

# Kanaliseringsgrad på den svenska spelmarknaden 2024

## Kanaliseringsgrad på den svenska spelmarknaden 2024

## Innehåll

|                                                                  |    |
|------------------------------------------------------------------|----|
| Sammanfattning.....                                              | 3  |
| 1 Bakgrund.....                                                  | 4  |
| 2 Definitioner och metoder.....                                  | 5  |
| 2.1 Vad är kanaliseringsgrad?.....                               | 5  |
| 2.2 Metoder för att mäta kanaliseringsgrad .....                 | 7  |
| 3 Spelandet utanför det svenska licenssystemet.....              | 10 |
| 3.1 Anledningar till att spela utanför licenssystemet .....      | 10 |
| 4 Metoder för att ta fram indikatorer för kanaliseringsgrad..... | 12 |
| 4.1 Enkätundersökning till spelare.....                          | 12 |
| 4.2 Mätning av internettrafik.....                               | 14 |
| 4.3 Indikatorer från metoderna .....                             | 19 |
| 5 Resultat av mätning av indikatorer.....                        | 21 |
| 5.1 Enkätundersökning till spelare.....                          | 21 |
| 5.2 Mätning av internettrafik.....                               | 22 |
| 5.3 Sammanställning av resultat för huvudindikatorer.....        | 24 |
| 5.4 Historisk utveckling av huvudindikatorer .....               | 25 |
| 6 Slutsatser.....                                                | 26 |
| Referenser.....                                                  | 27 |

## Sammanfattning

Spelinspektionen har under 2024 vidareutvecklat metoderna för att mäta kanaliseringsgraden, det vill säga den andel av svenskarnas spelande som sker hos aktörer med svensk licens. Syftet är att ge en bild av den offentliga kontrollen över spelmarknaden. I rapporten redovisas uppdaterade mätningar för 2024 baserade på en enkätundersökning till spelare och mätning av internettrafik.

Resultaten visar att kanaliseringsgraden för den konkurrensutsatta marknaden för 2024 var 85 procent, vilket kan jämföras med Spelinspektionens uppskattning på 86 procent för 2023. Andelen spelare som har spelat på den licensierade konkurrensutsatta marknaden uppskattas till 96 procent 2024.

Enkätundersökningen till spelare visar att de främsta anledningarna till att spela utanför licenssystemet är att spelarna upplever bättre vinstmöjligheter på webbsidor och spelplatser utan svensk licens, att man är eller har varit avstängd på Spelpaus.se och bättre bonuserbjudanden.

## 1 Bakgrund

Ett viktigt syfte med omregleringen av spelmarknaden var att staten skulle få kontroll över det spelande som tidigare skedde hos spelbolag utan tillstånd i Sverige.

Ett sätt att mäta den offentliga kontrollen av spelmarknaden är att undersöka hur stor del av svenskarnas spelande som sker hos spelbolag med svensk spellicens, den så kallade kanaliseringsgraden. Inför omregleringen av spelmarknaden 2019 beräknades kanaliseringsgraden för den konkurrensutsatta delen av spelmarknaden till betydligt lägre än 50 procent.<sup>1</sup>

Spelinspektionen fick i sitt regleringsbrev inför 2024 i uppdrag att utveckla metoden för att beräkna kanaliseringsgraden för den svenska spelmarknaden. Myndigheten skulle även arbeta för att öka den allmänna kunskapen om kanaliseringen, exempelvis hur den ser ut för olika spelformer. Dessutom skulle myndigheten föreslå en indikator för redovisning av kanaliseringsgraden i budgetpropositionen. I uppdraget som redovisades den 1 oktober 2024 beräknade myndigheten kanaliseringsgraden för 2023 till 86 procent.

Denna rapport redovisar uppdaterade mätningar för kanaliseringsgraden år 2024.

---

<sup>1</sup> Statskontoret, *Utvärdering av omregleringen av spelmarknaden*. (2022).

## 2 Definitioner och metoder

### 2.1 Vad är kanaliseringsgrad?

Inför omregleringen av den svenska spelmarknaden definierade den dåvarande regeringen kanaliseringsgrad som den andel av den totala omsättningen på den konkurrensutsatta marknaden som sker hos spelbolag med svensk licens<sup>2</sup>. Ingen skillnad görs i definitionen mellan spel online eller landbaserat spel, till exempel spel i butik. Sett till omsättning utgörs den största delen av omsättningen på den konkurrensutsatta spelmarknaden i Sverige av vadhållning och kommersiellt onlinespel.<sup>3</sup>

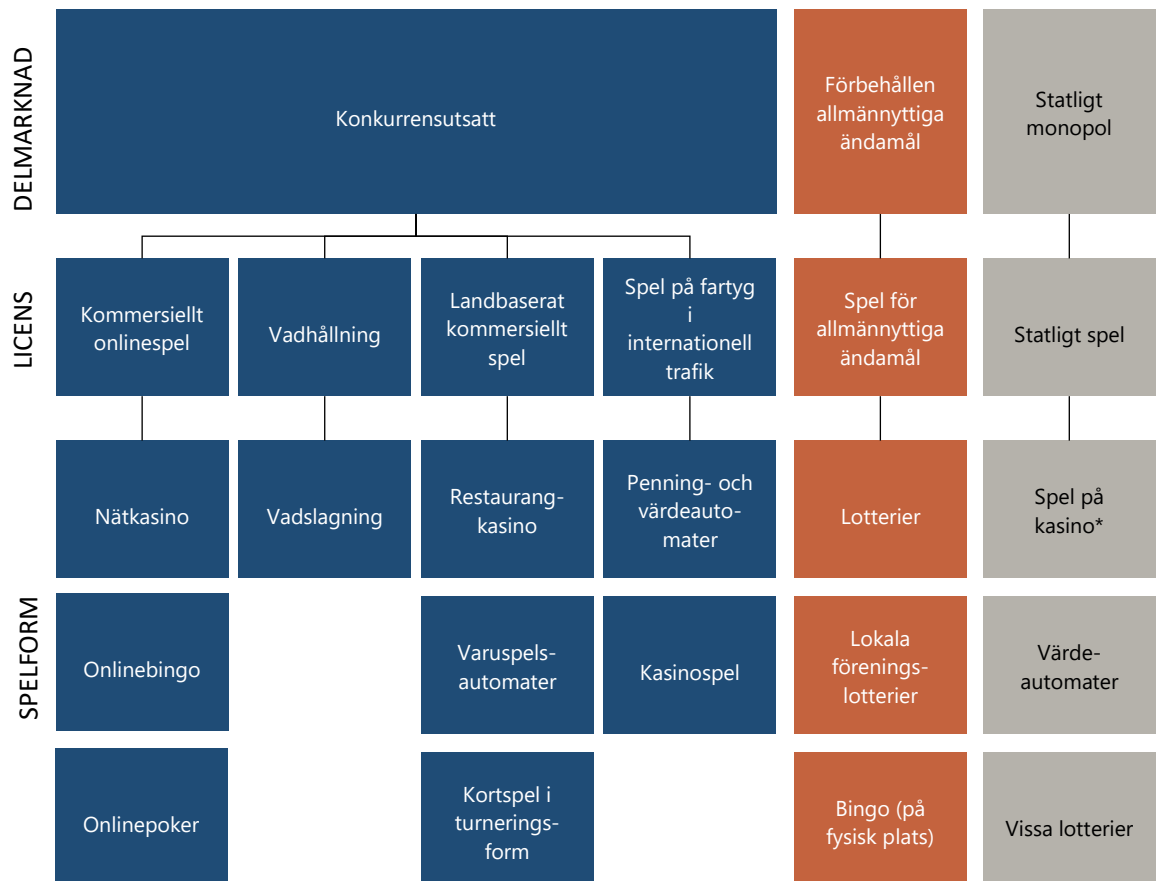
För att öka kunskapen om kanaliseringsgraden samt nyansera bilden har Spelinspektionen tagit fram mätningar av kanaliseringsgraden för hela spelmarknaden samt andra delmarknader där det har varit möjligt.

Olika delmarknader på spelmarknaden samt licenser och spelformer, illustreras i Figur 1. Spelmarknaden kan också delas in i onlinespel och landbaserat spel.

---

<sup>2</sup> Prop. 2017/18:220, *En omreglerad spelmarknad*.

<sup>3</sup> Omkring 99 procent av omsättningen på den konkurrensutsatta spelmarknaden utgjordes 2024 av vadhållning och kommersiellt onlinespel. Med den konkurrensutsatta spelmarknaden avses vadhållning, kommersiellt onlinespel, landbaserat kommersiellt spel och spel på fartyg i internationell trafik.



Källa: Spelinspektionen

Anm.: \*Enligt riksdagsbeslut ska landbaserade kasinon vara stängda senast den 31 december 2025.

Svenska Spel stängde Casino Cosmopol i Stockholm den 24 april 2025 och bedriver sedan dess ingen landbaserad kasinoverksamhet.

### Figur 1 Spelmarknaden uppdelat i delmarknader, licens och spelformer

Den sammanlagda nettoomsättningen (spelarnas insatser minus utbetalda vinster) för licenshavare med svensk spellicens uppgick under 2024 till 27,8 miljarder kronor. Den konkurrensutsatta delen av spelmarknaden omsatte 18,1 miljarder kronor<sup>4</sup>. I denna rapport avses genomgående nettoomsättning när begreppet "omsättning" används.

<sup>4</sup> Baserat på uppgifter om spelskatt från Skatteverket.

Spelinspektionens samlade bedömning är att nätkasino och vadslagning, i synnerhet online, är de spelformer där spelandet utanför licenssystemet är särskilt utbrett.

Det är också relevant att utöver kanaliseringsgrad i pengar mäta hur stor andel av spelarna som spelar inom licenssystemet för att få en mer komplett bild av spelandet utanför licenssystemet.<sup>5</sup>

Det är viktigt att notera att alla mått på kanaliseringsgraden är uppskattningar, eftersom det saknas heltäckande uppgifter om hur mycket svenskar spelar för utanför licenssystemet.

## 2.2 Metoder för att mäta kanaliseringsgrad

Spelinspektionen har genom kontakter med spelmyndigheter i andra länder, branschorganisationer och spelbolag identifierat olika indikatorer för kanaliseringsgrad. En metod för att ta fram indikatorerna är enkätundersökningar till spelare. En annan metod som också förekommer är mätning av internettrafik.

En möjlig metod som lyfts fram är analys av betalningstransaktioner till spelbolag. Att denna metod inte använts förklaras bland annat av bristande klassificering av betalningstransaktioner, användning av betalningsförmedlare som mellanhänder av transaktioner samt avsaknad av ett globalt register över transaktioner.

### 2.2.1 Andra länders spelmyndigheter

Få spelmyndigheter publicerar regelbundet uppgifter om kanaliseringsgrad. Bland de mätningar som har publicerats finns främst enstaka enkätundersökningar till spelare.<sup>6</sup> Vissa spelmyndigheter använder estimat av

---

<sup>5</sup> SOU 2020:77, *Ökat skydd och stärkt reglering på den omreglerade spelmarknaden*.

<sup>6</sup> Spillemyndigheden. *Danskerne spiller i høj grad på spilsider med dansk tilladelse*. (2024).



internettrafik för att mäta fördelningen av besök på webbsidor med och utan licens.<sup>7</sup> Det finns exempel på myndigheter som har anlitat brittiska analysföretaget H2 Gambling Capital<sup>8</sup> för att uppskatta omfattningen av spelandet utanför licenssystemet.

Den nederländska spelmyndigheten Kansspelautoriteit, använder två metoder för att uppskatta kanaliseringsgraden. För kanaliseringsgrad i termer av pengar baseras beräkningen på en sökvolymmetod, där data från Google Ads kombineras med uppgifter från licensierade operatörer samt kända illegala aktörer. För kanaliseringsgraden i termer av spelare används paneldata från marknadsundersökningsföretaget Gesellschaft für Konsumforschung (GfK).<sup>9</sup>

### 2.2.2 Övriga mätningar av kanaliseringsgrad i Sverige

I Sverige har Branschföreningen för onlinespel (BOS) genom SKOP<sup>10</sup> samt spelbolaget ATG<sup>11</sup> genomfört mätningar av kanaliseringsgraden för den svenska marknaden. Dessa mätningar använder liknande metoder som Spelinspektionen, men genomför olika tolkningar från antaganden som ger stort utslag på resultaten

BOS genomförde 2023 en enkätundersökning tillsammans med opinionsföretaget SKOP. I undersökningen frågade man respondenten om hur stor senaste insatsen på onlinespel var, samt om det var på en webbsida med svensk licens, med svarsalternativen ja, nej och vet ej. Summan av insatser från respondenter som svarat ja jämfördes sedan med summan av insatser som svarat nej och vet ej. Resultatet av detta är att alla som svarade vet ej räknades till svarsalternativ nej. Om man utesluter alla vet ej svar ökar kanaliseringsgraden för många av de presenterade måtten med omkring tio procentenheter.

<sup>7</sup> Kansspelautoriteit. *Monitoringsrapportage online kansspelen*. (2024).

<sup>8</sup> Spillemyndigheden. *Spilmarkedet i Tal 2023*. (2024).

<sup>9</sup> Kansspelautoriteit, *Effecten op de online gokmarkt - Nieuwe regels spelersbescherming 2024*. (2025).

<sup>10</sup> SKOP. *Rapport om kanalisering på den svenska spelmarknaden*. (2023).

<sup>11</sup> ATG. *Olicensierat spel – En analys av webbtrafik till olicensierade spelsajter*. (2024).

Ett bättre sätt att hantera kategoriseringen av svarsalternativet vet ej, är enligt Spelinspektionens mening att fråga vad för spelplats eller vilken webbsida respondenten spelat på. I Spelinspektionens enkätundersökning kontrolleras respondentens svar efter angiven spelplats och webbsida. Uppenbara fel svar kan därför justeras och svaren vet ej sorteras bort.

Genom att kontrollera respondentens spelplats eller webbsida, har Spelinspektionen noterat att respondenter som saknar kunskap gällande licens oftast spelat licensierat.

ATG publicerar kvartalsvis rapporter om kanaliseringsgraden med estimat över internettrafik. Där jämför man antal besök på olicensierade webbsidor jämfört med licensierade webbsidor. Det finns en otydlighet i ATG:s rapporter hur omfattande deras urval av olicensierade aktörer är.

ATG utgår i sina mätningar från antagandet att ett olicensierat besök har en genomsnittlig omsättning per besök som är 10–20 gånger större på en olicensierad webbsida jämfört med en licensierad. Det redovisas inte hur man kommit fram till detta antagande. Utifrån Spelinspektionens samlade erfarenhet finns inget stöd för detta antagande.

### 3 Spelandet utanför det svenska licenssystemet

Mot bakgrund av myndighetens kännedom om spelmarknaden och tillgängligheten på spel på Internet är det rimligt att anta att den största delen av spelandet på bolag utan svensk licens sker online. Därför har Spelinspektionen främst fokuserat på onlinespel. En mindre del av spelandet utanför det svenska licenssystemet förekommer även på till exempel fysiska spelautomater och pokerklubbar.

Den olicensierade spelmarknaden online består dels av webbsidor som saknar nödvändig licens (bolaget accepterar kunder från Sverige samt riktar sin verksamhet mot Sverige) och dels bolag som inte riktar sig mot Sverige. När Spelinspektionen mäter kanaliseringsgrad tar myndigheten inte hänsyn till om bolaget utan svensk spellicens riktar sig mot Sverige eller inte och därmed saknar nödvändig licens.

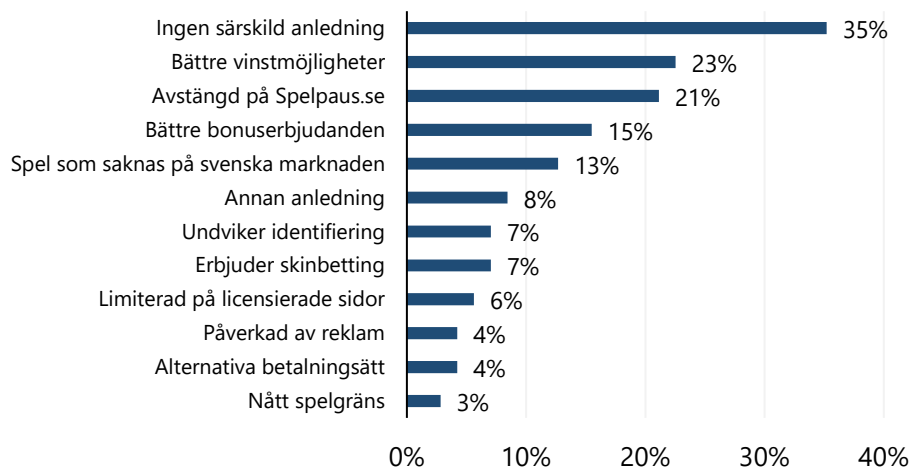
I mars 2025 redovisade Spelinspektionen en rapport om onlinespel utanför den licensierade marknaden. För mer information om bland annat förekomst och tillgänglighet, efterfrågan och marknadsföring av olicensierat onlinespel hänvisas till den rapporten.<sup>12</sup>

#### 3.1 Anledningar till att spela utanför licenssystemet

Det finns flera olika anledningar till att spelare spelat på webbsidor utan svensk spellicens. Spelinspektionens enkätundersökning till spelare visar i figur 2 att de vanligaste anledningarna bland de som svarat att deras senaste spel är på ett olicensierat alternativ, är att spelarna upplever bättre vinstmöjligheter på sidor utan svensk licens, att man är eller har varit avstängd på Spelpaus.se och bättre bonuserbjudanden.

---

<sup>12</sup> Spelinspektionen, *Spelinspektionens lägesbild – onlinespel utanför den licensierade marknaden*. (2025).



Källa: Lysio Research

Anm.: Flera svarsalternativ möjliga. Totalt antal svar: 71.

**Figur 2 Anledningar till att man spelat på spelplatser eller webbsidor utan svensk spellicens**

## 4 Metoder för att ta fram indikatorer för kanaliseringsgrad

Spelinspektionen tog inför uppdraget i regleringsbrevet fram flera indikatorer för att uppskatta kanaliseringsgraden på den svenska spelmarknaden. Dessa indikatorer baserades på data som samlades in genom en enkätundersökning till spelare, mätning av internettrafik, uppgifter om omsättning från aktörer med tillstånd för spelprogramvara samt uppgifter om spelandet hos bolag utan svensk licens från analysföretaget H2 Gambling Capital (H2GC). Spelinspektionen kompletterade också med inhämtade uppgifter från licenshavarna.

Myndigheten har inför årets mätning vidareutvecklat metoden för att uppskatta kanaliseringsgraden. Detta innebär bland annat att Spelinspektionen inte längre använder uppgifter från analysföretaget H2GC.

Spelinspektionen tar i årets mätning heller inte med uppgifter från tillståndshavare för spelprogramvara. Spelinspektionens bedömning är att metoden inte lyckades fånga upp en tillräckligt stor del av omsättningen och bör i sin nuvarande form inte användas.

I avsnitt 4.1 och 4.2 beskrivs de olika metoderna samt fördelar och nackdelar med respektive metod och de indikatorer som mäts genom respektive metod.

### 4.1 Enkätundersökning till spelare

Spelinspektionen har anlitat Lysio Research (tidigare Enkätfabriken) för att genomföra en enkätundersökning till spelare. Undersökningen genomfördes i maj-juni 2025 och omfattade 5 767 respondenter, samtliga 18 år eller äldre och bosatta i Sverige. Av dessa hade 4 261 spelat i någon form de senaste 12 månaderna.

Deltagarna fick besvara frågor om vilka spelformer de deltagit i samt hur mycket pengar de satsade vid det senaste speltillfället. Spelarna fick dessutom besvara frågor om huruvida de spelat på webbsidor och/eller spelplatser med respektive utan svensk spellicens.

Det är viktigt att notera att vissa begrepp i frågorna kan tolkas på olika sätt. Till exempel kan "senaste speltillfälle" uppfattas antingen som en enskild insats eller som en sammanhängande spelsession. Dessa variationer i tolkning kan påverka svaren vilket bör beaktas vid tolkning av resultaten.

Undersökningen genomfördes via Norstats webbpanel, som till stor del består av slumpmässigt rekryterade deltagare via telefon. Detta bidrar till ett representativt urval.

En enkätundersökning till spelare är relativt enkel att genomföra och lämpar sig väl för återkommande mätningar samt för olika spelformer. Samtidigt finns det begränsningar. Många spelare vet inte om den webbsida eller spelplats de spelat på har svensk licens eller inte, vilket är en svaghet för metoden. Ett sätt att hantera detta är att be spelaren ange vilken webbsida eller spelplats denne spelat på. Det förutsätter dock att spelaren minns vilken webbsida eller spelplats det var.

I de fall det tydligt framgår att en respondent svarat fel, exempelvis om en person svarat att denne spelat på en olicensierad webbsida men samtidigt uppgett namnet på en licensierad, har svaret korrigerats.

Det finns också utmaningar kopplade till spelarnas förmåga att uppskatta hur mycket man satsat på spel. För att öka träffsäkerheten har undersökningen avgränsats till det senaste speltillfället. Detta ökar precisionen på respondentens uppskattning, men fångar å andra sidan inte hur ofta spel sker.

För att minska risken för felaktiga svar, exempelvis att en extra nolla lagts till av misstag, har så kallad mjuk validering tillämpats. Respondenter som angav en satsning över 10 000 kronor ombads bekräfta sitt svar.

En annan nackdel gäller det fåtal respondenter som spelat på olicensierade webbsidor och spelplatser. Det försvårar att dra statistiskt tillförlitliga slutsatser för just denna grupp. När urvalet är litet kan ett enskilt svar få stor påverkan på resultatet. För att få ett mer robust underlag krävs ett större antal respondenter, vilket i sin tur innebär ökade kostnader för datainsamling.

## 4.2 Mätning av internettrafik

En metod för att uppskatta kanaliseringsgraden är att mäta internettrafik. En indikator är andelen besök från Sverige som sker på webbsidor som tillhandahåller spel med svensk licens jämfört med utan svensk licens. En annan indikator som kan ge liknande information är att mäta andel spenderad tid på webbsidor med respektive utan svensk licens. Det finns olika företag som tillhandahåller så kallade Search Engine Optimization-verktyg (SEO-verktyg), som tar fram estimat<sup>13</sup> av besök.

För att mäta estimat av besök till olicensierade webbsidor behöver man först identifiera de webbsidor myndigheten vill mäta trafik till. Då det finns ett stort antal webbsidor som tillhandahåller spel utan svensk licens är det inte nödvändigtvis alla som accepterar svenska kunder eller som har några besök från Sverige. Det kan dock inte uteslutas att man i en sådan här mätning missar någon webbsida som har trafik från Sverige.

En av fördelarna med att mäta internettrafik är möjligheten att kontinuerligt följa upp mätningar.

En begränsning med att använda estimat av besök på webbsidor är att de är baserade på modeller som Spelinspektionen inte har full insyn i. Vidare kan estimat för en webbsida variera markant beroende på leverantör.

Ytterligare en begränsning med estimaten är att de i regel inte mäter besök som sker via appar<sup>14</sup>. Spelinspektionen bedömer dock att trafik till bolag som inte har svensk licens i stort sett uteslutande sker genom besök på webbsidor, eftersom appar för webbsidor som inte har svensk licens enligt myndighetens erfarenhet inte finns tillgängliga i till exempel App Store eller Google Play. Detta betyder att en indikator enbart baserat på internettrafik underestimerar den

---

<sup>13</sup> Ett estimat mäter inte faktisk uppmätt trafik till en webbsida utan är en uppskattning baserat på en modell.

<sup>14</sup> Med app menas här en nedladdningsbar app, exempelvis via App Store eller Google Play.

licensierade andelen spel då en del av omsättningen hos licensierade bolag sker via appar.<sup>15</sup>

Det kan finnas skillnader mellan webbsidor i hur stor andel av besöken som faktiskt leder till spel. Exempelvis kan de webbsidor som tillhandahåller vadhållning ha besökare som streamar till exempel en fotbollsmatch eller ett travlopp.

Generellt är det dock rimligt att anta att ett längre besök på en webbsida leder till en högre omsättning än ett kortare besök. Därför är det också av intresse att visa hur estimaten ser ut för tid spenderad på en webbsida.

Det skulle också kunna finnas en skillnad i storlek på omsättningen på ett besök i genomsnitt på de spel som sker på en olicensierad webbsida jämfört med en licensierad webbsida, vilket estimat av besök inte tar hänsyn till. Spelinspektionen har dock inte hittat något stöd för att omsättningen per besök skulle skilja sig åt.

Det finns också webbsidor som har blockerat viss åtkomst från Sverige, bland annat för att undvika att rikta sin verksamhet mot den svenska marknaden. I Spelinspektionens tillsyn har ett fåtal bolag angivit att man har vidtagit denna åtgärd. Besök till dessa webbsidor inkluderas inte i Spelinspektionens huvudmätningar för att de generellt inte bedöms att leda till någon omsättning.

Spelinspektionen har även uppskattat kanaliseringsgraden för nätkasino respektive vadslagning, baserat på internettrafik. Vad gäller webbsidor med svensk licens som erbjuder både nätkasino samt vadslagning, har Spelinspektionen tagit in uppgifter om licenshavarnas fördelning i omsättning mellan dessa spelformer. Spelinspektionen har sedan gjort antagandet att fördelningen i besök på webbsidorna speglar omsättningen per spelform för respektive bolag.

---

<sup>15</sup> En enkätundersökning från Spelinspektionen till bolag med licens för kommersiellt onlinespel och/eller vadhållning visade att 38 procent av omsättningen kommer från spelande på appar.



Spelinspektionen har antagit att en webbsida som inte har svensk licens och som erbjuder både nätkasino och vadslagning har samma fördelning mellan de två spelformerna som medianen av ett bolag på den licensierade marknaden.

#### 4.2.1 Validering av internettrafik som metod för att mäta kanaliseringsgrad

Spelinspektionen har mätt korrelationen mellan nettoomsättningen baserat på spelskatten som licenshavarna rapporterat för varje månad under år 2024 och estimerade besök till de webbsidor bolagen har haft licens för under samma period. Spelinspektionen ser ett starkt samband mellan omsättning och besök.

Sammantaget finns det stöd för att internettrafik kan användas som en metod för att mäta spelverksamhetens omsättning men att indikatorerna bör tolkas med försiktighet.

#### 4.2.2 Identifiering av webbsidor som tillhandahåller spel utan svensk licens

För att kunna mäta internettrafik från spelare i Sverige till olicensierade webbsidor som bedriver spelverksamhet behöver dessa webbsidor identifieras.

En del av de webbsidor Spelinspektionen har inkluderat i mätningar kommer från de beslut om förbud för bolag att tillhandahålla spel i Sverige som myndigheten har fattat. I besluten finns de webbsidor inkluderade som myndigheten har identifierat att bolagen bedriver spel ifrån.

Spelinspektionen har också gått igenom tillsynsärenden gällande olagligt spel som har avskrivits eller avslutats utan ytterligare åtgärd och identifierat webbsidor därifrån. Från pågående tillsynsärenden mot olagligt spel har ytterligare webbsidor lagts till.

I Spelinspektionens arbete mot olagligt spel har myndigheten genom omvärldsbevakning (exempelvis via bevakning av spelforum) identifierat webbsidor som av olika anledningar inte har lett till ett ärende.

Spelinspektionen får också tips från allmänheten. Myndigheten har inkluderat de webbsidor som har inkommit genom tips från juni 2020.

Inför föregående års mätning tillfrågades branschorganisationerna BOS och Spelbranschens Riksorganisation (Sper) om de har information om webbsidor de tycker är relevanta att ingå i mätningen.

Totalt har 2 032 webbsidor utan svensk licens identifierats till och med 15 april 2025.

#### 4.2.3 Fördelning av webbsidor utan svensk licens

Av de 2 032 webbsidor som Spelinspektionen har identifierat som saknar svensk licens uppskattas 334 av webbsidorna tillhöra bolag med förbud att tillhandahålla spel i Sverige.<sup>16</sup> Tabell 1 visar de olicensierade webbsidorna uppdelat på spelform.

**Tabell 1 Antal identifierade webbsidor utan svensk licens uppdelat på spelform**

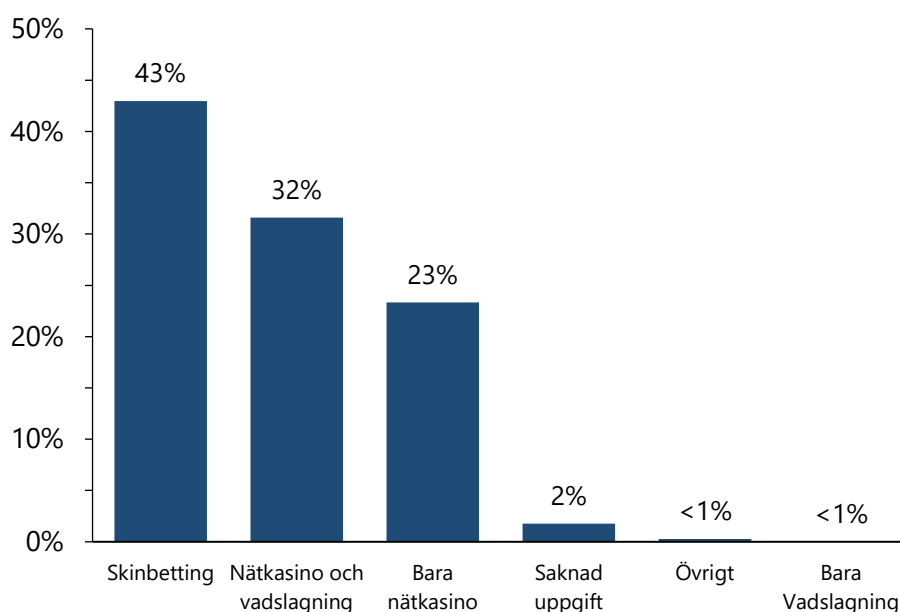
| Spelform                     | Antal olicensierade webbsidor |
|------------------------------|-------------------------------|
| Nätkasino                    | 904                           |
| Nätkasino och vadslagning    | 731                           |
| Saknad uppgift <sup>17</sup> | 283                           |
| Skinbetting                  | 106                           |
| Vadslagning                  | 4                             |
| Övrigt                       | 4                             |
| <b>Totalt</b>                | <b>2 032</b>                  |

Källa: Spelinspektionen

<sup>16</sup> Förbudsförelägganden till och med 15 april 2025.

<sup>17</sup> 98 procent av den trafik som uppmäts tillhör webbsidor som har kategoriserats. Att en webbsida inte har kategoriserats kan exempelvis bero på att webbsidan vid tillfället för genomgången inte varit tillgänglig eller upphört.

Tabell 1 visar att de vanligaste spelformerna för olicensierat spel är nätkasino och nätkasino med vadslagning. Vadslagning erbjuds sällan utan nätkasino. Figur 3 visar fördelningen av besök för varje spelform.



Källa: SEO-verktyg

**Figur 3 Fördelning av besök för webbsidor utan svensk licens under 2024, per spelform.**

Figur 3 visar att majoriteten av de olicensierade besöken 2024 gick till webbsidor som tillhandahåller skinbetting.

#### 4.2.3.1 Särskilt om webbsidor som tillhandahåller skinbetting

Skinbetting är en företeelse där en webbsida använder sig av fungibla tillgångar, det vill säga utbytbara tillgångar, från datorspel som valuta för spel på nätkasino, lotterier eller vadslagning. Begreppet skins syftar på kosmetiska föremål i datorspel, vilket är den vanligaste typen av fungibla tillgångar i detta sammanhang. Skinbetting utesluter dock inte andra typer av tillgångar. Skins får sitt värde genom artificiell knapphet från lootlådor. Då dessa föremål kan bytas, säljas och köpas på digitala marknadsplatser uppstår en växelkurs gentemot traditionella valutor.

Spelinspektionen inkluderar normalt inte webbsidor som tillhandahåller skinbetting i sina indikatorer av kanaliseringsgrad. Vidare erbjuder webbsidor som tillhandahåller skinbetting generellt andra tjänster som inte klassas som spel. Dit hör exempelvis byteshandel, värdekurser av föremålen, nyheter och handel av andra föremål som exempelvis kryptovalutor och non-fungible tokens (NFT:s). Hur stor andel av besöken som kan härledas till just skinbetting på webbsidorna är därmed svårt att uppskatta.

#### 4.2.4 Estimering av omsättning genom internettrafik som indikator

Spelinspektionen har hämtat in uppgifter från licenshavarna om hur stor del av omsättningen som kommer från besök på deras webbsidor, vilket används för att beräkna hur stor omsättningen är per besök.

Genom att använda denna kvot har Spelinspektionen uppskattat omsättningen på den olicensierade marknaden. Detta innebär att Spelinspektionen gör antagandet att omsättning per besök är lika stor på en licensierad webbsida jämfört med en webbsida utan svensk licens.

### 4.3 Indikatorer från metoderna

Genom de olika metoderna har Spelinspektionen tagit fram ett antal indikatorer som var för sig tillför olika typ av information om och indikerar hur stor andel av spelandet som sker inom det svenska licenssystemet för olika delar av marknaden.

#### 4.3.1 Huvudindikatorer för kanaliseringsgraden

Spelinspektionens samlade bedömning är att de indikatorer för den konkurrensutsatta marknaden myndigheten tagit fram genom enkätundersökning till spelare samt genom estimering av omsättning genom internettrafik är de två indikatorer som är mest lämpliga att använda för att mäta kanaliseringsgraden. Dessa två indikatorer benämns som huvudindikatorer.

Till årets mätning har Spelinspektionen som tidigare nämnts exkluderat uppgifter från H2GC. Myndigheten har också gjort bedömningen att indikatorn "Mätning av internettrafik - Andel besök på licensierade webbsidor" inte bör inkluderas då information från denna indikator i sin helhet fångas upp av "Mätning av internettrafik – Estimering av omsättning genom internettrafik".

Det finns dock inget stöd för att någon av dessa indikatorer skulle representera kanaliseringsgraden bättre. För att välja en procentsats som är mest representativ är det rimligt att välja medelvärdet av dessa mätningar. Medelvärdet är ett bra mått på central tendens, eftersom det tar hänsyn till alla värden och ger en genomsnittlig procentsats. Detta värde ligger nära båda de enskilda mätningarna, vilket gör det till ett rimligt val för att representera kanaliseringsgraden.

En enkätundersökning till spelare fångar upp skillnader i omsättning vid ett speltillfälle, medan indikatorerna vi får vid mätning av internettrafik fångar upp skillnader i frekvens av spelande mellan licensierade och olicensierade webbsidor.

## 5 Resultat av mätning av indikatorer

I detta avsnitt redovisas de indikatorer som tagits fram med metoderna beskrivna i avsnitt 4.

### 5.1 Enkätundersökning till spelare

Tabell 2 sammanfattar nyckeltal gällande respondenterna i enkätundersökning till spelare.

**Tabell 2. Nyckeltal från enkätundersökning till spelare**

|                                     | <b>Antal</b> | <b>Andel</b> |
|-------------------------------------|--------------|--------------|
| Respondenter totalt                 | 5 767        | -            |
| Spelat om pengar                    | 4 261        | 74 %         |
| Spelat online                       | 2 746        | 48 %         |
| Spelat på konkurrensutsatt spelform | 1 375        | 24 %         |
| Spelat på vadslagning               | 999          | 17 %         |
| Spelat på nätkasino                 | 585          | 10 %         |

Källa: Lysio Research

Indikatorer för hela marknaden, olika delmarknader och spelformer redovisas i tabell 3. Indikatorerna redovisas i både pengar och spelare.

Indikatorer för antal spelare är genomgående betydligt högre för andelen spelare jämfört med andel pengar.

För att visa osäkerhet i metoderna visas också intervallskattningar för indikatorerna. För spelarundersökningen skattas intervallen genom bootstrap<sup>18</sup>. Omsättning genom internettrafik skattar intervall genom variationen i kvotskattningen. Intervallen visar det spann vilket den faktiska indikatorn med rimlig sannolikhet bedöms ligga.

<sup>18</sup> Bootstrap innebär upprepade slumpmässiga stickprov för att uppskatta en osäkerhet.

**Tabell 3. Andel omsättning och andel spelare på licensierade webbsidor eller spelplatser för olika marknader**

|                          | Omsättning | Intervall   | Spelare | Intervall   |
|--------------------------|------------|-------------|---------|-------------|
| Hela marknaden           | 93 %       | 87 % - 97 % | 99 %    | 98 % - 99 % |
| Konkurrensutsatt marknad | 88 %       | 79 % - 95 % | 96 %    | 95 % - 97 % |
| Onlinemarknaden          | 91 %       | 84 % - 97 % | 98 %    | 98 % - 99 % |
| Vadslagning              | 92 %       | 82 % - 98 % | 98 %    | 97 % - 99 % |
| Nätkasino                | 82 %       | 70 % - 94 % | 94 %    | 92 % - 96 % |

Källa: Lysio Research, Spelinspektionen

## 5.2 Mätning av internettrafik

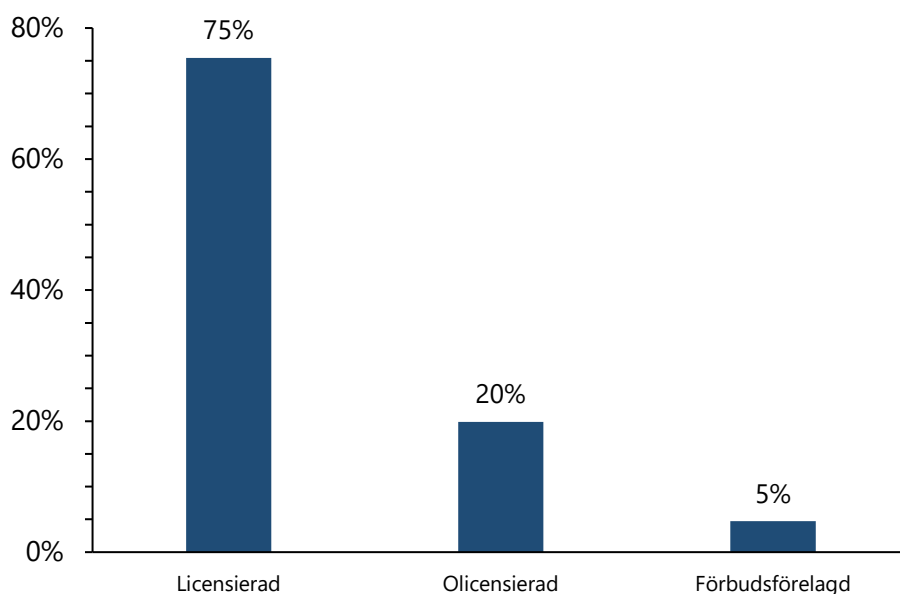
Tabell 4 visar att skinbetting är en stor del av besöken till olicensierade webbsidor. Indikatorn för tid spenderad visar genomgående en högre andel tid spenderad på licensierade webbsidor jämfört med andel besök.

**Tabell 4 Andel besök och andel tid spenderad på licensierade webbsidor uppdelat för olika urval av webbsidor**

|                                                    | Andel licensierade besök | Andel licensierad tid |
|----------------------------------------------------|--------------------------|-----------------------|
| Alla webbsidor (inklusive skinbetting)             | 63 %                     | 71 %                  |
| Alla webbsidor (exklusive skinbetting)             | 75 %                     | 80 %                  |
| Alla webbsidor (inklusive geoblockerade webbsidor) | 73 %                     | 78 %                  |
| Nätkasino                                          | 63 %                     | -                     |
| Vadslagning                                        | 94 %                     | -                     |

Källa: SEO-verktyg, Spelinspektionen

Figur 4 visar fördelningen av andel besök till alla webbsidor (exklusive skinbetting) uppdelad på licensierade webbsidor, webbsidor till förbudsförelagda webbsidor samt besök till övriga olicensierade webbsidor.



Källa: SEO-verktyg

**Figur 4 Fördelning av andel besök till alla webbsidor (exklusive skinbetting)**

Tabell 5 visar att internettrafik justerat efter omsättning generellt indikerar en högre kanaliseringsgrad jämfört med tabell 4.

**Tabell 5 Estimering av andelen omsättning genom internettrafik till licensierade bolag uppdelat på marknader**

|                          | Omsättning | Intervall   |
|--------------------------|------------|-------------|
| Konkurrensutsatt marknad | 82 %       | 72 % - 89 % |
| Nätkasino                | 72 %       | 64 % - 82 % |
| Vadslagning              | 96 %       | 95 % - 98 % |
| Hela marknaden           | 88 %       | 83 % - 93 % |

Källa: SEO-verktyg, Spelinspektionen



### 5.3 Sammanställning av resultat för huvudindikatorer

En sammanställning av resultatet för huvudindikatorerna från de olika metoderna redovisas i tabell 6.

Tabell 6 visar att vår bedömning av kanaliseringsgraden är 85 procent för 2024 och att kanaliseringsgraden generellt är högre för vadslagning än för nätkasino.

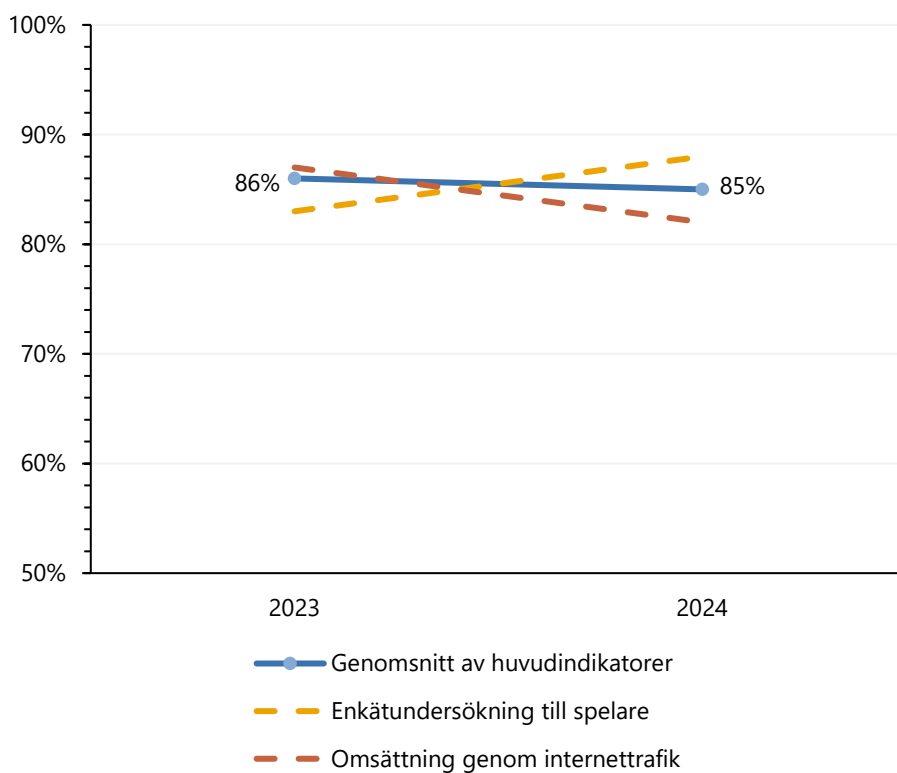
**Tabell 6 Resultat av huvudindikatorer**

|                                                     | Konkurrensutsatt<br>marknad | Vadslagning | Nätkasino |
|-----------------------------------------------------|-----------------------------|-------------|-----------|
| Enkätundersökning till<br>spelare                   | 88 %                        | 92 %        | 82 %      |
| Estimering av<br>omsättning genom<br>internettrafik | 82 %                        | 96 %        | 72 %      |
| <b>Kanaliseringsgrad</b>                            | <b>85 %</b>                 |             |           |

Källa: Lysio Research, SEO-verktyg och Spelinspektionen

#### 5.4 Historisk utveckling av huvudindikatorer

Figur 5 visar att Spelinspektionens bedömning är att kanaliseringsgraden sjunkit med en procentenhet sedan föregående års mätning.



**Figur 5 Historisk utveckling av huvudindikatorer**

## 6 Slutsatser

Myndigheten har utvecklat flera metoder för att ta fram indikatorer för kanaliseringsgraden. Skillnaden i resultaten mellan indikatorerna kan förklaras av att de är osäkra och bygger på antaganden och uppskattningar. Osäkerheten medför vissa svårigheter att rangordna indikatorerna enligt tillförlitlighet, eftersom var och en av dem har fördelar och nackdelar.

Spelinspektionen kan konstatera att kanaliseringsgraden skiljer sig mellan olika spelformer. Vadslagning har generellt en högre kanaliseringsgrad än nätkasino. Därtill kan Spelinspektionen se att en liten andel spelare spelar på webbsidor utan svensk licens, men att de spelar för mer pengar än de som spelar licensierat. Spelinspektionen kan också se att en stor del av besöken på webbsidor utan svensk licens utgörs av besök till webbsidor som erbjuder skinbetting.

Att det finns en bristfällig kännedom om en webbsida har svensk licens kan Spelinspektionen se då många som svarat "vet ej" på frågan om man spelat på en webbsida med eller utan svensk licens, i stor utsträckning faktiskt har spelat på en webbsida med svensk licens.

I Spelinspektionens enkätundersökning till spelare ser myndigheten att spelare som uppger att de spelat på webbsidor utan svensk spellicens anger flera olika upplevda anledningar till detta. De mest förekommande anledningarna är bättre att man har stängt av sig genom Spelpaus.se och att det är bättre vinstmöjligheter hos webbsidor utan licens.

Resultatet för Spelinspektionens indikatorer gör gällande att kanaliseringsgraden är mellan 82 och 88 procent.

Som en indikator för redovisning av kanaliseringsgraden i budgetpropositionen föreslås att använda det genomsnittliga värdet av Spelinspektionens två huvudindikatorer. För 2024 beräknas kanaliseringsgraden på detta sätt till 85 procent.

## Referenser

ATG. *Olicensierat spel – En analys av webbtrafik till olicensierade spelsajter*. (2024). <https://omatg.se/wp-content/uploads/2025/03/atg-rapport-kanalisering-q4-2024.pdf>

Kansspelauktoriteit. *Effecten op de online gokmarkt – Nieuwe regels spelersbescherming 2024*. (2025). <https://kansspelauktoriteit.nl/nieuws/2024/juni/kansspelauktoriteit-publiceert-aangepaste/>

Kansspelauktoriteit. *Monitoringsrapportage online kansspelen*. (2024). <https://open.overheid.nl/documenten/dpc-3eefa08f8ce22122ba66bf5688c8feca2c0b2a01/pdf>

Prop. 2017/18:220. *En omreglerad spelmarknad*. (2018). <https://www.regeringen.se/rattsliga-dokument/proposition/2018/04/prop.-201718220>

Salonen, A.H., Kontto, J., Perhoniemi, R., Alho, H. & Castrén, S. *Gambling expenditure by game type among weekly gamblers in Finland*. (2018). <https://bmcpublichealth.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12889-018-5613-4>

SKOP. *Rapport om kanalisering på den svenska spelmarknaden*. (2023). <https://www.bos.nu/wp-content/uploads/2023/06/Rapport-til-BOS-om-kanalisering-mars-2023.pdf>

SOU 2020:77. *Ökat skydd och stärkt reglering på den omreglerade spelmarknaden*. (2020). <https://www.regeringen.se/rattsliga-dokument/statens-offentliga-utredningar/2020/12/sou-202077>

Spelinspektionen. *Den offentliga kontrollen över spelmarknaden*. (2024). [https://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/rapport-o-remiss/slutredovisning-av-uppdrag-fi2023\\_03130---den-offentliga-kontrollen-over-spelmarknaden---kanaliseringsgrad.pdf](https://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/rapport-o-remiss/slutredovisning-av-uppdrag-fi2023_03130---den-offentliga-kontrollen-over-spelmarknaden---kanaliseringsgrad.pdf)

Spelinspektionen. *Spelinspektionens lägesbild – onlinespel utanför den licensierade marknaden*. (2025). <https://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/rapport-o->

[remiss/spelinspektionens-lagesbild-onlinespel-utanfor-den-licensierade-marknaden.pdf](#)

Spillemyndigheden. *Spilmarkedet i Tal 2023*. (2024).  
<https://www.spillemyndigheden.dk/nyheder/spilmarkedet-i-tal-2023-se-noegletal-og-statistik-det-seneste-aar>

Spillemyndigheden. *Danskerne spiller i høj grad på spilsider med dansk tilladelse*. (2024). <https://www.spillemyndigheden.dk/uploads/2024-01/Danskerne%20spiller%20i%20h%C3%B8j%20grad%20p%C3%A5%20spilsider%20med%20dansk%20tilladelse.pdf>

Statskontoret. *Utvärdering av omregleringen av spelmarknaden*. (2022).  
<https://www.statskontoret.se/publicerat/publikationer/publikationer-2022/utvardering-av-omregleringen-av-spelmarknaden--slutrapport/?publication=true>