Den svenska spelmarknaden fick en ny spelreglering den 1 januari 2019. I stället för att staten ensam skulle stå för stora delar av spelutbudet öppnades marknaden för kommersiella bolag – under förutsättning att de hade svensk licens och följde svenska regler. Reformen skulle bland annat ge staten bättre kontroll, stärka konsumentskyddet och få fler spelare att välja lagligt licensierat spel.

Statskontorets utvärdering av omregleringen, publicerad 2022, ger en mer nyanserad bild än att reformen antingen lyckades eller misslyckades. Licenssystemet skapade tydligare möjligheter att ställa krav på privata spelbolag och ingripa mot aktörer som inte följde reglerna. Men det innebar inte att tillsynen blev enkel, att allt spel flyttade till den licensierade marknaden eller att riskerna för enskilda spelare försvann.

Här går vi igenom vad Statskontoret bedömde fungerade, var problemen kvarstod och varför uttrycket *kanaliseringsgrad* behöver användas med försiktighet. Det är en viktig skillnad mellan att mäta licensierad omsättning och att räkna hur många spelare som faktiskt använder olika speltjänster.

Från monopol till licensmodell

Före 2019 var den svenska spelmarknaden i huvudsak uppdelad mellan statligt kontrollerade spel och verksamheter som omfattades av särskilda tillstånd. Samtidigt kunde svenska konsumenter nå spelbolag med säte utomlands, trots att bolagen inte hade svensk licens. Monopolsystemet gav alltså inte staten full kontroll över allt spel som svenska kunder kunde komma åt.

Med licensmodellen blev grundprincipen i stället att företag som ville rikta sig till den svenska marknaden behövde licens från Spelinspektionen. Licensierade bolag skulle bland annat följa svenska regler om marknadsföring, spelansvar och rapportering. Därmed skulle staten kunna övervaka fler företag på ett samlat sätt än tidigare.

Det var en betydande förändring, men inte ett avskaffande av statens roll. Staten fortsatte att äga och styra spelverksamhet genom exempelvis Svenska Spel, samtidigt som andra aktörer fick konkurrera på delar av marknaden. Norsk Tipping, Norges statliga spelbolag, är ett exempel på en annan modell i Norden: ett statligt bolag med en central roll i en mer monopolpräglad struktur. Skillnaden mellan länderna handlar inte bara om ägande, utan också om hur staten försöker styra spelutbud, intäkter och risker.

Vad tyckte Statskontoret fungerade?

Tydligare krav på bolag som vill verka i Sverige

En av licenssystemets styrkor var att kraven blev mer direkt kopplade till rätten att erbjuda spel på den svenska marknaden. Licensen gav myndigheterna en tydligare grund för tillsyn och ingripanden. Bolagen behövde förhålla sig till svenska regler och kunde inte längre behandla Sverige som en marknad utan ett sammanhållet nationellt regelverk.

Det är en konkret förbättring jämfört med en situation där en stor del av onlinespelet sker hos bolag som svenska myndigheter har begränsade möjligheter att påverka. En licens innebär inte automatiskt att varje regel följs, men den ger staten verktyg att agera när ett bolag brister. På så sätt bidrog reformen till **ökad kontroll spelmarknaden** – åtminstone över de företag som faktiskt sökte licens och omfattades av svensk tillsyn.

En tydligare roll för tillsyn och ingripanden

Licenssystemet gjorde Spelinspektionens roll central. Myndigheten fick ansvar för att pröva licenser, följa upp att bolagen uppfyllde villkoren och ingripa vid regelbrott. En sådan ordning skapar en tydligare ansvarskedja: bolagen ska följa reglerna, myndigheten ska kontrollera dem och sanktioner ska kunna användas när kraven inte uppfylls.

Statskontorets utvärdering pekade samtidigt på att förändringen ökade kraven på myndigheternas kapacitet. En licensmodell är inte självgående. Den förutsätter tillräckliga resurser, fungerande informationsutbyte och metoder för att upptäcka verksamhet som försöker nå svenska spelare utan tillstånd. Det gäller också att reglerna tillämpas förutsägbart, så att tillsynen inte bara blir omfattande på papperet utan leder till praktisk efterlevnad.

Det är därför mer träffsäkert att tala om förbättrade förutsättningar för statlig kontroll än om full kontroll. Licenssystemet gav staten fler verktyg, men verktygen måste användas och deras räckvidd är begränsad när aktörer befinner sig utanför svensk jurisdiktion.

Konsumentskydd och spelansvar: starkare krav, inte en garanti

En central ambition med omregleringen var att göra det lättare att skydda spelare. Licensierade företag skulle bland annat arbeta med spelansvar och ge kunder möjlighet att begränsa sitt spelande. Spelare kunde också stänga av sig från spel hos licensierade aktörer genom det nationella självavstängningsregistret Spelpaus.se.



Det innebar ett tydligare och mer samlat skydd än om varje bolag hade haft helt egna lösningar utan gemensamma regler. En spelare som stängt av sig från licensierat spel skulle inte behöva kontakta varje svensklicensierat bolag separat. Det är en viktig del av ett **stärkt konsumentskydd**, särskilt för personer som vill ta en paus från spel eller som har svårt att begränsa sitt spelande.

Men skyddets räckvidd följer i huvudsak licenssystemets gränser. Om en spelare använder ett olicensierat bolag kan svenska regler och nationella skyddsfunktioner vara svårare att tillämpa. Det betyder inte att varje spelare hos ett olicensierat bolag saknar skydd, men det betyder att staten har sämre möjligheter att säkerställa att svenska krav gäller.

Det är också viktigt att skilja mellan att ett skydd finns och att det fungerar väl i praktiken. Regler om omsorgsplikt, riskbedömning och marknadsföring behöver följas upp. Spelansvar handlar inte bara om att

erbjuda en knapp för insättningsgräns eller självavstängning, utan också om hur bolagen agerar när en kund visar tecken på riskfyllt spelande.

Kanaliseringsgrad: vad är det egentligen som mäts?

Kanaliseringsgrad används för att beskriva hur stor del av spelandet som sker hos bolag med svensk licens. Men måttet kan avse olika saker, och skillnaden spelar roll. En beräkning kan utgå från spelarnas insatser eller omsättning, medan en annan kan försöka uppskatta hur många personer som spelar hos licensierade respektive olicensierade aktörer.

Omsättning och antal spelare är inte samma sak. Om ett fåtal personer står för stora insatser kan omsättningsmåttet ge en annan bild än en beräkning av hur många individer som använder olicensierade sajter. Inte heller är bruttoomsättning, insatser och spelarnas nettoutgifter utbytbara begrepp. Därför bör varje siffra om kanaliseringsgrad beskrivas med uppgift om vad som räknats, vilken period som avses och hur underlaget samlats in.

Som ett illustrativt prisexempel kan man beskriva den tidigare situationen som en marknad där kanaliseringsgraden låg **under 50 procent före licenssystemet**. Det ska inte läsas som en exakt, självklar historisk nivå för alla spelformer eller alla sätt att mäta. Det fungerar snarare som en påminnelse om varför reformens förespråkare ville flytta spelandet till en reglerad marknad – och varför jämförelser mellan före och efter 2019 kräver tydliga definitioner.

Spelinspektionens kanaliseringsmätning, som myndigheten uppmärksammade i en webbnyhet 2025, är ett exempel på ett verktyg för att följa utvecklingen. Sådana mätningar kan bidra med viktig information, men en siffra bör inte ryckas ur sitt sammanhang. Resultat kan påverkas av urval, metod, vilka spelformer som ingår och hur spel hos olicensierade bolag uppskattas.

Fråga Vad måttet kan visa Vad det inte automatiskt visar Andel omsättning hos licensierade bolag Hur stor del av den uppskattade spelomsättningen som sker inom licenssystemet Hur många personer som spelar olicensierat Andel spelare hos licensierade bolag Hur många tillfrågade eller uppskattade spelare som använder licensierade tjänster Hur stora belopp de spelar för Förändring över tid Om den beräknade utvecklingen går upp eller ned enligt samma metod Att förändringen enbart beror på licenssystemet

Vad mätproblemen betyder för politiken

Kanaliseringsgraden används ofta som ett slags temperaturmätare på licenssystemet. En högre andel spel hos licensierade bolag kan tala för att regleringen lyckas samla marknaden under svensk tillsyn. Men måttet är inte i sig ett bevis på att konsumentskyddet har blivit bättre eller att skadeverkningarna av spel har minskat.

Det går också att få en hög kanaliseringsgrad samtidigt som problem kvarstår bland licensierade aktörer. Omvänt kan en lägre nivå delvis bero på att uppskattningen av olicensierat spel förbättrats, snarare än att fler spelare faktiskt lämnat licensmarknaden. Därför bör politiker och myndigheter följa flera indikatorer: licensierad omsättning, spelarnas beteenden, självavstängning, riskspelande, tillsynsbeslut och hur reglerna efterlevs.

För den som följer spelmarknaden kan även olika typer av bevakning ge sammanhang. Kongebonus bevakning av norsk spelmarknad kan exempelvis användas för att följa hur frågor om statligt spel, reglering och konkurrens diskuteras i Norge. Det är dock en bevakningskälla, inte en ersättning för svenska myndigheters statistik eller Statskontorets utvärdering.

Monopol eller licens: en avvägning, inte en enkel vinnare

Monopolmodellen kan ge staten ett mer direkt inflytande över utbudet och hur spelprodukter erbjuds. Men om konsumenter ändå kan nå utländska tjänster via internet kan ett monopol ha svårt att fånga in allt spelande. Licensmodellen försöker i stället kombinera privat konkurrens med gemensamma krav och tillsyn.

Den modellen kan bredda utbudet och göra det möjligt för staten att reglera fler bolag, men den skapar också en större marknad att övervaka. Fler aktörer innebär spelpaus fler marknadsföringsbudskap, fler produkter och fler situationer där myndigheter behöver bedöma om reglerna följs. Frågan blir därför inte bara vilken modell som är bäst i teorin, utan om staten har tillräckliga verktyg och resurser för att uppnå sina mål i praktiken.



Den politiska debatten behöver också skilja mellan kommersiella och statliga aktörers roller. Fokus, som bevakar samhälls- och politiska frågor, kan bidra med journalistisk granskning av hur reformens mål och resultat diskuteras. Men slutsatser om utvecklingen bör förankras i tydliga uppgifter: vilket år, vilken procentsats och vilket mått gäller?

Samlad bedömning: vad fungerade – och vad återstår?

Statskontorets utvärdering pekade på att licenssystemet gav Sverige en tydligare struktur för att reglera och övervaka spelbolag som riktar sig till svenska konsumenter. Det blev möjligt att ställa gemensamma krav, pröva aktörer genom licensgivning och ingripa vid brister. Reformen skapade också viktiga nationella verktyg för spelansvar, däribland Spelpaus.se.

Samtidigt löste licenssystemet inte alla problem. Olicensierat spel kvarstod, tillsynen krävde resurser och det var svårt att mäta kanaliseringsgraden med full säkerhet. Dessutom är konsumentskydd inte bara en fråga om vilka regler som finns, utan om hur bolag följer dem och hur effektivt myndigheter upptäcker överträdelser.

Fyra slutsatser att ta med sig

- **Licensmodellen gav tydligare statliga verktyg.** Den skapade en mer sammanhållen grund för krav, tillsyn och ingripanden mot bolag som vill nå svenska spelare.

- **Ökad kontroll är inte detsamma som full kontroll.** Aktörer utan svensk licens och spel utanför myndigheternas räckvidd begränsar systemets genomslag.
- **Konsumentskyddet stärktes genom gemensamma regler och verktyg.** Men skyddet behöver följas upp i praktiken och kan vara svagare utanför licenssystemet.
- **Kanaliseringsgrad måste redovisas med metod.** Omsättning, insatser och antal spelare mäter olika saker, och jämförelser kräver tydliga årtal och definitioner.

Det korta svaret på frågan i rubriken är alltså att Statskontoret såg värde i den tydligare regleringen och de bättre möjligheterna till tillsyn och spelarskydd. Men utvärderingen ger inte stöd för att beskriva licenssystemet som en slutgiltig lösning. Den mer hållbara bedömningen är att reformen förbättrade statens verktyg, medan utfallet fortfarande beror på tillsynens kapacitet, bolagens efterlevnad och hur väl utvecklingen mäts.