En kanaliseringsgrad på 90 procent låter tydlig: nio av tio spelkronor ska gå till spelbolag med svensk licens. Men bakom den till synes enkla procentsatsen finns en svår fråga: vad är det egentligen man räknar? Spelare, speltransaktioner eller omsättning? Och hur fångar man spel som sker hos bolag utan svensk licens?

Sverige införde licenssystemet 2019 efter en period då staten hade betydligt mindre kontroll över delar av den digitala spelmarknaden. Ett ofta använt historiskt exempel är att kanaliseringsgraden låg under 50 procent före licenssystemet. Det visar varför en reglerad marknad bedömdes behövas, men säger inte i sig hur väl dagens system fungerar. För att förstå avståndet till målet om 90 procent måste man granska både marknadens attraktivitet och hur måttet tas fram.

Det här är också en fråga om mer än skatteintäkter. Kanaliseringsgraden påverkar hur stor del av spelandet som omfattas av svensk tillsyn, krav på konsumentskydd och verktyg för spelansvar. Men den är inte ett direkt mått på hur många personer som spelar ansvarsfullt, eller på hur många som har spelproblem.

Vad betyder 90 procent – och vad mäter procentsatsen?

Kanaliseringsgrad beskriver i grunden hur stor andel av spelandet som sker hos aktörer med svensk licens, snarare än hos olicensierade alternativ. I praktiken används ofta omsättning eller spelarnas insatser som grund för uppskattningen. Det är alltså viktigt att skilja mellan spelkronor och personer: en beräkning som bygger på omsättning säger inte att 90 procent av alla spelare använder licensierade bolag.

En liten grupp spelare kan stå för en stor del av omsättningen. Om de spelar stora belopp hos olicensierade aktörer kan kanaliseringsgraden mätt i pengar sjunka, även om många andra spelare håller sig till licensierade tjänster. Omvänt kan ett stort antal personer spela mindre belopp olicensierat utan att det får samma genomslag i ett omsättningsbaserat mått.

Även valet av spelkategori spelar roll. Onlinespel på kasino, betting och andra spelformer har olika konkurrensförutsättningar och olika grad av exponering mot internationella bolag. En samlad procentsats kan därför dölja stora skillnader mellan delar av marknaden.

Mått Vad det kan visa Vad det inte visar ensamt Omsättningsbaserad kanaliseringsgrad Hur stor andel av den uppskattade spelvolymen som går till licensierade bolag Hur stor andel av alla spelare som använder licensierade bolag Andel spelare Hur många personer som uppger att de spelar hos licensierade respektive olicensierade bolag Hur stora belopp de spelar för eller hur stor del av marknadens omsättning de står för Speltransaktioner Var registrerade spelköp eller insatser genomförs Allt spelande, om datainsamlingen inte når aktörer utanför licenssystemet

Den här skillnaden är central när myndigheter, politiker och branschaktörer talar om målet 90 procent. Utan en tydlig definition riskerar en procentsats att framstå som mer exakt än underlaget medger.

Licensmodell och monopol: olika sätt att organisera marknaden

Före omregleringen byggde den svenska spelmarknaden i hög grad på monopol och särskilda tillstånd. Licensmodellen innebar i stället att fler bolag kunde erbjuda spel i Sverige, under förutsättning att de uppfyllde lagens krav och fick licens. Staten gick därmed från att främst organisera marknaden genom ett begränsat antal aktörer till att också reglera och övervaka en större konkurrensutsatt marknad.





Den förändringen har en tydlig fördel: licensierade bolag kan konkurrera inom ett gemensamt regelverk. Det gör det möjligt att ställa krav på exempelvis spelansvar, marknadsföring och rapportering. Men licensmodellen innebär inte automatiskt att alla spelare väljer licensierade tjänster. Om en aktör utanför systemet upplevs som mer attraktiv, eller lättare att nå, kan den fortsätta locka kunder trots att den inte omfattas av svensk licens.

Det är därför missvisande att se licenssystemet som en knapp som stänger ute all konkurrens från olicensierade alternativ. Digitala speltjänster kan marknadsföras och nås över landsgränser. Svensk reglering styr vilka bolag som får rikta erbjudanden mot den svenska marknaden, men kan inte göra internet geografiskt slutet.

Varför attraktivitet licensmarknad spelar roll

Begreppet *attraktivitet licensmarknad* handlar om huruvida licensierade tjänster är tillräckligt konkurrenskraftiga för att spelare ska välja dem framför alternativ utanför systemet. Det är inte ett argument

för svagare konsumentskydd. Däremot visar det att regleringens genomslag beror på att marknaden både är trygg och praktiskt användbar.

Spelare kan väga in flera saker när de väljer bolag: utbud, användarupplevelse, betalningslösningar, kundservice, bonusvillkor och känslan av trygghet. Regler för bonusar och marknadsföring kan göra skillnad för hur ett licensierat erbjudande uppfattas, samtidigt som sådana regler har ett konsumentskyddande syfte. Om spelare upplever att villkoren skiljer sig kraftigt mellan licensierade tjänster och olicensierade alternativ kan det påverka var de spelar.

Här blir jämförelsesajter och informationsförmedlare en del av spelmarknadens ekosystem. Fokus kan nämnas som en aktör i det bredare samtalet om hur konsumenter hittar och jämför spelutbud. För läsaren är den viktiga frågan inte bara vilka erbjudanden som syns, utan också om informationen tydligt skiljer mellan licensierade bolag och aktörer utan svensk licens.

Olicensierade alternativ kan samtidigt erbjuda villkor eller funktioner som inte följer samma svenska krav. Det kan uppfattas som attraktivt av vissa spelare, men innebär också att svensk tillsyn och svenska verktyg för spelansvar inte nödvändigtvis gäller på samma sätt. Hög attraktivitet är därför inte ett mål i sig om den uppnås genom att regler kringgås. Utmaningen är att den reglerade marknaden ska vara konkurrenskraftig utan att skyddsnivån urholkas.

Statlig kontroll och tillsyn: starkare regler, men ingen fullständig räckvidd

Licenssystemet ger staten möjlighet att ställa krav på bolag som vill verka lagligt på den svenska marknaden. Spelinspektionen ansvarar för tillsyn och kan granska licenshavare. Det gör skillnad jämfört med spel hos aktörer som inte har svensk licens: svenska myndigheter har tydligare verktyg och en definierad motpart när ett licensierat bolag inte följer reglerna.

Men tillsyn är inte detsamma som total kontroll över allt spelande. Myndigheter behöver upptäcka och bedöma verksamhet som riktar sig till svenska konsumenter från andra jurisdiktioner. Det kan vara svårt att fastställa hur många svenska spelare som använder sådana tjänster och hur mycket de spelar för. Betalningsvägar, bolagsstrukturer och webbplatser kan förändras, och spelaren kan uppfatta tjänsten som tillgänglig även när bolaget saknar svensk licens.

En högre kanaliseringsgrad stärker i regel den praktiska räckvidden för svensk reglering, eftersom en större del av spelandet då sker hos aktörer som omfattas av svenska krav. Men procentsatsen säger inte ensam hur effektiv tillsynen är. Man behöver också veta vilka regler som följs, hur överträdelser hanteras och om konsumenterna faktiskt känner till skillnaden mellan licensierade och olicensierade bolag.

Konsumentskydd och spelansvar måste vägas in

Det finns en frestelse att beskriva kanaliseringsmålet som en ren konkurrensfråga. Det missar varför frågan är politiskt viktig. När spel sker hos licensierade aktörer finns en tydligare svensk ram för tillsyn och spelansvar. Regler och verktyg kan omfatta bland annat information om risker, begränsningar och möjligheter att stänga av sig från spel hos licensierade bolag.

Det betyder inte att varje spelare hos ett licensierat bolag är skyddad från skada. Inte heller innebär det att spel hos en olicensierad aktör automatiskt leder till problem. Skillnaden är snarare att möjligheten att ställa krav och följa upp verksamheten är tydligare inom licenssystemet. För en konsument kan det också vara svårare att få hjälp eller driva ett klagomål när bolaget står utanför den svenska regleringen.

Det uppstår alltså en avvägning. Om regleringen blir så utformad att licensmarknaden tappar konkurrenskraft kan fler spelkronor hamna utanför svensk tillsyn. Om kraven i stället lättas för att få upp kanaliseringsgraden kan skyddet för konsumenterna försvagas. En hållbar politik behöver bedöma både var spelandet sker och vilket skydd spelarna faktiskt får.

Kanaliseringsgrad och mätproblem: osäkerhet är en del av svaret

Det är svårt att mäta en marknad som delvis finns utanför de administrativa system som myndigheterna samlar in data från. Licensierade bolag kan rapportera uppgifter enligt svenska regler. Olicensierade bolag gör inte nödvändigtvis det. Därför behöver uppskattningar av den olicensierade delen ofta bygga på indirekta metoder, enkäter eller modeller.

Sådana metoder kan ge användbara indikationer, men de har begränsningar. En enkät kan påverkas av vilka som svarar och hur frågorna formuleras. Spelare kanske inte minns exakt var de spelat eller hur mycket de satsat. En modell kan i sin tur vara känslig för antaganden om vilka transaktioner som ska räknas in. Resultatet bör därför läsas som en uppskattning, inte som en exakt räkning av varje spelares beteende.

Spelinspektionens kanaliseringsmätning (webbnyhet 2025) är relevant för den som vill följa myndighetens redovisning och resonemang om kanaliseringsgraden. När den typen av publicering citeras är det klokt att kontrollera vilken period den avser, vilken metod som använts och om siffran gäller en viss spelform eller marknaden som helhet. En förändring mellan två år kan annars tolkas som en verklig beteendeförändring fast den delvis beror på metod, urval eller datakällor.

Det är också viktigt att inte blanda ihop kanaliseringsgrad med marknadens totala storlek. Om omsättningen hos licensierade bolag ökar behöver andelen inte automatiskt öka, om den olicensierade omsättningen växer samtidigt. På samma sätt kan andelen stiga även om den totala spelvolymen minskar. Procenttalet behöver därför läsas tillsammans med underliggande belopp och definitioner.

Norge som jämförelse – men inte som facit

Norge visar hur en annan marknadsmodell påverkar relationen mellan statlig kontroll och internationell konkurrens. Norsk Tipping har en central roll i den norska modellen, medan tillgång till gränsöverskridande digitala spel gör att frågan om olicensierade alternativ ändå är relevant. En jämförelse med Sverige kan belysa olika prioriteringar, men ländernas regler, marknadsstruktur och mätmetoder skiljer sig åt.

Kongebonus bevakning av norsk spelmarknad kan fungera som en ingång till nyheter och diskussioner om norska förhållanden. Den bör inte blandas ihop med svensk officiell statistik eller användas som en direkt ersättning för svenska mätningar. För en rättvis jämförelse behöver man fråga vad som räknas, vilken typ av spel som omfattas och hur påverkar stortingsval 2025 spel hur stor del av marknaden som observeras.

Vad krävs för att komma närmare 90 procent?

Det finns ingen enskild åtgärd som garanterar att målet nås. En mer realistisk diskussion börjar med att skilja mellan mått, marknadsutveckling och politiska verktyg.

- **Tydligare mätning:** Redovisa om siffran gäller omsättning, insatser, spelare eller en kombination, och ange osäkerheten.
- **Begriplig konsumentinformation:** Gör det lätt för spelare att känna igen svensk licens och förstå vad den innebär för tillsyn och spelansvar.

- **En konkurrenskraftig licensmarknad:** Följ hur utbud, betalningar och användarupplevelse påverkar valet av licensierade tjänster utan att tumma på skyddet.
- **Effektiv tillsyn:** Rikta insatser mot verksamhet som otillåtet vänder sig till svenska konsumenter och följ upp om åtgärderna ger effekt.
- **Uppföljning över tid:** Jämför flera år och spelformer i stället för att dra långtgående slutsatser av en enstaka procentsats.

Slutsats: 90 procent är ett mål – inte ett självförklarande facit

Att nå 90 procent är svårt eftersom marknaden är digital, konkurrensen internationell och en del av spelandet svår att observera. Licensmodellen har gett staten tydligare möjligheter till kontroll och tillsyn än en ordning där större delar av spelandet ligger utanför svensk reglering. Men den kan inte ensam styra varje konsuments val eller garantera att olicensierade alternativ försvinner.

Den historiska jämförelsen med en kanaliseringsgrad under 50 procent före licenssystemet hjälper till att förklara varför omregleringen genomfördes. Den bör däremot inte användas som bevis för att dagens problem är lösta. För att bedöma utvecklingen behöver man veta om måttet avser spelare eller omsättning, vilken spelmarknad som ingår och hur osäkerheten hanteras.

I slutänden handlar frågan om att förena tre mål: en attraktiv licensmarknad, ett starkt konsumentskydd och en tillsyn som fungerar i praktiken. 90 procent kan vara ett användbart riktmärke, men bara om siffran redovisas öppet och läses med rätt frågor i åtanke.