

Den offentliga kontrollen över spelmarknaden

Slutredovisning

Innehåll

Sammanfattning.....	3
1 Uppdraget	4
2 Definitioner	5
2.1 Vad är kanaliseringsgrad?.....	5
2.2 Mätningar från andra aktörer.....	6
3 Spelandet utanför det svenska licenssystemet.....	8
3.1 Anledningar till att spela utanför licenssystemet	8
3.2 Skinbetting.....	9
4 Metoder för att ta fram indikatorer för kanaliseringsgrad.....	10
4.1 Spelarundersökning	10
4.2 Mätning av internettrafik.....	12
4.3 Estimering av omsättning genom internettrafik.....	16
4.4 Omsättning från aktörer med tillstånd för spelprogramvara	17
4.5 Uppgifter från analysföretaget H2 Gambling Capital	18
5 Resultat av mätning av indikatorer.....	19
5.1 Spelarundersökning	19
5.2 Estimat av internettrafik.....	21
5.3 Estimering av omsättning genom internettrafik.....	25
5.4 Omsättning från aktörer med tillstånd för spelprogramvara	26
5.5 Estimat från H2 Gambling Capital.....	27
5.6 Sammanställning resultat för indikatorer	29
6 Slutsatser.....	31
Referenser.....	33

Sammanfattning

Spelinspektionen har i regleringsbrev (FI2023/03130) fått i uppdrag att utveckla metoden för att beräkna kanaliseringsgraden på den svenska spelmarknaden. Myndigheten ska vidare arbeta för att öka den allmänna kunskapen om kanaliseringen, t.ex. hur den ser ut för olika spelformer. Myndigheten ska också föreslå en indikator för redovisning av kanaliseringsgraden i budgetpropositionen.

Det finns ingen allmänt vedertagen definition av begreppet kanaliseringsgrad. Kanaliseringsgraden beräknas i denna redovisning som den andel av svenskarnas spelande på den konkurrensutsatta delen av spelmarknaden som sker inom licenssystemet. För att uppskatta kanaliseringsgraden har flera metoder använts: enkätundersökning till spelare, mätning av internettrafik, omsättningsdata från aktörer med tillstånd för spelprogramvara samt uppgifter från analysföretaget H2 Gambling Capital. Resultaten visar att kanaliseringsgraden varierar beroende på metod och spelform, där vadållning generellt har en högre kanaliseringsgrad än nätkasino. Spelinspektionens samlade bedömning är att en enkätundersökning till spelare, mätning av internettrafik, uppskattning av omsättning från internettrafik samt uppgifter från H2 Gambling Capital är de metoder som ger de mest tillförlitliga indikatorerna. Spelinspektionens bedömning är att kanaliseringsgraden för 2023 utifrån dessa indikatorer var 86 procent.

1 Uppdraget

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

Ett sätt att mäta den offentliga kontrollen av licenssystemet är att undersöka hur stor del av svenskarnas spelande som sker hos spelföretag med svensk spellicens, den så kallade kanaliseringsgraden.

Spelinspektionen har i sitt regleringsbrev (FI2023/03130) fått i uppdrag att utveckla metoden för att beräkna kanaliseringsgraden på den svenska spelmarknaden. Myndigheten ska även arbeta för att öka den allmänna kunskapen om kanaliseringen, exempelvis hur den ser ut för olika spelformer. Dessutom ska myndigheten föreslå en indikator för redovisning av kanaliseringsgraden i budgetpropositionen. Uppdraget ska senast den 1 oktober 2024 redovisas till Regeringskansliet. Genom denna redovisning är uppdraget slutfört.

2 Definitioner

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 spelföretag med svensk licens¹. Ingen skillnad görs i definitionen mellan spel online eller fysiskt spel, till exempel spel i butik. Sett till omsättning utgörs den absoluta merparten av den konkurrensutsatta spelmarknaden i Sverige av vadhållning och kommersiellt onlinespel.²

Den sammanlagda nettoomsättningen (spelarnas insatser minus utbetalda vinster) för licenshavare med svensk spellicens uppgick år 2023 till 27,1 miljarder kronor. Den konkurrensutsatta delen av spelmarknaden omsatte 17,3 miljarder kronor³. I denna rapport avses genomgående nettoomsättning när begreppet omsättning används.

I uppdraget ingår också att mäta kanaliseringsgrad för enskilda spelformer, till exempel nätkasino och vadhållning, då kanaliseringsgraden kan skilja sig åt mellan olika spelformer. Spelinspektionens samlade bedömning är också att nätkasino och vadhållning, i synnerhet online, är de spelformer där spelandet utanför licenssystemet är särskilt utbrett.

Det finns i övrigt ingen allmänt vedertagen definition av kanaliseringsgrad, men ofta avses hur stor andel av onlinespelandet som sker inom licenssystemet.

¹ Prop. 2017/18:220 *En omreglerad spelmarknad*. s. 285.

² Nästan 99 procent av omsättningen på den konkurrensutsatta spelmarknaden utgjordes 2023 av vadhållning och kommersiellt onlinespel. Med den konkurrensutsatta spelmarknaden avses vadhållning, kommersiellt onlinespel, landbaserat kommersiellt spel, kortspel i turneringsform, spel på fartyg i internationell trafik och varuspel.

³ Baserat på uppgifter om spelskatt från Skatteverket.

Det är också relevant att utöver kanaliseringsgrad i pengar undersöka hur kanaliseringsgraden ser ut för andelen spelare för att få en mer komplett bild av spelandet utanför licenssystemet.

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

2.2 Mätningar från andra aktörer

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

Få spelmyndigheter publicerar regelbundet uppgifter om kanaliseringsgrad. Bland de mätningar som har publicerats märks enstaka enkätundersökningar till spelare.⁴ Vissa spelmyndigheter använder estimat av internettrafik för att mäta fördelningen av besök på webbsidor utan nödvändig licens.⁵ Det finns exempel på myndigheter som har anlitat brittiska analysföretaget H2 Gambling Capital⁶ för att uppskatta omfattningen av spelandet utanför licenssystemet. I Sverige har även branschorganisationen Branschföreningen för onlinespel (BOS)⁷ samt

⁴ Spillemyndigheden. *Danskerne spiller i høj grad på spilsider med dansk tilladelse*. (2024).

⁵ Kansspelauktoriteit. *Monitoringsrapportage online kansspelen*. (2024).

⁶ Spillemyndigheden. *Spilmarkedet i Tal 2023*. (2024).

⁷ SKOP. *Rapport om kanalisering på den svenska spelmarknaden*. (2023).

spelbolaget ATG⁸ låtit göra mätningar av kanaliseringsgraden för den svenska marknaden.

När Spelinspektionen har undersökt metoderna som har använts av olika aktörer och de indikatorer som tagits fram är myndighetens bedömning att skillnader i antaganden inom metoderna får stort genomslag på resultatet av indikatorn.

Ett exempel är hur man hanterar andelen spelare som svarat "vet ej" på frågan om man spelat på en webbsida med eller utan svensk licens i enkätundersökning till spelare. Dessa svar kan exempelvis inkluderas i kategorin som har spelat med svensk licens eller kategorin som har spelat utan svensk licens eller helt exkluderas från mätningen.

Vid metoden mätning av internettrafik är hur mycket en spelare omsatt per besök ett viktigt antagande som ger stora skillnader för kanaliseringsgraden. En annan viktig variabel i metoden är vilka webbsidor som har inkluderats i mätningen.

Det framgår inte alltid tydligt i de metoder som används av andra aktörer hur dessa motiverat antaganden i metoderna och hur antagandena använts.

⁸ ATG. *Olicensierat spel – En analys av webbtrafik till olicensierade spelsajter.* (2024).

3 Spelandet utanför det svenska licenssystemet

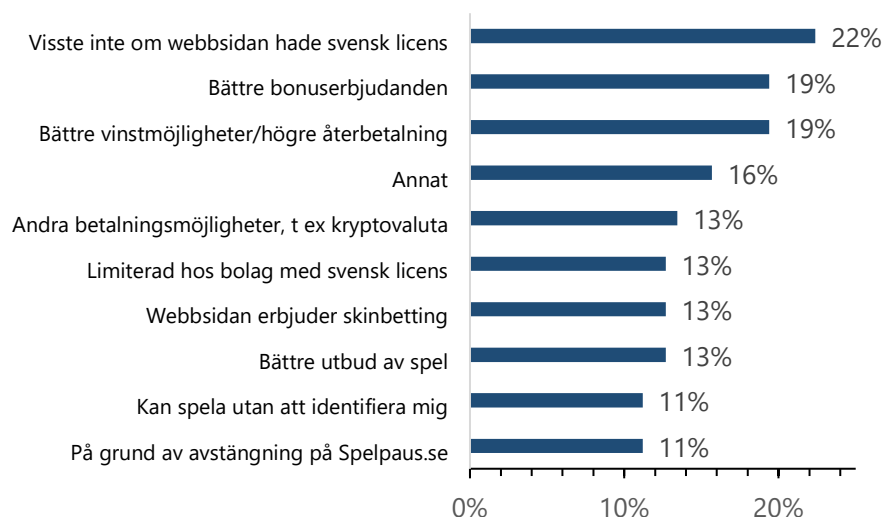
Mot bakgrund av myndighetens kännedom om spelmarknaden och tillgängligheten av spel på Internet är det rimligt att anta att den största delen av spelandet på bolag utan svensk licens sker online, har Spelinspektionen främst fokuserat på onlinespelande. Det är dock rimligt att anta att en mindre omfattande del av spelandet utanför det svenska licenssystemet sker på fysiska spelautomater och pokerklubbar. I Spelinspektionens mätningar har myndigheten inte inkluderat fysiskt spelande utanför licenssystemet.

Otillåtna spelformer som pyramidspel och skinbetting inkluderas generellt inte i Spelinspektionens mätningar av spelandet utanför det svenska licenssystemet.

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.

3.1 Anledningar till att spela utanför licenssystemet

Det kan finnas flera olika anledningar till att spelare spelat på webbsidor utan svensk spellicens. Spelinspektionens enkätundersökning till spelare visar i figur 1 att de vanligaste anledningarna bland annat är bättre bonuserbjudanden och bättre vinstmöjligheter.

Figur 1. Anledningar till att man spelat på webbsidor utan svensk spellicens

Källa: Enkätfabriken

Anm.: Flera svarsalternativ möjliga. Totalt antal svar: 134.

3.2 Skinbetting

Skinbetting är en spelform där så kallade "skins" fungerar som insatser och/eller vinster i olika typer av spel. Spelen består främst av vadhållning på e-sport, lotterier eller kasinospel. "Skins" är kosmetiska föremål i datorspel.

Ursprungligen kommer de från lootlådor, men de kan även säljas på olika digitala marknadsplatser. På vissa webbsidor säljs och köps skins för riktiga pengar.

Även om det centrala innehållet på skinbetting-webbsidor verkar vara just spel om pengar, har flertalet av webbsidorna innehåll som inte kan anses vara spel. Dit hör till exempel information om olika skins, byteshandel med skins, nyheter om datorspel, samt handel med kryptovaluta och non-fungible tokens (NFT:s). Hur stor andel av besöken som kan härledas till spelande är därmed svårt att uppskatta.

Licens ges inte för skinbetting, bland annat eftersom insatser inte kan ske i svensk valuta.

4 Metoder för att ta fram indikatorer för kanaliseringsgrad

Spelinspektionen har tagit fram flera indikatorer för att uppskatta kanaliseringsgraden på den svenska spelmarknaden. Dessa indikatorer baseras på data som samlats in genom spelarundersökning, 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. Spelinspektionen har också kompletterat med inhämtade uppgifter om viss speldata från licenshavarna. I detta avsnitt beskrivs de olika metoderna samt fördelar och begränsningar med respektive metod.

4.1 Spelarundersökning

Att fråga spelare om de spelat på en webbsida med eller utan svensk spellicens och hur mycket pengar de satsat kan vara ett sätt att uppskatta kanaliseringsgrad.

Spelinspektionen har anlitat marknadsundersökningsföretaget Enkätfabriken för att genomföra en enkätundersökning till spelare. Alla personer i undersökningen är 18 år eller äldre och bosatta i Sverige. Undersökningen är en kvantitativ mätning med 4 000 svar och genomfördes i juni – juli 2024.

Deltagarna i undersökningen fick frågor om vilka spel de hade deltagit i och hur mycket pengar de satsade vid senaste speltillfället. De som spelat online blev även tillfrågade om de spelat på webbsidor med eller utan svensk spellicens. Det är viktigt att påpeka att begreppen i frågorna kan tolkas olika mellan respondenter. Till exempel kan senaste tillfället tolkas som den enskilda satsningen eller som de sammanlagda satsningarna under en längre sammanhängande spelsession. Dessa variationer i tolkning kan påverka svaren och bör beaktas vid bedömningen av tillförlitligheten av resultaten.

Undersökningen genomfördes via Norstats webbpanel som till stora delar är slumpvis rekryterade via telefon, vilket garanterar representativitet hos paneldeltagare och hög kvalitet i insamlade data.

En enkätundersökning riktad till spelare är relativt enkel att genomföra och kan genomföras för olika spelformer. En annan fördel är att metoden är enkel att upprepa över tid.

Många spelare är inte medvetna om den webbsida de spelar på har en svensk spellicens eller inte, vilket är en begränsning med enkätundersökningar som indikator för att mäta kanaliseringsgrad. Ett sätt att verifiera om spelaren har spelat på en webbsida med eller utan svensk licens är att be spelaren ange vilken webbsida den har spelat på. Samtidigt kan det vara svårt för en spelare att komma ihåg vilken webbsida eller app den senast spelade på. För närvarande finns 216 webbsidor⁹ som omfattas av svensk spellicens för vadållning och kommersiellt onlinespel. Om man inkluderar webbsidor utan svensk spellicens blir antalet webbsidor mycket stort. Svaren i undersökningen har korrigerats i de fall det är tydligt att respondenten svarat fel på frågan om man spelat på en webbsida med eller utan svensk spellicens. Om en spelare till exempel uppgett att man spelat på en webbsida utan svensk licens, men på frågan om vilken webbsida man spelat på uppenbart uppgett en sida som har svensk licens, kategoriseras svaret under kategorin spel med svensk licens.

Ett välkänt problem i undersökningar som riktar sig till spelare är svårigheten för spelare att korrekt uppskatta summor relaterat till spelande.¹⁰ Sannolikt ökar chansen för korrekta svar, både när det gäller vilken webbsida man spelat på och hur mycket pengar man satsat, om spelaren ombeds uppge information från senaste speltillfället istället för en längre tidsperiod. En nackdel med att ställa frågan på detta sätt är att det bara fångar hur mycket det satsas och inte frekvens, det vill säga hur ofta det spelats på sidor med respektive utan svensk spellicens.

Ett annat problem är risken för felregistreringar, till exempel att respondenten angett en nolla för mycket när denne ska uppge satsad summa. Ett sätt att hantera detta är så kallad mjuk validering, där respondenten har fått bekräfta sitt svar om den satsade summan vid det senaste speltillfället överstiger 10 000 kr.

⁹ Uppgifter hämtade juni 2024.

¹⁰ Salonen, A.H., Kontto, J., Perhoniemi, R., Alho, H. & Castrén, S. *Gambling expenditure by game type among weekly gamblers in Finland*. (2018).

En annan betydande begränsning med enkätundersökningar riktade till spelare är svårigheten att samla ett tillräckligt stort urval av spelare som har spelat på webbsidor utan svensk spellicens. Detta gör det svårt att dra statistiskt tillförlitliga slutsatser för just den gruppen. Problemet förstärks av att urvalsstorleken påverkar resultaten, vilket innebär att ett enskilt svar från en respondent kan få en oproportionerligt stor inverkan på resultatet om gruppen är liten. För att få en robust och representativ datamängd krävs ett betydligt större urval av respondenter, vilket medför ökade kostnader för att genomföra undersökningen.

4.2 Mätning av internettrafik

En indikator som kan ge information om storleken på kanaliseringsgrad är att mäta andelen besök från Sverige som sker på webbsidor som tillhandahåller spel med eller utan svensk spellicens. En annan indikator som kan ge liknande information är att mäta spenderad tid på webbsidor. Det finns olika företag som tillhandahåller så kallade SEO-verktyg (Search Engine Optimization), som tar fram estimat¹¹ av besök.

För att mäta estimat till olicensierade webbsidor behöver Spelinspektionen först identifiera de webbsidor myndigheten vill mäta trafik till. Då det finns ett stort antal webbsidor som tillhandahåller spel utan svensk spellicens 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 använda internettrafik som indikator är möjligheten att kontinuerligt följa upp mätningar över tid samt att de kan genomföras frekvent.

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

¹¹ Ett estimat mäter inte faktisk uppmätt trafik till en webbsida utan är en uppskattning baserat på en modell.

Ytterligare en begränsning med estimaten är att de inte mäter besök som sker via appar¹². Spelinspektionen bedömer dock att trafik till bolag som inte har svensk spellicens 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 utifrån internettrafik underestimerar den licensierade andelen spel då en del av omsättningen hos licensierade bolag sker via appar.¹³

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 bara tittar på streaming av 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.

Det är också Spelinspektionens bedömning att det kan finnas en skillnad i storlek på omsättningen i genomsnitt på de spel som sker hos en olicensierad webbsida jämfört med en licensierad webbsida, vilket estimat av besök inte tar hänsyn till.

4.2.1 Validering av internettrafik som indikator för kanaliseringsgrad

Att använda estimat av internettrafik som en indikator för kanaliseringsgrad baseras på antagandet att det finns en korrelation mellan antal besök på en webbsida och omsättningen som webbsidans spelande genererar. För att undersöka detta samband har Spelinspektionen beräknat korrelationen mellan den omsättning, baserat på spelskatten, som licenshavarna har rapporterat för år 2023 och antal uppmätta besök till de webbsidor bolagen haft registrerade under samma period. Spelinspektionen har sett ett starkt samband mellan omsättning och besök.

¹² Med app menas här en nedladdningsbar app, exempelvis via App Store eller Google Play.

¹³ En enkätundersökning från Spelinspektionen till bolag med licens för kommersiellt onlinespel och/eller vadhållning visar att 25 procent av omsättningen kommer från spelande på appar.

Detta ger stöd till att internettrafik kan användas som en förklaringsvariabel för storleken av omsättning.

4.2.2 Identifiering av webbsidor som tillhandahåller spel utan svensk spellicens

För att kunna mäta internettrafik från spelare i Sverige till olicensierade webbsidor som bedriver spelverksamhet behöver dessa webbsidor identifieras. Spelinspektionen har i detta uppdrag använt flera olika källor för att identifiera dessa webbsidor.

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

Spelinspektionen har också gått igenom de mest aktuella tillsynsärendena gällande olagligt spel som har avskrivits eller avslutats utan ytterligare åtgärd och identifierat ytterligare 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 om webbsidor som tillhandahåller spel utan licens. Myndigheten har inkluderat de webbsidor som har inkommit genom tips 2020–2024¹⁴.

Branschorganisationerna BOS och Sperm (Spelbranschens Riksorganisation) har tillfrågats om de via sina medlemmar har webbsidor de tycker är relevanta att ingå i mätningen. De tips om webbsidor Spelinspektionen har fått in har också inkluderats.

¹⁴ Inkomna tips 12 juni 2020–13 juni 2024.

Totalt har 738 webbsidor utan svensk licens identifierats till och med 5 augusti 2024.

4.2.3 Fördelning av webbsidor utan svensk licens

Av de 738 webbsidor som Spelinspektionen har identifierat som tillhör bolag utan svensk licens har 170 av dem förbud att tillhandahålla spel i Sverige.¹⁵

143 av webbsidorna erbjuder enbart spel som Spelinspektionen har kategoriserat som kommersiellt onlinespel (till exempel onlineslots, onlinebingo, onlinepoker). Två av webbsidorna erbjuder enbart spel som Spelinspektionen har kategoriserat som vadhållning.

143 av webbsidorna erbjuder både spel som vi har kategoriserat som kommersiellt onlinespel (till exempel onlineslots, onlinebingo, onlinepoker) samt vadhållning.

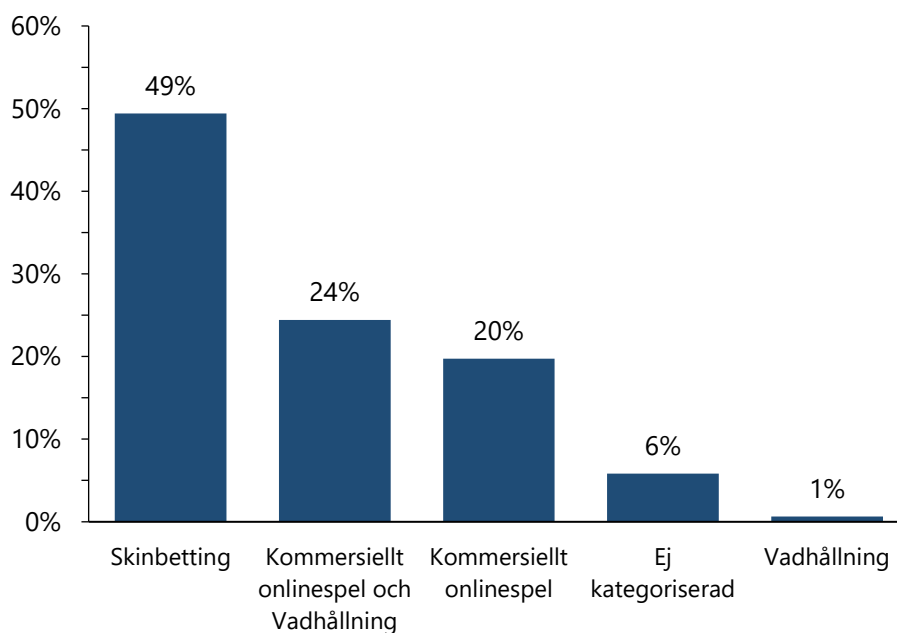
44 av webbsidorna har Spelinspektionen kategoriserat som spel med insatser i form av skins, så kallad skinbetting. Resterande 406 hemsidor har inte kategoriserats¹⁶.

¹⁵ Förbuds förelägganden till och med 4 juli 2024.

¹⁶ 94 procent av den trafik som uppmätts tillhör webbsidor som har kategoriserats. Att en webbsida inte har kategoriserats kan exempelvis bero på att webbsidan vid tillfället för genomgången inte varit tillgänglig.

Figur 2 visar fördelningen av uppmätta besök för varje kategori.

Figur 2. Fördelning av uppmätta besök



Källa: SEO-verktyg, januari 2023 - maj 2024.

Figur 2 visar att majoriteten av de olicensierade besöken 2023 gick till webbplatser som bedriver skinbetting. Det är generellt få sidor som bedriver endast vadhållning. Det är vanligt att vadhållning erbjuds parallellt med kommersiellt onlinespel.

4.3 Estimering av omsättning genom internettrafik

Omsättningen på den konkurrensutsatta marknaden var 17,3 miljarder kronor under 2023. Denna omsättning sker hos licenshavarna via webbläsare, app eller via fysiskt spel hos exempelvis ombud.

Mätning av internettrafik visar enbart besök som sker via en webbläsare. Indikatorn fångar därför inte upp spelande som sker via appar eller fysiskt spel via ombud.

Spelinspektionen har hämtat in uppgifter från licenshavarna om hur stor del av omsättningen som kommer från besök på deras webbsida/or. Denna del av omsättningen används för att beräkna hur stor omsättningen är per besök.

Genom att använda denna kvot har Spelinspektionen uppskattat omsättningen på den olicensierade marknaden genom att kombinera denna kvot med antal uppmätta besök hos olicensierade webbsidor. Detta innebär att Spelinspektionen gör antagandet att omsättning/besök är lika stor hos en licensierad webbsida och en webbsida utan svensk licens.

4.4 Omsättning från aktörer med tillstånd för spelprogramvara

Ytterligare ett sätt att uppskatta kanaliseringsgraden är att hämta in uppgifter om omsättning från aktörer med tillstånd för spelprogramvara.

En aktör med tillstånd för spelprogramvara tillverkar, tillhandahåller, installerar och/eller ändrar spelprogramvara. Ett exempel på en aktör med tillstånd för spelprogramvara är ett företag som tillhandahåller program för datorsimulerat automatspel (slots) till operatörer. En tillståndshavare kan också vara en leverantör av till exempel slumpalsgeneratorer och likviditetsprogram. Vissa aktörer med tillstånd för spelprogramvara har möjlighet att spåra omsättningen från spelandet på sina programvaror som de hanterar, till exempel kan de koppla omsättning från spelande på sina produkter till IP-adresser.

180 aktörer med tillstånd för spelprogramvara¹⁷ har kontaktats av Spelinspektionen och fått frågor om omsättningen på de spelprogramvaror de hanterar. Dessa tillståndshavare har ombetts fördela denna omsättning på operatörer med svensk spellicens samt operatörer utan svensk spellicens. 69 tillståndshavare har uppgett att de har möjlighet att spåra omsättning från Sverige.

Även om flera av de aktörer som lämnat omsättningsdata är stora företag med många operatörer som kunder, både i Sverige och internationellt, är det svårt

¹⁷ Aktörer med tillstånd i maj 2024.

att bedöma hur stor del av det totala spelandet från Sverige som täcks av de aktörer som rapporterat uppgifter till Spelinspektionen. Det kan även förekomma dubbelrapportering av viss omsättning, till exempel att flera tillståndshavare har hanterat samma spelprogramvara i olika led, vilket ytterligare försvårar tolkningen av resultaten. Det är även svårt att fördela omsättningen på olika spelformer.

Det bör också påpekas att metoden sannolikt inte mäter omsättning från spelprogramvara hos operatörer som riktar sig mot Sverige utan nödvändig svensk licens.

Sammanfattningsvis bör denna indikator tolkas med stor försiktighet.

4.5 Uppgifter från analysföretaget H2 Gambling Capital

Ett annat sätt att mäta kanaliseringsgrad är att använda sig av uppskattningar om omfattningen av spelandet utanför licenssystemet från analysföretag. H2 Gambling Capital är ett brittiskt analysföretag som specialiserat sig på spelmarknadsdata och konsulttjänster inom spelbranschen. Företaget anlitas av till exempel branschorganisationer, spelföretag och spelmyndigheter. Även Spelinspektionen har tidigare använt uppgifter från H2 Gambling Capital för att beräkna kanaliseringsgraden för den svenska marknaden.

H2 Gambling Capitals uppskattningar av spelandet utanför det svenska licenssystemet baseras på en modell som bland annat använder spelmarknadsdata, internettrafik och direkta kontakter med operatörer. Spelinspektionen har inte insyn i den modell som H2 Gambling Capital använder, vilket innebär en viss osäkerhet. En fördel med H2 Gambling Capitals uppgifter är att de genomför mätningar för flera marknader, vilket möjliggör jämförelser.

5 Resultat av mätning av indikatorer

5.1 Spelarundersökning

Resultaten från spelarundersökningen för det konkurrensutsatta spelandet redovisas i tabell 1.

Totalt har 1 511 respondenter svarat att man har spelat på den konkurrensutsatta marknaden. Av dessa har 1 404 uppgett att deras senaste satsning var på ett bolag med svensk licens. 48 av respondenterna har uppgett att senaste satsningen var på en webbsida som inte har svensk licens. 59 av respondenterna har uppgett att de inte vet om deras senaste satsning var på en webbsida som har svensk licens eller inte.

Tabell 1 visar att 97 procent av alla spelare uppger att de spelat inom det svenska licenssystemet vid senaste speltillfället. Vid senaste speltillfället är andelen av totala satsningar inom det svenska licenssystemet 83 procent.

Spelinspektionen har korrigerat för uppenbart felaktiga svar vad gäller svaret på frågan om spelaren spelat inom eller utanför licenssystemet. Respondenter som uppgett att de inte vet om de spelat med eller utan svensk licens är efter korrigerat inte inkluderade i beräkningen

Tabell 1. Den konkurrensutsatta marknaden¹⁸

	Svensk spellicens	Ej svensk spellicens
Andel pengar	83%	17%
Andel spelare	97%	3%

Källa: Enkätfabriken, Spelinspektionen

Tabell 2 visar att för vadhållning uppger 99 procent av alla spelare att de vid det senaste speltillfället spelat inom det svenska licenssystemet. Vid senaste

¹⁸ Med den konkurrensutsatta marknaden avses här nätkasino, poker online samt vadhållning.

speltillfället är andelen av totala satsningar inom det svenska licenssystemet 97 procent.

Det är rimligt att anta att det även inom spelformen vadhållning finns skillnader i kanaliseringsgraden mellan olika spelobjekt. Exempelvis är trav en sport där Spelinspektionens samlade bedömning är att en större del av omsättningen sker inom licenssystemet jämfört med andra sporter.

Tabell 2. Fördelning antal spelare och satsade pengar för vadhållning online

	Svensk spellicens	Ej svensk spellicens
Andel pengar	97%	3%
Andel spelare	99%	1%

Källa: Enkätfabriken, Spelinspektionen

Tabell 3 visar att för kommersiellt onlinespel uppger 96 procent av alla spelare att de spelat inom det svenska licenssystemet vid senaste speltillfället. För satsade pengar vid senaste speltillfället är andelen av totala satsningar inom det svenska licenssystemet 79 procent.

Tabell 3. Fördelning antal spelare och satsade pengar för nätkasino

	Svensk spellicens	Ej svensk spellicens
Andel pengar	79%	21%
Andel spelare	96%	4%

Källa: Enkätfabriken, Spelinspektionen

5.2 Estimat av internettrafik

Tabell 4 visar fördelningen av uppmätta besök till webbsidor med respektive utan svensk spellicens under 2023 samt total tid spenderad på webbsidor med svensk licens respektive utan licens¹⁹.

Tabell 4. Fördelning av internettrafik till webbsidor som bedriver spelverksamhet (exklusive skinbetting) 2023

	Svensk spellicens	Ej svensk spellicens
Andel besök	84%	16%
Andel tid spenderad	86%	14%

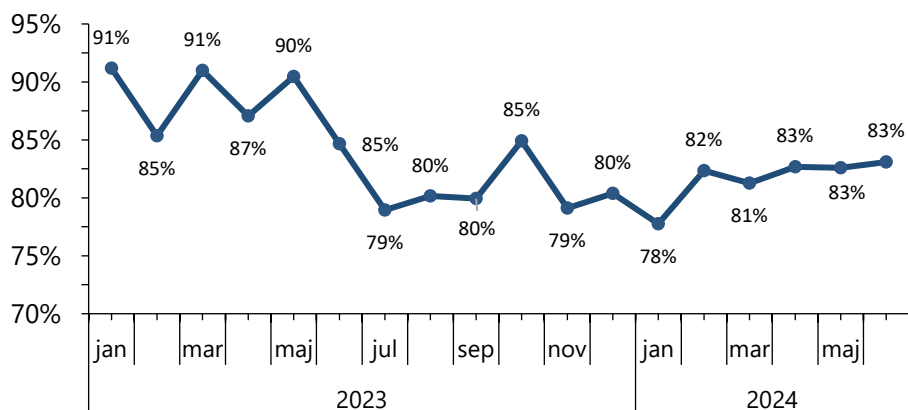
Källa: SEO-verktyg

Figur 3 visar utvecklingen månadsvis av andelen besök på webbsidor med svensk licens. Den senaste mätningen från juni 2024 visar en andel på 83 procent.

Webbsidorna som är inkluderade i mätningen har bland annat tagits fram via omvärldsbevakning under 2024. Detta kan innebära att man i gruppen av webbsidor som inte har svensk licens har missat webbsidor som hade besök under 2023, eftersom en omvärldsbevakning genomförd 2023 möjligtvis hade identifierat ytterligare webbsidor. Detta skulle kunna leda till att mätningen övervärderar indikatorn ju längre tillbaka i tiden man mäter. De flesta av webbsidorna är dock hämtade från Spelinspektionens förbuds förelägganden samt från inkomna tips från och med 2020.

¹⁹ All data är hämtad den 5 augusti 2024.

Figur 3. Utveckling av andel besök på webbsidor med svensk licens (exklusive skinbetting) januari 2023 – juni 2024



Källa: SEO-verktyg

Tabell 5 visar hur fördelningen av internettrafiken ser ut när man inkluderar webbsidor som erbjuder skinbetting. När Spelinspektionen inkluderar webbsidor som erbjuder skinbetting i mätningen blir andelen besök som skett på webbsidor med svensk licens lägre än när myndigheten exkluderar besök på webbsidor som erbjuder skinbetting.

Tabell 5. Fördelning av internettrafik till webbsidor som bedriver spelverksamhet (inklusive skinbetting) 2023

	Svensk spellicens	Ej svensk spellicens
Andel besök	73%	27%
Andel tid spenderad	76%	24%

Källa: SEO-verktyg

5.2.1 Internettrafik för olika spelformer

Spelinspektionen har även uppskattat kanaliseringsgraden för nätkasino respektive vadhållning, baserat på internettrafik. Vad gäller webbsidor med

svensk spellicens som erbjuder både kommersiellt onlinespel samt vadhållning, 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 omsättning per spelform för respektive bolag.

Fördelningen i omsättning för dessa bolag är 46 procent för kommersiellt onlinespel och 54 procent för vadhållning. Man bör dock notera att de största aktörerna på marknaden har betydligt högre andel vadhållning än resterande bolag. Därför ger medianen av omsättningen (79 procent av omsättningen kommer från kommersiellt onlinespel) för samtliga bolag med licens för spelformerna kommersiellt onlinespel och vadhållning en mer representativ bild av ett bolag på marknaden.

Spelinspektionen har gjort antagandet att en webbsida som inte har svensk spellicens och som erbjuder både kommersiellt onlinespel och vadhållning har samma fördelning mellan de två spelformerna som medianen av ett bolag på den svenska marknaden. Detta behöver inte nödvändigtvis vara ett antagande som speglar omsättningen för ett bolag som saknar svensk licens.

5.2.1.1 Internettrafik för nätkasino

De bolag som har licens för enbart kommersiellt onlinespel har under år 2023 haft 38 miljoner besök fördelat på 137 webbsidor. För de bolag som har licens för både kommersiellt onlinespel och vadhållning är de totala besöken som kan härledas till kommersiellt onlinespel estimerat till 120 miljoner. Totalt kan därmed 158 miljoner besök härledas till kommersiellt onlinespel.

För de webbsidor som inte har svensk licens erbjuder 143 webbsidor enbart spel som motsvarar de spel som får erbjudas med licens för kommersiellt onlinespel. Dessa hade år 2023 22 miljoner besök. Ytterligare 143 webbsidor erbjuder spel som motsvarar de spel som får erbjudas med licens för kommersiellt onlinespel och vadhållning. Hos dessa webbsidor kan 22 miljoner besök härledas till kommersiellt onlinespel. Totalt kan därmed 44 miljoner besök härledas till kommersiellt onlinespel hos webbsidor som saknar svensk licens.

Tabell 6 visar fördelningen av internettrafik för nätkasino 2023.

Tabell 6. Fördelning av internettrafik för nätkasino 2023

	Svensk spellicens	Ej svensk spellicens
Andel besök	78%	22%

Källa: SEO-verktyg

5.2.1.2 Internettrafik för vadhållning

De bolag som har licens för enbart vadhållning har under 2023 haft 2 miljoner besök fördelat på 13 webbsidor. För de bolag som har licens för både kommersiellt onlinespel och vadhållning är de totala besöken som kan härledas till vadhållning 142 miljoner. Totalt kan därmed 144 miljoner besök härledas till vadhållning.

För de webbsidor som inte har svensk licens erbjuder 2 webbsidor enbart spel som motsvarar de spel som får erbjudas med licens för vadhållning. Dessa hade år 2023 0,7 miljoner besök. Ytterligare 143 webbsidor erbjuder spel som motsvarar de spel som får erbjudas med licens för både kommersiellt onlinespel och vadhållning. Hos dessa webbsidor kan 5,7 miljoner besök härledas till vadhållning. Totalt kan därmed 6,4 miljoner besök härledas till vadhållning.

Tabell 7 visar fördelningen av internettrafik för vadhållning 2023.

Tabell 7. Fördelning av internettrafik för vadhållning 2023

	Svensk spellicens	Ej svensk spellicens
Andel besök	96%	4%

Källa: SEO-verktyg

5.3 Estimering av omsättning genom internettrafik

Resultaten för estimatet av omsättning genom internettrafik är osäkra eftersom de bygger på antaganden med betydande osäkerhet i flera led, där små skillnader i dessa antaganden kan ha stor påverkan på uppskattningen av kanaliseringsgraden.

Ett sådant antagande är det finns en skillnad mellan hur mycket en spelare spenderar mellan licensierat och olicensierat spel per besök. Utifrån detta antagande har Spelinspektionen också tagit fram ett alternativt scenario för att beräkna denna indikator där omsättningen per besök är dubbelt så stor vid ett besök på en webbsida utan licens.

Omsättningen hos de bolag som har licens för kommersiellt onlinespel och/eller vadhållning beräknas för år 2023 till 17,3 miljarder kronor.²⁰ Omsättningen hos de olicensierade bolagen estimeras för 2023 till 2,5 miljarder kronor om man antar lika stor omsättning per besök på en webbsida med respektive utan svensk licens. Om man antar dubbelt så stor omsättning per besök på en webbsida utan svensk licens jämfört med en webbsida med svensk licens estimeras omsättningen till 5,0 miljarder kronor.

²⁰ Inhämtade uppgifter av Spelinspektionen från Skatteverket

Tabell 8 visar estimat av andelen omsättning för 2023.

Tabell 8. Estimat av andelen omsättning 2023

	Svensk spellicens	Ej svensk spellicens
Omsättning	87%	13%
Omsättning (dubbelt så stor omsättning per besök på webbsida utan svensk licens)	78%	22%

Källa: Enkätfabriken, SEO-verktyg, Spelinspektionen.

5.4 Omsättning från aktörer med tillstånd för spelprogramvara

Tabell 9 visar fördelning av omsättning från aktörer med tillstånd för spelprogramvara.

Tabell 9. Omsättning från aktörer med tillstånd för spelprogramvara 2023

	Svensk spellicens	Ej svensk spellicens
Andel omsättning	99%	1%

Källa: Enkätundersökning genomförd av Spelinspektionen.

10,1 miljarder kronor eller 99 procent av omsättningen som rapporterats av aktörer med tillstånd för spelprogramvara i samband med undersökningen kan härledas till svenskars spelande hos operatörer med svensk spellicens. 119 miljoner kronor kan härledas till bolag utan svensk licens.

5.5 Estimat från H2 Gambling Capital

I en rapport²¹ från danska spelmyndigheten, redovisas kanaliseringsgraden för de tio länder med högst kanaliseringsgrad för onlinespel i Europa 2023 enligt H2 Gambling Capital. Sveriges kanaliseringsgrad är där den fjärde högsta med en kanaliseringsgrad på 92 procent, vilket är något högre än Danmark (90 procent), men lägre än till exempel Storbritannien (97 procent).

En sammanställning över hur svenskars spelande fördelade sig hos bolag med respektive utan svensk licens enligt uppgifter från Spelinspektionen samt analysföretaget H2 Gambling Capital redovisas i tabell 10 - 12.

Tabell 10 visar att för den konkurrensutsatta spelmarknaden 2023 stod bolag med svensk licens för 91 procent av omsättningen.

Tabell 10. Fördelning av omsättning på den konkurrensutsatta marknaden 2023

	Svensk spellicens	Ej svensk spellicens
Andel omsättning	91%	9%

Källa: Spelinspektionen (omsättning bolag med svensk licens) och H2 Gambling Capital (omsättning bolag utan svensk licens).

²¹ Spillemyndigheten. *Spilmarkedet i Tal 2023*. (2024).

Tabell 11 visar att för vadhållning online 2023 stod bolag med svensk licens för 93 procent av omsättningen.

Tabell 11. Fördelning av omsättning för vadhållning online 2023

	Svensk spellicens	Ej svensk spellicens
Andel omsättning	93%	7%

Källa: Spelinspektionen (omsättning bolag med svensk licens) och H2 Gambling Capital (omsättning bolag utan svensk licens).

För nätkasino stod bolag med svensk licens för 87 procent av omsättningen under 2023.

Tabell 12. Fördelning av omsättning för nätkasino 2023

	Svensk spellicens	Ej svensk spellicens
Andel omsättning	87%	13%

Källa: Spelinspektionen (omsättning bolag med svensk licens) och H2 Gambling Capital (omsättning bolag utan svensk licens).

5.6 Sammanställning resultat för indikatorer

En sammanställning av resultatet för huvudmätningarna från de olika metoderna redovisas i tabell 13.

Tabell 13. Kanaliseringsgrad indikatorer

Indikator	Totalt	Vadhållning online	Nätkasino
Spelarundersökning, satsad summa	83%	97%	79%
Internettrafik, besök	84%	96%	78%
Estimering av omsättning genom internettrafik*	87%	i.u.	i.u.
Omsättning från aktörer med tillstånd för spelprogramvara	99%	i.u.	i.u.
H2 Gambling Capital	91%	93%	87%
Kanaliseringsgrad**	86%		

Källa: Enkätfabriken, H2 Gambling Capital, SEO-verktyg och Spelinspektionen.

Anm.: *Med antagandet att omsättning per besök är lika stor på en webbsida med och utan svensk licens. **Avser ett genomsnitt av indikatorerna exklusive indikatorn "Omsättning från aktörer med tillstånd för spelprogramvara". Med i.u. menas ingen uppgift.

Som framgår av tabell 13, uppvisar indikatorerna olika resultat för kanaliseringsgraden och skillnaderna mellan indikatorerna är i vissa fall stora.

Av de metoder Spelinspektionen har tagit fram och utvecklat är myndighetens samlade bedömning att en enkätundersökning till spelare, mätning av internettrafik, uppskattning av omsättning från internettrafik och uppgifter från H2 Gambling Capital är de metoder som ger de mest tillförlitliga indikatorerna. Den främsta anledningen att inte använda metoden att mäta omsättning från tillståndshavare för spelprogramvara är brist på relevant data.

Det finns dock inget stöd för att någon av dessa indikatorer skulle representera kanaliseringsgraden bättre. För att välja en procentsats som är mest representativ för de fyra indikatorerna (spelarundersökning, pengar, 83 procent; internettrafik, 84 procent; estimat av omsättning 87 procent och H2 Gambling Capital, 91 procent), 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 de flesta av de enskilda mätningarna, vilket gör det till ett rimligt val för att representera kanaliseringsgraden. Detta medelvärde är 86 procent.

6 Slutsatser

Spelinspektionen har under 2019–2023 beräknat kanaliseringsgraden baserat på uppgifter om storleken på spelandet utanför licenssystemet från H2 Gambling Capital. Baserat enbart på dessa uppgifter skulle kanaliseringsgraden vara 91 procent för 2023.

Spelinspektionen har fått i uppdrag att utveckla metoden för att beräkna kanaliseringsgraden. 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 begränsningar.

Spelinspektionen kan konstatera att kanaliseringsgraden skiljer sig mellan olika spelformer. Vadhållning har generellt har 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 ser myndigheten att spelare som uppger att de spelat på webbsidor utan svensk spellicens anger flera olika anledningar till detta. De mest förekommande anledningarna är bättre bonuserbudanden och bättre vinstmöjligheter hos webbsidor utan svensk licens.

Spelinspektionens samlade bedömning är att enkätundersökning till spelare, mätning av internettrafik, uppskattning av omsättning från internettrafik och uppgifter från H2 Gambling Capital är de metoder som ger de mest tillförlitliga

indikatorerna för redovisning av kanaliseringsgraden till budgetpropositionen. Den främsta anledningen att inte använda metoden att mäta omsättning från tillståndshavare för spelprogramvara är brist på relevant data.

Resultatet för Spelinspektionens indikatorer gör gällande att kanaliseringsgraden som lägst skulle kunna vara 78 procent (estimat av omsättning genom internettrafik, med antagandet att omsättningen per besök är dubbelt så stor på en webbsida utan svensk licens jämfört med en webbsida med svensk licens).

Huvudindikatorerna från Spelinspektionens metoder visar att kanaliseringsgraden varierar mellan 83 procent till 91 procent. Som en indikator för redovisning av kanaliseringsgraden i budgetpropositionen föreslås att använda det genomsnittliga värdet av Spelinspektionens fyra huvudindikatorer. För 2023 beräknas kanaliseringsgraden på detta sätt till 86 procent.

Referenser

ATG. *Olicensierat spel – En analys av webbtrafik till olicensierade spelsajter*. (2024). <https://omatg.se/wp-content/uploads/2024/06/atg-rapport-kanalisering-q1-2024.pdf>

Kansspelaustriteit. *Monitoringsrapportage online kansspelen*. (2024). <https://open.overheid.nl/documenten/dpc-3eefa08f8ce22122ba66bf5688c8fec2c0b2a01/pdf>

Regeringen. 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>

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>