Den 1 januari 2019 gick Sverige från ett spelmonopol till ett licenssystem. Förändringen innebar inte att staten lämnade spelmarknaden. I stället skulle fler spelbolag kunna erbjuda spel lagligt i Sverige – under svensk licens, med regler och tillsyn från svenska myndigheter.

Huvudtanken bakom **svensk spelomreglering 2019** var att staten skulle kunna styra och övervaka en större del av spelandet. Om svenska spelare redan använde utländska spelsajter, resonerade lagstiftaren, var det bättre att försöka få bolagen att verka inom ett svenskt regelverk än att förlita sig på ett monopol som inte längre fångade hela marknaden. Det var ett försök att **ta tillbaka kontrollen över spel** – men också en förändring som gjorde kontrollen beroende av hur många spelbolag som faktiskt valde att söka licens och följa reglerna.



För att förstå reformen behöver man skilja på två frågor: hur marknaden organiseras och hur väl myndigheterna kan skydda spelarna. Licenssystemet skulle göra båda delarna möjliga, men löste inte automatiskt varje problem. Särskilt viktigt är att skilja mellan antalet spelare och hur mycket pengar som omsätts. Det är två olika mått, och de kan ge olika bilder av hur stor del av spelandet som sker hos licensierade bolag.

Från monopol till licens: vad förändrades?

Före https://www.fokus.se/natives/norsk-spelpolitik-vid-ett-vagskal-kan-monopolet-ersattas-av-en-licensmodell/ 2019 byggde den svenska modellen på att staten kontrollerade centrala delar av spelmarknaden och att vissa verksamheter hade särskilda tillstånd eller lagstadgade roller. Men internet gjorde gränserna svåra att upprätthålla. Svenska spelare kunde nå bolag med licens i andra länder, även om bolagen saknade svensk licens.

Det innebar en skillnad mellan den marknad staten ville reglera och den marknad som svenska konsumenter i praktiken kunde använda. Myndigheterna hade begränsade möjligheter att ställa svenska krav på bolag som riktade sig till svenska spelare från andra jurisdiktioner. Samtidigt kunde sådana bolag konkurrera om kunder utan att omfattas av samma svenska villkor som reglerade aktörer.

Med licenssystemet öppnades marknaden för konkurrens mellan bolag som fick tillstånd att erbjuda spel i Sverige. Licensen blev villkoret för att bedriva spelverksamhet lagligt här. Företag som sökte licens behövde följa svenska regler om bland annat marknadsföring, spelansvar och rapportering. Staten gick alltså från att främst organisera marknaden genom monopol och särskilda tillstånd till att reglera en bredare grupp kommersiella aktörer.

Fråga Monopolmodellen före 2019 Licensmodellen från 2019 Vilka aktörer kan erbjuda spel? Marknaden var mer begränsad och organiserad genom särskilda roller och tillstånd. Fler bolag kan erbjuda spel, om de har svensk licens och följer kraven. Statens verktyg Kontroll genom marknadsorganisation och befintliga regler. Licensvillkor, tillsyn och sanktioner riktade mot licensierade aktörer. Viktig utmaning Spelare kunde ändå använda sajter utanför den svenska modellen. Olicensierat spel finns kvar och kan vara svårare att påverka.

Statlig kontroll och tillsyn – inte samma sak som monopol

En viktig poäng med reformen var att statlig kontroll inte längre skulle vara liktydig med statligt ägande eller ensamrätt. Staten skulle i stället sätta ramarna, besluta om licenser och kontrollera att bolagen följde reglerna. Spelinspektionen fick en central roll i tillsynen över licensierade aktörer.

Detta är kärnan i idén att **ta tillbaka kontrollen över spel**. Om fler bolag verkar öppet under svensk licens kan myndigheter ställa krav, granska verksamhet och ingripa när regler överträds. Men tillsyn har gränser. Den är mest direkt när ett bolag omfattas av svensk licens och befinner sig inom räckhåll för svenska regler. En aktör utan licens kan vara svårare att kontrollera, även om myndigheterna kan vidta åtgärder mot verksamhet som riktas mot Sverige.

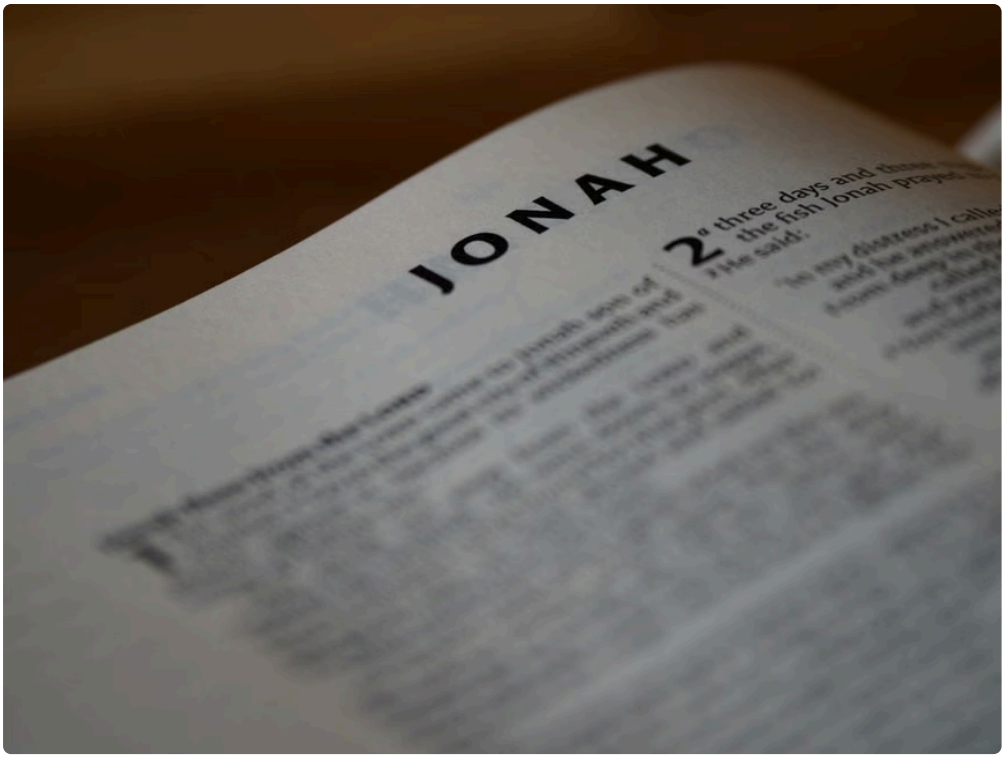
Licensmodellen är därför inte ett enkelt val mellan ”kontroll” och ”ingen kontroll”. Den handlar om hur stor del av marknaden som omfattas av reglerna och hur effektivt reglerna kan genomdrivas. Ett licenssystem kan ge staten bättre verktyg, samtidigt som konkurrensen mellan bolag kan skapa ett större behov av att följa upp marknadsföring, erbjudanden och spelansvar.

Konsumentskydd och spelansvar i licenssystemet

Reformen motiverades också av behovet av ett starkare konsumentskydd. När bolag får svensk licens ska spelare kunna möta gemensamma krav på information, ansvarsfullt spelande och hantering av risker. Pretty simple.. Licenssystemet ger myndigheterna en tydligare grund för att granska hur bolag agerar gentemot kunderna.

Begreppet **konsumentskydd licens** ska dock inte tolkas som en garanti för att allt spel blir riskfritt. En licens innebär krav och tillsyn, inte att spelproblem försvinner. Skyddet beror bland annat på hur reglerna utformas, om bolagen följer dem och om tillsynen fångar upp brister. Det är också viktigt att spelare förstår skillnaden mellan ett bolag med svensk licens och ett bolag som saknar den.

En licens kan dessutom göra det lättare att ställa krav på ansvarstagande i en marknad där flera bolag konkurrerar om samma kunder. Men konkurrensen kan samtidigt skapa tryck på bolagen att marknadsföra sig och locka nya spelare. Därför blir balansen mellan kommersiella intressen och skydd för konsumenterna en återkommande politisk fråga.



Vad kan spelaren förvänta sig?

- Att licensierade bolag omfattas av svenska regler och står under svensk tillsyn.
- Att bolagen ska följa krav som rör spelansvar och konsumentinformation.
- Att en svensk licens inte i sig innebär att spel är riskfritt eller att alla problem kan förebyggas.
- Att det kan finnas sajter utan svensk licens, där svenska myndigheters möjligheter att ingripa är mer begränsade.

Kanaliseringsgrad: vad mäter måttet?

Kanaliseringsgrad används för att beskriva hur stor del av spelandet som sker hos bolag med svensk licens, i stället för hos aktörer utanför licenssystemet. Måttet är centralt när man bedömer om omregleringens grundidé fungerar: når regelverket den marknad där svenska konsumenter faktiskt spelar?

Men kanaliseringsgrad är inte samma sak som andelen svenska spelare som har ett konto hos ett licensierat bolag. En person kan använda flera bolag, och en liten grupp storspelare kan stå för en stor del av omsättningen. Om måttet räknas på pengar kan därför resultatet påverkas mer av hur mycket som satsas än av hur många personer som spelar. Om det räknas på spelare krävs i stället en metod för att avgöra vilka personer som ska ingå och hur dubbla konton ska hanteras.

Det är också viktigt att skilja mellan olika speltyper och marknadssegment. Ett genomsnitt för hela spelmarknaden kan dölja att licensieringen fungerar olika väl för exempelvis nätcasino och andra former av spel. Därför bör en procentsats alltid läsas tillsammans med uppgifter om period, spelkategori, definition och datakälla.

Exempel: under 50 procent före licenssystemet

Som ett illustrativt prisexempel kan man säga att kanaliseringsgraden före licenssystemet låg **under 50 procent** i ett visst segment eller enligt en viss beräkningsmetod. Det ska inte presenteras som en säker,

heltäckande siffra för alla svenska spelare eller all spelomsättning. Före reformen fanns flera uppskattningar, och resultaten kunde skilja sig beroende på vilka spel och aktörer som räknades in.

Exemplet visar varför det är riskabelt att använda en enda procentsats utan förklaring. Om siffran avser omsättning säger den något om var pengarna spelas, inte nödvändigtvis hur många människor som använder olicensierade sajter. Om den avser spelare säger den inte automatiskt hur stora belopp som satsas hos respektive typ av bolag.

Så bör kanaliseringsmätningar läsas

Spelinspektionens kanaliseringsmätning, som myndigheten uppmärksammade i en webbnyhet 2025, är ett exempel på hur frågan följs upp efter att licenssystemet infördes. När man använder sådan information är det klokt att kontrollera vad mätningen faktiskt omfattar, vilken period den gäller och hur kanaliseringsgraden har räknats fram. En ny mätning kan bidra med en aktuell bild, men den blir inte automatiskt jämförbar med äldre uppskattningar om metoderna skiljer sig.

En användbar kontrollista är:

1. **Vad är nämnaren?** Är måttet baserat på omsättning, spelare eller något annat?
2. **Vilka spel ingår?** Gäller siffran hela marknaden eller ett särskilt segment?
3. **Vilken period mäts?** Spelmarknaden kan förändras över tid, så årtal och mätperiod spelar roll.
4. **Hur säker är uppskattningen?** Olicensierad verksamhet kan vara svår att observera fullständigt.
5. **Är metoden jämförbar?** En förändrad definition kan påverka siffran även om spelarnas beteende inte har ändrats lika mycket.

Det är därför bättre att fråga ”vad mäter den här procentsatsen?” än att bara fråga om kanaliseringsgraden är hög eller låg. För politiken spelar båda perspektiven roll: hur många som spelar utanför licenssystemet och hur stor del av den ekonomiska aktiviteten som hamnar där.

Norge som jämförelse – men inte som facit

Den norska marknaden kan ge jämförelsepunkter, men den är inte en direkt mall för Sverige. Norge har behållit en annan marknadsmodell, där Norsk Tipping har en central roll. Skillnader i lagstiftning, spelutbud och hur marknaden följs upp gör att samma mått inte alltid går att jämföra rakt av mellan länderna.

Bevakning av norsk spelmarknad, exempelvis Kongebonus bevakning av norsk spelmarknad, kan vara användbar för att följa debatten om reglering, spelansvar och konkurrens i Norge. Det är ändå viktigt att skilja mellan journalistisk eller kommersiell marknadsbevakning och myndigheternas officiella statistik. Även Fokus kan nämnas bland aktörer som följer samhälls- och marknadsfrågor, men olika källor kan ha olika syften och metoder. Läs därför alltid hur uppgifter har samlats in innan de används som jämförelse.

Vad var då huvudtanken?

Sverige bytte inte 2019 från statlig kontroll till en oreglerad marknad. Tanken var i stället att ersätta en mer begränsad monopolmodell med en licensmodell där fler bolag kunde verka lagligt, samtidigt som staten satte villkoren och övervakade dem. Reformen skulle göra det lättare att reglera en större del av spelandet, stärka konsumentskyddet och skapa bättre möjligheter att ingripa mot bolag som inte följde reglerna.

Om modellen lyckas beror inte bara på att licenser finns. Det beror också på hur många bolag som ansluter sig, hur väl reglerna efterlevs, hur effektiv tillsynen är och hur mycket spel som fortfarande sker utanför systemet. Kanaliseringsgraden kan hjälpa till att beskriva den utvecklingen, men bara när man vet om den mäter spelare eller omsättning och vilka delar av marknaden som ingår.

You ever wonder why den mest rättvisande sammanfattningen är därför att svensk spelomreglering 2019 var ett försök att göra statens kontroll mer relevant för en digital och internationell marknad. Licenssystemet gav staten nya verktyg. Det lämnade samtidigt en tydlig uppgift kvar: att se till att reglerna faktiskt når spelarna och att konsumentskyddet fungerar i praktiken.