riskerna över tid. Ännu mer otillräcklig är forskningen om effektiviteten hos olika regleringssystem och specifika regleringsåtgärder (Planzer & Wardle, 2011). Detta är olyckligt eftersom regleringsåtgärder är ett av samhällets viktigaste medel för att minimera de sociala skadeverkningarna av spel. Bedömningar av riskfylldheten hos olika spelformer kommer inte till full nytta förrän det är klarlagt vilka åtgärder som är effektiva för att minimera skadeverkningarna.

Referenser

- Airas, A. (2011). *Tools for responsible games. Presentation at 2011 London Workshop on Problem Gambling: Theory and (Best) Practice, Brunel university.*
<http://www.webcitation.org/6A3mwzRwg>
- A.P.A. (1994). *American Psychiatric Association: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. Fourth Edition.* Washington, DC: American Psychiatric Association.
- Binde, P. (2009). *Vilka är de mest riskfyllda spelformerna? En analys av befolkningsstudier av spelproblem.* Göteborg: CEFOS.
http://gupea.ub.gu.se/bitstream/2077/26177/1/gupea_2077_26177_1.pdf
- Binde, P. (2010). *Syna korten: En insats mot spelproblem bland unga.* Hedemora: Gidlunds.
- Engbø, Jonny. (2012). *IVT's and tools for responsible gaming.* Presentation at the ninth EASG conference, Loutraki, Greece, September.
<http://www.webcitation.org/6BQkpm9d0>
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). *The Canadian Problem Gambling Index: Final Report.* Ottawa: Canadian Centre on Substance Abuse. <http://www.webcitation.org/6A2XpCMn7>
- Gainsbury, S. (2011). Player account-based gambling: Potentials for behaviour-based research methodologies. *International Gambling Studies*, 11(2), 153-171.
- Gambling Research Australia. (2005). *Problem Gambling and Harm: Towards a National Definition.* Melbourne: Office of Gaming and Racing, Victorian Government Department of Justice. <http://www.webcitation.org/6A3nHsZB7>
- Hettne, J. (2012). *Statens roll på den svenska spelmarknaden – Ett EU-perspektiv.* Rapport för Riksrevisionen, maj 2012, bilaga till RIR 2012:15. <http://www.riksrevisionen.se/rapporter/Rapporter/EFF/2012/Staten-pa-spelmarknaden--nar-man-malen/>
- Holtgraves, T. (2009). Evaluating the Problem Gambling Severity Index. *Journal of Gambling Studies*, 15(1), 105-120.
- Husz, O. (1999). Lotterifeber: Om lotterikritik och lotteridrommar under tidigt 1900-tal. *Feministiskt Perspektiv*, Nr. 4, 15-21.
- Meyer, G., Fiebig, M., Häfeli, J., & Mörsen, C. (2011). Development of an assessment tool to evaluate the risk potential of different gambling types. *International Gambling Studies*, 11(2), 221-236.
- Planzer, S., & Wardle, H. (2011). *The Comparative Effectiveness of Regulatory Approaches and The Impact of Advertising on Propensity for Problem Gambling.* London: Responsible Gambling Fund. <http://www.webcitation.org/6A2Z8gsIP>
- Shaffer, Howard J., Richard A. LaBrie & Debi LaPlante. (2004). Laying the foundation for quantifying regional exposure to social phenomena: Considering the case of legalized gambling as a public health toxin. *Psychology of Addictive Behaviors* 18(1): 40-48.

- SOU. (2008). *Svenska Spels nätpoker: En utvärdering*: Statens offentliga utredningar, 2008:36. <http://www.webcitation.org/6A2ZTQif7>
- Statens folkhälsoinstitut. (2010). *Spel om pengar och spelproblem i Sverige 2008/2009: Huvudresultat från SWELOGS befolkningsstudie*. Östersund: Statens folkhälsoinstitut. <http://www.webcitation.org/6A2XJh5gA>
- Statens folkhälsoinstitut. (2012a). *Spel om pengar och spelproblem i Sverige 2009/2010: Resultat från Swelogs ettårsuppföljning*. Östersund: Statens folkhälsoinstitut. <http://www.webcitation.org/6AIdiEpgg>
- Statens folkhälsoinstitut. (2012b). *Årsrapport Stödlinjen 2011*. Östersund: Statens folkhälsoinstitut. <http://www.fhi.se/PageFiles/15955/A2012-04-Arsrapport-Stodlinjen-2011.pdf>
- Storer, John, Max Abbott & Judith Stubbs. (2009). Access or adaptation? A meta-analysis of surveys of problem gambling prevalence in Australia and New Zealand with respect to concentration of electronic gaming machines. *International Gambling Studies*, 9(3): 225-244.
- Tryggvesson, K. (2007). *Nätpokerspelandet i Sverige: Omfattning, utveckling och karaktär 2006*. Stockholm: SoRAD. <http://www2.sorad.su.se/doc/uploads/publications/SoRADrapportnr43Natpoker.pdf>
- Williams, R. J., & Volberg, R. A. (2010). *Best Practices in the Population Assessment of Problem Gambling*. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre. Guelph, Ontario, Canada. March 31, 2010. <http://www.webcitation.org/6AKDa4vUD>
- Williams, R. J., & Volberg, R. A. (2012). *Population Assessment of Problem Gambling: Utility and Best Practices*. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. April 30, 2012. <http://www.webcitation.org/6AKDFdpik>
- Williams, R. J., Volberg, R. A., & Stevens, R. M. G. (2012). *The population prevalence of problem gambling: Methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends*. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. May 8, 2012. <http://www.webcitation.org/6AKDQJavl>
- Wood, R. T. A., Griffiths, M. D., & Parke, J. (2007). *GAM-GaRD Gaming Assessment Measure – Guidance about Responsible Design (formerly known as GAM-RiSC)*. Presentation at the IRGO conference, Stockholm. <http://www.webcitation.org/6A3nqkX5H>

Sannolikheter i statistiken

Av Joel Kitti-Junros, handläggare, statistik och omvärld på Lotteriinspektionen



Joel Kitti-Junros, handläggare, statistik och omvärld på Lotteriinspektionen ger oss en lektion i sannolikhetslära. Hur stor är egentligen sannolikheten att vinna på Lotto och andra spel?

Sannolikheter i statistiken

Sannolikhet är ett begrepp som du säkert hört förut i samband med spel eller tävling. Ordet sannolikhet betecknar hur stor chansen (eller risken) är att olika händelser ska inträffa. Sannolikhetslära är fundamental för många populära spel; allt från Yatzy till Lotto bygger på denna vetenskap. De flesta av oss har nog vid något tillfälle funderat, medvetet eller omedvetet, över hur stor

sannolikheten är att vinna eller förlora. Vid så pass enkla saker som att singla slant är nog de flesta av oss överens om att chansen att få krona, respektive klave, är 50 procent. Men hur stor är chansen att exempelvis vinna på Lotto? Med hjälp av sannolikhetsteori är det möjligt att räkna på detta.

Sannolikhetsteori har sitt ursprung från spel med exempelvis tärning och lotteri. Så tidigt som under 900-talet kunde man konstatera att ett kast med två tärningar kunde generera 36 olika sifferkombinationer, men det skulle dröja länge innan man förstod att vissa utfall kunde förekomma oftare än andra. Det var först vid mitten av 1500-talet som den italienska matematikern, läkaren och astrologen



Girolamo Cardano (1501 – 1576)

Girolamo Cardano började räkna på sannolikheter för olika utfall med kast av tärningar. Cardano skrev boken *Liber de ludo aleae* ('Boken om hasardspel'), som är en typ av handbok i hasardspelandets konst. Cardano la därigenom grunden till den klassiska sannolikhetsdefinitionen, det vill säga sannolikheten för en händelse är antalet gynnsamma utfall dividerat med antalet möjliga. Vad är exempelvis sannolikheten att få en femma vid ett tärningskast? Antalet möjliga utfall är sex stycken varav en av dessa är att få en femma. Sannolikheten för att få en femma är därmed ett dividerat med sex, en sjättedel.

Så småningom kom flera viktiga bidrag till sannolikhetsläran från bland andra Pascal och Fermat, som tillsammans anses vara de sanna skaparna av sannolikhetsläran. Även dessa två baserade sina sannolikhetsteorier på just spel med exempelvis tärning. I början av 1800-talet definierade den franske matematikern Siméon Denis Poisson sannolikhetsbegreppet lite annorlunda. Poisson definierade sannolikhetsbegreppet som gränsvärdet av en frekvenskvot. Hur definieras sannolikheten för att få en femma vid ett tärningskast med detta sannolikhetsbegrepp? Jo, genom att säga att om vi kastar en tärning många gånger så kommer ungefär en sjättedel av alla kasten att bli en femma, vilket då innebär att sannolikheten för att få en femma är en sjättedel.

Men det var först år 1933 som den moderna sannolikhetsläran grundades. Andrey Kolmogorov definierade sannolikheten för en händelse som endast ett tal som uppfyller vissa villkor. Dessa villkor kallar man för Kolmogorovs axiom och ser ut på följande vis:

- För varje händelse, A , gäller att dess sannolikhet, $P(A)$, har ett faktiskt värde mellan 0 och 1.

- För hela utfallsrummet, Ω , gäller att $P(\Omega) = 1$, det vill säga någon händelse måste inträffa.
- Om händelse A och händelse B är förenliga (och inte överlappar varandra), gäller att sannolikheten för unionen av A och B är $P(A) + P(B)$

Trots att detta kan framstå som aningen komplicerat och abstrakt så är kontentan densamma gällande tärningsexemplet, det vill säga sannolikheten att få en femma vid ett tärningskast är fortfarande en sjättedel.

Sannolikhetslära

Statistik och sannolikheter är något som hänger ihop. Sannolikheter följer logiska regler och går att räkna på. Med sannolikhetslära går det att ta reda på saker som skulle vara svåra att gissa sig till, exempelvis hur troligt det är att vinna på roulette.

Sannolikheten för en händelse är alltid ett tal mellan noll och ett, där noll innebär en händelse som nästintill inte kan inträffa medan ett innebär en händelse som med väldigt stor säkerhet kommer att inträffa. Varje möjligt resultat kallas för ett utfall, där alla utfall tillsammans bildar utfallsrummet (ofta betecknat som Ω). Den klassiska beräkningsmetoden för beräkning av sannolikheten är som sagt att dividera antalet gynnsamma händelser med antalet möjliga händelser. Om vi antar en normal tärning med sex sidor som alla kan hamna uppåt, och därmed har sex möjliga utfall, så vet vi att sannolikheten för respektive utfall är en sjättedel. Så om vårt önskade utfall är att tärningen ska hamna på en sexa så är det en sjättedels chans för lyckat utfall. Vi kan dock inte säga att efter sex kast med tärningen kommer ett av dessa att bli en sexa. Däremot om tärningen blir kastad stort antal gånger så kommer en sjättedel av utfallen att bli en sexa. Med andra ord är chansen till önskat utfall slumpartat och går inte att förutspå på kort sikt, men på lång sikt går sannolikheten för önskat utfall att förutspå.

Anta att vi fått en sexa i första kastet, hur stor är då sannolikheten att få en sexa i nästa kast? I första kastet var sannolikheten för en sexa en sjättedel. I det andra tärningskastet är sannolikheten för ett tärningskast som genererar en sexa densamma, det vill säga en sjättedel. Anledningen till detta är för att de två tärningskasten är oberoende av varandra. Påståenden att exempelvis turen för en sexa i det andra kastet skulle minska är därmed felaktiga, sannolikheten har inget minne givet att utfallen är oberoende av varandra. Detta är rätt logiskt med tanke på att en tärnings egenskaper inte har förändrats på något vis mellan kasten.



Men om frågan lyder ”vad är sannolikheten att få en sexa i två tärningskast efter varandra?” måste sannolikhetslärans multiplikationssats användas. Denna räkneregler innebär att de olika utfallens sannolikhet multipliceras med varandra. I fallet gällande två sexor efter varandra blir därmed sannolikheten:

$$(1/6)*(1/6) = (1/6)^2 = 0,028$$

Att lyckas få två stycken sexor från två tärningskast efter varandra är med andra ord cirka 3 procent. Denna räkneregler gäller bara om de två utfallen är oberoende av varandra, det vill säga inte kan påverka varandra. Att utfallen är oberoende av varandra är dock vanligt förekommande i spel och lotterier, vilket gör att denna räkneregler är applicerbar på många av våra spel.

Ett annat exempel på spel där utfallen är oberoende av varandra är roulette. Roulettebordets utfall är oberoende av varandra eftersom inget händer med varken roulettebordet, kulan eller något annat mellan spelomgångarna. Hade det däremot varit så att exempelvis utfall som redan inträffat inte varit möjliga efteråt så skulle förutsättningarna vara annorlunda. Givet europeiskt roulette så är hjulet indelat i 37 nummerade fack (med siffrorna 0-36), varav 18 stycken fack är röda respektive svarta. Utöver att satsa på rätt färg går det bland annat att satsa pengar på huruvida kulan hamnar på ett jämnt eller ojämnt nummer samt på ett specifikt nummer. Nedan kommer exempel på hur stor sannolikheten är för olika typer av önskade utfall på roulette:

Mål	Antal lyckade utfall	Antal utfall	Sannolikhet	Procent
Ett nummer	1	37	0,027	2,7 %
Två nummer	2	37	0,054	5,4 %
Kolonn	12	37	0,324	32,4%
Svart/Röd Jämnt/Ojämnt tal	18	37	0,486	48,6 %



Så vad är sannolikheten att en person lyckas gissa rätt färg två gånger i rad, exempelvis svart/svart? Precis som i förra exemplet så använder vi oss av sannolikhetslärans multiplikationssats. Sannolikheten för att få rätt färg i roulette är $18/37$, för att lyckas få rätt färg i två omgångar efter varandra blir därmed:

$$(18/37)*(18/37) = (18/37)^2 = 0,236$$

Cirka 24 procent av alla utfall kommer därmed vara lyckade utfall, det vill säga svart/svart.

Vad är sannolikheten att lyckas få rätt färg tre gånger efter varandra?

$$(18/37)*(18/37)*(18/37) = (18/37)^3 = 0,115$$

För att sätta det i perspektiv så är sannolikheten att gissa rätt utfall av färg fem gånger efter varandra lika stor som att lyckas satsa på endast ett nummer och vinna.

Men det är inte alltid så att utfallen är oberoende av varandra, detta vet nog alla som är insatta i spelbranschen. I spel som Black Jack exempelvis förändras sannolikheten för lyckat utfall efter varje utdelat kort. Ett annat

exempel på spel där sannolikheten förändras är Lotto. I Lotto finns det 35 stycken unika nummer, där spelaren ska ange sju av dessa vid enkelspel. Anta att vi är ute efter lottoboll nummer 2, sannolikheten att vi får just denna boll förändras på följande vis:

Dragning	Sannolikhet för boll nummer 2	Procent
1	1/35	2,84 %
2	1/34	2,94 %
3	1/33	3,03 %
4	1/32	3,12 %
5	1/31	3,22 %
6	1/30	3,33 %
7	1/29	3,44 %

Värt att notera är att alla bollar har samma sannolikhet att bli dragna, men att antalet bollar minskar per dragning vilket gör att sannolikheten mellan utfallen inte är helt oberoende. Så hur stor är sannolikheten att lyckas få sju stycken rätt i Lotto? Svaret är att sannolikheten ser ut på följande vis:

$$\frac{7}{35} * \frac{6}{34} * \frac{5}{33} * \frac{4}{32} * \frac{3}{31} * \frac{2}{30} * \frac{1}{29} = \frac{5\,040}{33\,891\,580\,800} = \frac{1}{6\,724\,520}$$

Chansen att få sju rätt på Lotto är därmed 0,000015 procent.

Fyra fundamentala regler gällande sannolikhetslära

1. För ett specifikt utfall, A, är sannolikheten $0 \leq P(A) \leq 1$
2. Om S är antalet utfall så är $P(S) = 1$
Med andra ord måste den totala mängden utfall gemensamt ha sannolikheten 1
3. Om A och B är oberoende av varandra: $P(A \text{ eller } B) = P(A) + P(B)$
4. $P(A \text{ inte inträffar}) = 1 - P(A)$

Lotterier utan insats

Av Johan Röhr, chefsjurist på Lotteriinspektionen



Johan Röhr, chefsjurist på Lotteriinspektionen tar upp de så kallade gratislotterierna som bland annat förekommer i tidningar, på radio och som blivit vanliga på exempelvis Facebook. Svensk lagstiftning gör ingen skillnad på lotterier med eller utan insats som de flesta andra länder gör. Kanske är det dags för en regeländring som undantar lotterier utan insats från regleringen? Vilka fördelar och nackdelar kan ett undantag från tillståndsplikten för lotterier utan insats medföra?

De senaste åren har det blivit allt vanligare med tävlingar i massmedia. Vid en närmare undersökning visar det sig att de allra flesta av dessa tävlingar är lotterier enligt den mycket vida lotteridefinition som finns i vår lagstiftning. I Sverige är utgångspunkten den att det är förbjudet att anordna lotterier. Möjligheten att anordna lotterier och spel om pengar har i princip förbehållits

folkrörelserna och staten. Förståelsen för varför dessa ”tävlingar” är förbjudna är i praktiken liten. Efter att massmedia/tävlingsarrangören varit i kontakt med Lotteriinspektionen ”kompliceras” arrangemangen för att undvika att hamna i strid med regleringen. Gränsdragningsfrågor uppstår – räcker det med att avsluta arrangemanget med en fråga för att det ska vara tävling, även om man genom slumpen fått fram den som får frågan?

Det är även vanligt med lotterier utan insats i sociala medier. Dessa är oftast av enklare karaktär och innebär att en person genom att exempelvis ”gilla” en sida på Facebook kan delta i utlottningen av en produkt eller dylikt.

Gemensamt för nämnda arrangemang är som nämnts att man kan delta i dessa utan kostnad, eller utan ”insats”. I många andra länder innebär detta faktum att arrangemanget inte omfattas av deras legaldefinition för lotteri/spel om pengar. Varför omfattas lotteri/spel om pengar utan insats av den svenska spelregleringen? Är det dags att ändra denna definition?

Det vida lotteribegreppet

Lotterilagen har utretts ett flertal gånger under de senaste 30 åren och jag har valt ut följande avsnitt för att belysa hur man i Sverige argumenterat i nu aktuell fråga. I utredningen Från tombola till Internet, SOU 2000:50, skriver utredaren regeringsrådet Arne Bækkevold följande.

”Definitionen av lotteri har kritiserats huvudsakligen för att lotteribegreppet har ansetts vara alltför vidsträckt och omfatta vissa företeelser som inte varit avsedda att träffas av lotterilagstiftningen. Gränsdragningsproblem har uppstått särskilt i förhållande till begreppet tävling. Svårigheten att dra en gräns mellan vad som är en tävling och vad som är ett lotteri gäller bl.a. för massmedielotterierna. I tidningar och i radio är det relativt vanligt med s.k. tävlingar där skicklighetsmomentet är ganska litet och där ”tävlingarna” snarast är att betrakta som lotterier. En stor del av massmedielotterierna kan också hänföras till reklamlotterier, dvs. de anordnas i syfte att sälja en viss vara eller tjänst. Vinsterna i dessa lotterier har ofta ett värde som överstiger högsta tillåtna vinstvärde för massmedielotterier, dvs. 1/60 basbelopp (ca 600 kr). Vidare förekommer i marknadsföringssammanhang givetvis rena reklampristävlingar. Skillnaden mellan ett reklamlotteri och en reklampristävling är den att i ett lotteri utses vinnare genom ett förfarande som till stor del beror på slumpen medan i en pristävling utses pristagare genom en bedömning av individuella prestationer. Om det, i likhet med vad som gäller i övriga nordiska länder, införs ett krav på insats för att ett lotteri skall föreligga skulle reklamlotterier i regel inte omfattas av lagens tillämpningsområde. En sådan begränsning av lotteribegreppet skulle dock enligt utredningen leda till en kraftig ökning av antalet reklamlotterier, vilket i sin tur skulle minska andra lotteriers attraktionskraft på marknaden. Detta framstår

inte som någon önskvärd utveckling med hänsyn främst till statsmakternas strävan att stärka föreningslivets ställning på lotteriområdet.”¹

Uppfattningen att lotterier utan insats bör omfattas av lotteriregleringen är inte ny. Redan i 1939 års proposition till ny lotteriförordning övervägdes att undanta lotterier som inte krävde insats från den nya förordningen. Man ansåg dock att de skäl som motiverade en reglering av lotterier i princip förelåg även för dessa gratislotterier.² Det ska nämnas att det före införandet av 1939 års lotteriförordning, enligt rättspraxis, förelåg ett krav på insats.³

Låt oss nu titta på frågan ur ett europeiskt perspektiv.

EU-rätten och lotterier utan insats

Nu är det inte bara våra nordiska grannar som ställer krav på insats för att det ska anses vara ett lotteri. Insatskravet är även ett vanligt krav i europeiska lotteri- och spelregleringar. Detta återspeglas i EU-rätten, som när den i vissa rättsakter undantar spel om pengar från rättsaktens tillämpningsområde ställer ett krav på insats.⁴ I EU-rättslig mening är arrangemanget att erbjuda lotteri/spel om pengar att ses som att erbjuda en tjänst. Den europeiska marknaden för tjänster har harmoniserats genom det så kallade tjänstedirektivet.⁵ Av skäl 25 till tjänstedirektivet, som rör undantaget för spelverksamhet, går det inte att utläsa något krav på insats, men i själva direktivtexten uttrycks det på följande sätt i artikel 2 h) ”Detta direktiv skall inte tillämpas på följande verksamheter: Spelverksamhet som innebär att insatser med penningvärde görs i hasardspel, t.ex. lotterier, kasinospel och vadslagningar.”

Fler exempel finns. I förslaget till förordningen rörande säljfrämjande åtgärder – vilket i sina första utkast gav en möjlighet till marknadsföring genom lotterier – uttrycktes undantaget för lotterier i det slutgiltiga förslaget på följande sätt i artikel 2 i) sista meningen ”Som säljfrämjande spel räknas inte spelverksamhet där en insats med monetärt värde står på spel i hasardspel, inbegripet lotterier och vadslagning.”⁶

1 Från tombola till Internet, SOU 2000:50, s. 14 f.

2 Prop. 1939:76, Förslag till lotteriförordning, s. 14.

3 Se Lotterilagen, Lotterinämnden samt Lotterinämndens praxis, R. Schwalbe, s. 33.

4 EU-rättsligt ses lotterier som en tjänst. EU-domstolen har i rättspraxis uttalat att spelautomater som sådana kan utgöra en vara (se det s.k. Läära-målet, C-124/97, punkt 20).

5 Europaparlamentets och Rådets direktiv 2006/123/EG av den 12 december 2006 om tjänster på den inre marknaden.

6 Detta förordningsförslag (2001/0227[COD]) blev inte genomfört och frågorna som förordningen skulle behandla kom i huvudsak att regleras i EU:s direktiv om otillbörliga marknadsföringsåtgärder.

Senast i Kommissionens arbetsdokument *Online gambling in the Internal Market* (COM [2012] 596) anges – efter en genomgång av medlemsländernas regleringar i fråga om definitionen av spel om pengar – att man anser att ”gambling” och ”games of chance” i grunden karaktäriseras av två saker – dels att man satsar något av värde, dels att utgången delvis beror på slumpen.⁷

Att man satsar något av värde är tydligen en självklarhet för att det ska vara fråga om ett lotteri enligt EU:s sätt att se på det. Uppenbarligen delar inte våra nordiska och europeiska grannar de farhågor som kommit till uttryck i Sverige sedan 1930-talet.

Mot bakgrund av nyss nämnda borde man kunna dra slutsatsen att tjänstedirektivets fria rörlighet omfattar lotterier och spel om pengar där det saknas insats. Nej, riktigt så enkelt är det inte. I propositionen som behandlar införandet av tjänstedirektivet framgår följande i nu aktuell fråga.⁸

”I tjänstedirektivets artikel 2.2 h) anges att spelverksamhet som innebär att insatser med penningvärde görs i hasardspel, t.ex. lotterier, kasinospel och vadslagningar undantas från direktivets tillämpningsområde. Vidare anges i skäl 25 till direktivet att spelverksamhet, inbegripet lotterier och vadslagningar, bör undantas från direktivets tillämpningsområde med tanke på denna verksamhets särdrag som medfört att medlemsstaterna har utformat en politik avseende den allmänna ordningen och konsumentskyddet. För att undantaget i direktivet för spelverksamhet ska vara tillämpligt fordras alltså ett förfarande där en insats med penningvärde ska erläggas. Vidare fordras att det är fråga om ”games of chance”, vilket i den svenska versionen av direktivet översatts till ”hasardspel”. I lotterilagen anges att med lotteri avses en verksamhet där en eller flera deltagare, med eller utan insats, kan få en vinst till ett högre värde än vad var och en av de övriga deltagarna kan få (3 §). Vid bedömningen av om en verksamhet är ett lotteri ska hänsyn tas till verksamhetens allmänna karaktär och inte endast till den större eller mindre grad av slump som finns i det enskilda fallet. Begreppet lotteri har alltså en delvis annan innebörd i direktivet än i lotterilagen. Skillnaden medför att det kan finnas lotterier som trots undantaget i tjänstedirektivet likväl kan falla inom direktivets tillämpningsområde. Lotterilagen faller utanför tjänstedirektivets tillämpningsområde till den del lagen reglerar slumpspel (”games of chance”).”⁹

De återgivna resonemangen innebär att det räcker med att det är ett lotteri som huvudsakligen avgörs av slumpen för att undantaget i direktivet ska vara tillämpligt. Kravet på insats gäller uppenbarligen inte om det är fråga om ”games of chance”.

7 Online gambling in the Internal Market (COM [2012] 596), avsnitt 2.1.2.

8 Prop. 2008/09:187, Införande av tjänstedirektivet.

9 A.a.s. 85.

Denna slutsats synes vara oförenlig med direktivet och gåtans lösning återfinns i den departementspromemoria som ligger till grund för propositionen om införande av tjänstedirektivet.¹⁰ Av departementspromemorian framgår följande.

”Lotterilagen är en skyddslagstiftning där skyddsintresset består bl.a. i att motverka brottslig verksamhet och därmed att skydda konsumenterna, dvs. spelarna, från att utsättas för bedrägerier och annan brottslighet. Ett annat skyddssyfte är att motverka sociala och ekonomiska skadeverkningar för enskilda som kan uppstå till följd av spelandet och som samhället likväl får ta konsekvenserna av. Lotterilagens övergripande skyddssyften utgör begränsningar som är motiverade av tvingande hänsyn till allmänintresset. Tillsynen är uppbyggd kring ett tillståndsförfarande med krav som syftar till att säkerställa att den juridiska personen som bedriver tillståndspliktig verksamhet har förutsättningar att uppfylla dessa skyddssyften. Med anledning av dessa skyddssyften krävs en förhandskontroll som endast kan komma till stånd genom ett tillståndsförfarande. Utan tillståndsplikt och förhandskontroll saknas en reell möjlighet att kontrollera aktörerna och risken är uppenbar att skyddsintressena inte kan upprätthållas. Mindre ingripande åtgärder är inte tillräckliga. En förhandskontroll i sig är därför motiverad och villkoren i artikel 9 i tjänstedirektivet är uppfyllda.”¹¹

Sverige har alltså valt att använda sig av artikel 9 med tillhörande punkter i tjänstedirektivet för att även fortsättningsvis kunna ställa krav på tillstånd gällande lotterier utan insats. Artikel 9.1 – 9.7 ger möjlighet för medlemsstaterna att ställa krav på tillstånd för tjänster som omfattas av den fria rörligheten under vissa i artiklarna givna förutsättningar. Bland annat ska inskränkningen vara motiverad av tvingande hänsyn till allmänintresset.

Konklusionen från 30-talet står sig alltså fortfarande stark drygt 70 år senare. Numera har den än tydligare förklätts till konsumentskydd och en önskan att motverka sociala och ekonomiska skadeverkningar för enskilda som kan uppstå till följd av spelandet – intressant, särskilt då det rör sig om spel utan insats.

10 Ds 2008:75, Genomförande av tjänstedirektivet.

11 A.a.s. 455 f.

Är det dags att Sverige går samma väg som övriga Europa?

Jag känner inte till någon undersökning som ger stöd för tesen att ett slopan- de av tillståndsplikten för lotterier utan insats skulle medföra negativa effekter för, i första hand, folkrörelsernas spel och lotterier. Vad gäller resonemangen som sociala skyddshänsyn skulle man kunna hävda att gratisspel kan vara en inkörsport till tyngre spel och i förlängningen kunna leda till att ett spelbero- endeproblem uppstår i enskilda fall.

Vilka fördelar och nackdelar kan ett undantag från tillståndsplikten för lot- terier utan insats medföra?

Förhoppningsvis skulle ett undantag leda till en ökad acceptans för spel- regleringen. Gränsdragningsfrågorna i gråzonen mellan lotteri och tävling torde minska. Lotteriinspektionens verksamhet skulle kunna effektiviseras i den meningen att myndighetens resurser skulle kunna läggas på mera ”allvar- liga” överträdelser. Slutligen kan konstateras att arrangemangen inte skulle vara oreglerade. Dessa arrangemang skulle även fortsättningsvis behöva vara i överensstämmelse med gällande konsument- och marknadsföringsreglering.

Risk finns dock att gratislotterierna verkligen konkurrerar med ”vanliga” lotterier, men denna risk ska inte överdrivas eftersom gratislotterier inte torde vara en sund affärsidé i längden. Kan det komma reklamfinansierade spelsaj- ter där man genom gratisspel kan vinna riktiga pengar? Ja, risken finns. Något liknande finns faktiskt redan i dag på Facebook där man kan lägga ett vad utan insats på ett idrottsevenemang, och vinna pengar om vadet går in, bland annat under förutsättning att man tittat på reklamfilm.¹² Det kan även finnas en risk för att andra/nya gränsdragningsproblem uppstår. Är förmedlings- kostnad lika med insats? Dylika problem bör kunna undvikas genom tydlighet i förarbetena.

Sammantaget bör den i rubriken ställda frågan besvaras delvis jakande. Enligt min mening borde dock möjligheten att anordna gratislotterier inled- ningsvis endast omfatta de former av lotterier som kallas egentliga lotterier (lottning, gissning, vadhållning och liknande förfaranden samt marknads- och tivolinöjen). Det vill säga undantaget bör inte omfatta övriga former av lot- terier (vadhållning på sportspel som sker i mer än en kommun, vadhållning på hästar, bingospel, automatspel, roulettspel, tärningsspel, kortspel, kedje- brevsspel och liknande spel). Att undanta även dessa från tillståndplikt i de fall insats inte krävs innebär enligt min mening i dag alltför stora risker för

12 Onlinebetting hos WCOB med den egna valutan PAX som kan växlas in till Euro.

missbruk och kontrollproblem samt medföra stora bevisproblem för Lotteriinspektionen och andra rättsvårdande myndigheter.

För att de sociala skyddsaspekterna även fortsättningsvis ska kunna tillgodoses skulle anordnande av gratislotterier även kunna begränsas genom att man exempelvis sätter en övre gräns för värdet av vinsten på samma sätt som för de lotterier som idag kan anordnas utan tillstånd (se 19 och 21 §§ lotterilagen). Denna gräns bör dock sättas betydligt högre än dagens 1/60 prisbasbelopp (drygt 700 kronor), förslagsvis 1/8 prisbasbelopp (drygt 5 000 kronor) för att vara ett realistiskt alternativ för massmedia och tävlingsarrangörer.

Jag tror således att fördelarna skulle överväga nackdelarna och att man på sikt kan införa ett insatskrav avseende alla spelformer i linje med den rådande meningen i EU.

Per Binde, docent i socialantropologi vid Göteborgs universitet, skriver om riskbedömning för att minimera spelandets sociala skadeverkningar. Per beskriver de riskbedömningsinstrument som finns och som används av så väl spelbolag som av regleringsmyndigheter. Men det finns även andra metoder för att bedöma en spelforms eventuella risker. Statistik över dem som söker hjälp för spelproblem och data från befolkningsstudier bidrar med värdefull kunskap.

Joel Kitti-Junros, handläggare, statistik och omvärld på Lotteriinspektionen ger oss en lektion i sannolikhetslära. Hur stor är egentligen sannolikheten att vinna på Lotto och andra spel?

Johan Röhr, chefsjurist på Lotteriinspektionen tar upp de så kallade gratislotterierna som bland annat förekommer i tidningar, på radio och som blivit vanliga på exempelvis Facebook. Svensk lagstiftning gör ingen skillnad på lotterier med eller utan insats som de flesta andra länder gör. Kanske är det dags för en regeländring som undantar lotterier utan insats från regleringen? Vilka fördelar och nackdelar kan ett undantag från tillståndsplikten för lotterier utan insats medföra?