

Sper besvarar de vanligaste  
frågorna om spelbranschen

## Frågor och uppfattningar om spelbranschen

Den 1 januari 2019 fick Sverige en ny spellag. Lagen är inte bara anpassad till en förändrad digital utveckling utan innebär också ett stort skifte. Delar av det tidigare monopollet har öppnats för konkurrens och därmed har den delen av marknaden expanderat kraftigt när det kommer till antalet spelbolag.

Med den nya lagen kan aktörer som har spellicens vända sig till svenska konsumenter med sina produkter och sin marknadsföring. Det ställs samtidigt hårda krav på att licenshavarna skyddar konsumenterna från osunt spelande. Spelbeteenden ska monitoreras, misstänkt penningtvätt rapporteras och matchfixning motverkas. Spelare som har behov av att stänga av sig från spel kan göra det. Lagen ska skapa ordning på marknaden och konsumenterna ska skyddas på ett sätt som inte var möjligt tidigare.

Det finns en negativ uppfattning om spelbranschen och förtroendet för branschen är låg. Mängden spelreklam, medias artiklar om spelproblem och politikernas missnöje ger bilden av en bransch helt utan ansvarskänsla. Detta är dock en bild som branschen inte håller med om. Sper arbetar för att skapa en sund, modern och hållbar spelbransch och menar att läget aldrig varit bättre än det är idag för att lyckas.

Vi möts ofta av negativa uppfattningar och frågor om hur det egentligen fungerar i spelbranschen. För att kunna ge ett korrekt och nyanserat svar behöver frågan oftast sättas i ett större sammanhang. Därför har vi tagit de sex vanligaste frågorna - som samtidigt sammanfattar våra största utmaningar som bransch att lösa - och försökt besvarat dessa.

Spelbranschens Riksorganisation  
December 2019

# Behöver spellagstiftningen bli striktare?

**D**en svenska spelmarknaden genomgick en övergripande förändring den 1 januari 2019 då en ny spellag trädde i kraft. Den tidigare lagstiftningen, Lotterilagen från 1994, innebar att endast tre aktörer kunde få tillstånd att erbjuda spel: staten, hästsporten och folkrörelserna.

Efter att tekniken sprungit ifrån lagen ökade kraven år från år på statsmakterna att modernisera spelmarknaden och därför beslutades att införa ett licenssystem. Licenssystemet innebär att spelmarknaden delades upp i tre delar:

En konkurrensutsatt del, som främst gäller spel online och vadhållning.

En andra del som förbehålls spel för allmännyttiga ändamål och som främst omfattar lotterier och bingo.

En tredje del som enbart gäller för staten och som främst omfattar de statliga kasinona och spel på värdeautomater.

Den nya lagstiftningen har formen av en ramlag som stöds av regeringens förordning samt Spelinspektionens föreskrifter. Ingen praxis för hur regelverket skall tolkas har ännu hunnit bildas och många inom branschen bedömer att det kommer ta en viss tid innan spelmarknadens parter har klart för sig vilken praxis som gäller i olika situationer.

Debatten om den nya spelregleringen har under första året gått i höga tongångar där allmänheten visat missnöje över främst spelreklamen och där socialministern (dåvarande civilministern) Ardalan Shekarabi har hotat branschen med kraftfullare lagstiftning om inte spelbolagen har en mer måttfull marknadsföring.

Spellagstiftningen har sedan årsskiftet blivit mer strikt än tidigare och dessutom omfattas nu alla bolag som är aktiva på spelmarknaden. Det finns i och med det nya regelverket också legala möjligheter att hindra spelbolag utan licens från att agera på den svenska spelmarknaden.

## OBLIGATORISK OMSORGSPLIKT

Ett flertal nya och mer strikta regler har tillkommit med den nya lagen. Exempelvis måste spelbolagen följa regler om bonus, tydliga spelansvarsknappar och tre sekunder mellan varje spelomgång på spelautomater. Stor betydelse spelar den långtgående omsorgsplikten som är obligatorisk för samtliga licensierade spelbolag förutom hos lotteriarangörer där avstängningen skall ske lokalt hos respektive bolag enligt Spelinspektionens reglering. Omsorgsplikten innebär att en licenshavare ska säkerställa att sociala och hälsomässiga hänsyn iakttas i spelverksamheten för att skydda spelare mot överdrivet spelande och hjälpa dem att minska sitt spelande när det finns anledning till det. För att möjliggöra detta måste licenshavaren följa spelarens beteenden för att vid behov kunna begränsa spelandet.

Vidare kan spelare stänga av sig från allt spel och bonusar får inte erbjudas annat än vid första speltillfället. De tekniska kraven hos spelbolagens spelsystem måste certifieras av ett särskilt certifieringsinstitut. Samtliga personer i spelbolagens styrelser och ledande tjänstemän skall genomgå en lämplighetskontroll. En särskild lagstiftning för så kallad matchfixing, "spelfuskbrott" finns nu i den nya lagen vilket ska öka möjligheten att bekämpa uppgjorda matcher, travlopp eller någon annan åtgärd som är ägnad att påverka utgången av ett spelutfall.

## SANKTIONSMÖJLIGHETER

Nu finns också betydande sanktionsmöjligheter hos Spelinspektionen som kan följa upp överträdelser av lagstiftningen för att utdela sanktioner. Över 80 licenser har delats ut, drygt 40 tillsynsärenden har hittills inletts varav beslut har fattas i cirka 30 fall. Ett spelbolag har förlorat sin spellicens efter upprepade förseelser. Sanktionsavgifterna hittills uppgår till över 115 mkr.

Kanalisering, d v s hur mycket av spelandet som sker till licensierade bolag i Sverige, är en viktig fråga och var ett av de grundläggande syftena till omregleringen av den svenska spelmarknaden. Kanaleringen är viktig för att få konsumenterna att välja att spela hos ansvariga, tillförlitliga och kontrollerbara bolag. Den senaste noteringen från Spelinspektionen är att 91 procent av allt spel i Sverige görs hos reglerade spelbolag med licens i landet vilket är en acceptabel procentsats. Innan omregleringen gjordes beräknades det i Sverige reglerade spelet uppgå till cirka 75 procent, varav spelet online beräknades till 47 procent. Spelbolagen som nu har sökt och erhållit licens också har accepterat de villkor som den nya lagstiftningen anger.

---

## SPERS UPPFATTNING:

### KANALISERINGEN KAN HOTAS

Om ett mer strikt regelverk önskas införas så bör detta vägas mot konsekvenserna gällande kanaleringen. En hög kanalisering var ett av målen med omregleringen av den svenska spelmarknaden. Vissa hävdar att redan det nuvarande regelverket är för strikt och kan hota kanaleringen. Ett mer strikt regelverk kan ytterligare riskera att kanaleringen sjunker genom att aktörer lämnar det svenska licenssystemet. Detta skulle vara negativt för den svenska spelmarknaden och för kunderna som får ett minskat konsumentskydd och säkerhet för sitt spelande.

Det bör beaktas att en ny spelmarknad tar tid att genomföra i alla delar och en viss varsamhet krävs för att inte marknaden skall drabbas av ständiga förändringar vilket kraftigt stör spelbolagens strategiska planering. Vissa justeringar kan naturligtvis behöva göras efter en tid då någon kantighet eller kryphål har upptäckts men det bör undvikas att fatta alltför snabba och ogrundade beslut innan spelmarknaden har fått möjlighet att stabiliserats. Det tar tid att genomföra en så stor förändring som har skett på spelmarknaden och det är av vikt att göra förändringar stegvis istället för att ryckvis göra punktinsatser för att "rätta till" lagstiftningen.

Spelbranschens bedömning är att den nya lagen bör få möjlighet att stabiliseras innan nya förändringar genomförs. Spelbranschen anser vidare att lagstiftaren och tillsynsmyndigheter

måste stävja all form av marknadsbearbetning eller tillgänglighet mot den svenska marknaden av aktörer utan licens.

### SJÄLVREGLERING OCH PRAXIS

Det kan också tilläggas att den pågående spelmarknadsutredningen har fått i uppdrag att överväga behovet av ytterligare åtgärder för att minska skadeverkningarna av de spel som sker online och på värdeautomater. Ytterligare metoder för att stänga ute olicensierat spel, särskilt över internet, ska analyseras. I ett tilläggsdirektiv skall utredningen också ge förslag till ändringar som ytterligare begränsar marknadsföringen av spel. Spelmarknadsutredningen skall lämna sitt förslag senast 31 oktober 2020.

Att ha en fungerande lagstiftning som leder vägen framåt är ytterst viktigt för att kunna skapa en fungerande och hållbar spelmarknad. Sper är positiva till den omställning spel-Sverige befinner sig i.

Förutom lag och förordning kan en bransch behöva arbeta med självreglering. Sper bildades 2002 för att komplettera dåvarande spellagstiftning med ytterligare riktlinjer för branschen att följa. Dessa har utvecklats under åren och format praxis som bland annat domstolar och utredningar har refererat till. Detta arbete fortsätter och håller nu på att anpassas till de nya förutsättningarna. För att få verklig effekt i självregleringen önskar vi att alla aktörer med licens på den svenska marknaden ställer sig bakom arbetet. Vi ser gärna att spelbolag som verkar för en hållbar framtid blir medlemmar i Sper. På så sätt blir branschen enad och kan åstadkomma en snabbare förändring.

# Borde spelreklam förbjudas?

**M**arknadsföring av varor och tjänster ska alltid vara korrekt och icke påträngande. Handlar det om riskfyllda produkter, så som spel, ska ytterligare försiktighet tas. På senare år har frekvensen av spelreklam varit hög, framförallt i tv och i digitala kanaler. Det har lett till en allmän irritation och reklamtrötthet. Frågan om att begränsa spelreklamen är aktuell. En del menar till och med att spelreklam borde förbjudas och att det skulle minska antalet spelberoende.

Investeringarna i spelreklam uppgick till 7,4 miljarder kronor under 2018. Jämfört med 2017 var detta en ökning med 35 procent och från 2016 en ökning med hela 95 procent. Runt hälften av reklaminvesteringarna gick till reklam för onlinekasinon. Siffrorna är så kallade bruttoreklaminvesteringar, vilket innebär att rabatter inte är inkluderade. Reklaminvesteringar i sociala medier ingick inte.

Enligt en undersökning från februari 2019, gjord av Sifo på uppdrag av folkrörelsen Skiftet, framgick att 95 procent av svenska folket tyckte att det var för mycket spelreklam, 88 procent att reglerna borde skärpas och en majoritet på 70 procent var positiva till ett spelreklamförbud.

Sveriges Annonsörer lät Novus undersöka uppfattning om reklam som visade att svenska folket tycker allt sämre om reklam i allmänhet. Andelen som är negativa till reklam har ökat från 44 till 59 procent på bara fem år. Aldrig någonsin har svenskarna varit så negativa till reklam. Mängden spelreklam anses vara en bidragande orsak ofta med budskap som inte anses måttfulla.

Sveriges Annonsörer menar att den negativa synen på reklam är oroväckande eftersom reklam har en viktig roll i en demokrati med marknadsekonomi. Bra reklam förbättrar kunders möjlighet att fatta kloka köpbeslut. Reklam kan dessutom möjliggöra ett bredare medieutbud, ger viktig samhällsinformation och bidrar till ett rikare kultur- och idrottsliv.

## SPELREKLAMENS TVÅ SIDOR

Marknadsföring även vad avser spelreklam kan sägas ha två sidor:

- Å ena sidan kan den hjälpa konsumenterna att göra välinformerade val. Spelkonsumenter sitter på en stor makt i och med att det är de som väljer vilka spelprodukter de vill köpa. Detta kan gynna konkurrensen på ett positivt sätt och bidra till ett prisvärt och utvecklat produktutbud.

- Å andra sidan, ifrågasätts spelreklam för att den anses leda till ökade spelproblem.

Det finns inte någon studie som ger ett klart svar på frågan om i vilken utsträckning spelreklam bidrar till ett ökat spelberoende. Det finns dock visst belägg för att spelreklam kan göra att en del personer med spelproblem ökar sitt spelande ytterligare. Studier av olika slag exempelvis hos Folkhälsomyndigheten har vidare visat att personer med spelproblem i högre grad lägger märke till och reagerar på spelreklam än personer utan spelproblem. Spelreklam kan också ha en stark inverkan på barn och ungdomar.

Den svenska spelmarknaden gick 2019 från en monopolliknande reglering till en i viss del konkurrensutsatt marknad. Spelaktörer kan idag söka licens på en konkurrentutsatt del av marknaden om de följer svensk reglering och betalar skatt. Därtill innebär den nya lagstiftningen att det är möjligt för alla licensierade spelaktörer att marknadsföra sig i alla marknadsföringskanaler. Det är bara tillåtet att göra reklam för spel och lotterier som har licens i Sverige. Spelbolag utan licens i Sverige får inte konkurrera om de svenska kunderna.

Därutöver finns bestämmelser i marknadsföringslagen som avser marknadsföring av alla produkter. När den nya spellagen trädde i kraft fick Konsumentverket och Spelinspektionen gemensamt ansvar för tillsynen av licenshavarnas marknadsföring.

## ”MÅTTFULLHET” BÖR TYDLIGGÖRAS

Sedan 2017 gäller att måttfullhet ska iakttas vid marknadsföring av spel och den regeln återfinns i den nya spellagen. Marknadsföringen får inte riktas särskilt till personer under 18 år eller direkt till en spelare som har stängt av sig från spel. Det finns behov av att tydliggöra vad som avses med måttfullhet vid marknadsföring av spel. Den nya spellagstiftningen innebär inga väsentliga skillnader eller förtydliganden avseende tolkning av begreppet måttfullhet. I förarbetena framgår att det bör utvecklas genom praxis. För att avgöra om en marknadsföringsåtgärd är måttfull bör en helhetsbedömning göras. Vägledning kan till exempel finnas i Konsumentverkets praxis och allmänna råd samt i Europeiska kommissionens rekommendationer om principer för att skydda konsumenter och spelare i samband med onlinespel.

Det har inte satts något tak på antalet aktörer som kan erhålla spellicens. Det som nu har skett är att över 80 licensinnehavare på den konkurrensutsatta marknaden marknadsför sina produkter för att positionera sig och ta marknadsandelar.

I mitten av februari 2019 kallade civilministern samtliga spelbolag med spellicens i Sverige till ett möte angående marknadsföringen av spel. Budskapet var att spelreklamens ökade omfattning och aggressivitet är en ohållbar situation. Ministern menade att svenska folket är upprört över utvecklingen och att många har framfört önskemål till regeringen om skärpt lagstiftning. Ministern uppmanade spelbranschen att ta fram ett förslag på hur branschen genom självreglering kan uppnå en mer måttfull reklam till såväl innehåll som volym.

I november 2019 presenterade TNS-Sifo uppgifter om att spelreklamen i år har omfattat 4,3 miljarder kronor. 2018 omsatte spelreklamen totalt 7,3 miljarder kr. Jämfört med samma period 2018 har spelreklamen minskat med 16 % och nedgången är 44 % från 1 januari i år då spellagen trädde i kraft.

---

### SPERS UPPFATTNING:

#### HANDLINGSPLAN FÖR SJÄLV-REGLERING

Sper tar kritiken mot spelreklamen på fullt allvar och är ytterst måna om att verka för

en sund och hållbar spelbransch. Sper har arbetat med självreglering genom bland annat etiska riktlinjer för marknadsföring och spelansvar sedan 2002. Ingen kan neka att det har varit besvärande mycket spelreklam under flera år och att utformningen och innehållet i flera fall varit för aggressivt. Frågan är dock komplex och måste sättas i ett större sammanhang och att reglera med reklamtrötthet som grund är vanskligt.

Mot bakgrund av civilministerns uppmaning skapade branschorganisationerna Sper och Bos en handlingsplan för självreglering. Planen innehöll gemensamma riktlinjer för marknadsföring, där branschen bland annat definierar sin tolkning av måttfullhet. Riktlinjer som började gälla från den 1 april 2019 reglerar vad som i gällande lag ryms inom kravet måttfullhet, inte dess volym. Det är problematiskt för branschen, bland annat av konkurrensrättsliga skäl, att hantera volymfrågan. Mot bakgrund av det inleddes även en dialog med mediehusen.

Ministern ansåg att innehållet i planen inte var tillräcklig åtgärd och gav Spelmarknadsutredningen i uppdrag att lämna förslag till ändringar i spellagen som ytterligare begränsar marknadsföringen av spel.

Ett av de viktigaste målen med den nya spellagstiftningen var att stärka konsumentskyddet. Detta kunde inte garanteras genom den gamla lagstiftningen, då många spelare spelade hos aktörer utan licens i Sverige. Därmed blev en viktig förutsättning för den nya spelregleringen att så många som möjligt av de spelaktörer som vänder sig till svenska konsumenter måste ha spellicens. De som inte har licens ska stängas ute.

#### OLÄMPLIGT MED FÖRBUD

I frågan om hur långt en sådan reglering bör sträcka sig anser Sper att det inte är lämpligt att förbjuda marknadsföring av spel. Ett sådant förbud skulle inverka negativt för de spelföretag som har en licens. Sådana spelföretag bör ha möjlighet att, under kontrollerade former, marknadsföra sina produkter för att kunna utgöra ett konkurrenskraftigt alternativ till produkter från verksamheter som står utanför licenssystemet. Att ha möjlighet att marknadsföra sina produkter är en förutsättning för en öppen marknad.

Sper konstaterar att det även i andra länder som omreglerat sina spelmarknader, exempelvis Danmark, har varit en massiv mängd reklam i början för att sedan klinga av. I Sverige kan man redan se denna tendens, d v s att reklaminvesteringarna minskat avsevärt. Italien har förbjudit stora delar av all spelreklam men det är för tidigt att uttala sig om effekten av detta.

Självreglering är ofta ett bra komplement till lagstiftning och flexiblere att anpassa till samhällets utveckling. För att branschgemensamma riktlinjer ska vara verksamma behövs även utbildning och granskning. Spelreklam kan anmälas till näringslivets eget granskningsorgan Reklamombudsmanen för att få reklam prövad, vilket sker regelbundet. Tvisteärenden mellan spelare och spelföretag kan anmälas till Allmänna Reklamationsnämnden där Sper ingår som expert. Inom Sper finns också en arbetsgrupp som arbetar för en mer etisk marknadsföring.

# Leder spel bara till problem?

**I dagens samhällsdebatt hävdas ofta att spelproblemen ökar och att ett stort antal spelare har ett destruktivt spelmönster.**

**Det sägs även att spelreklamen orsakar problemen och att spelbolagen agerar oansvarfullt. Mätningar visar att en av tre inte tycker att spelbolagen tar sitt ansvar.**

Svenskar har traditionellt sett varit ett spelande folk som snabbt har intresserat sig för nya spelprodukter. För den breda allmänheten är spel förknippat med underhållning och majoriteten säger sig spela för nöjes skull. Andra spelar för att vinna, för att det är socialt eller för ett gott ändamål. Av de som inte spelar anger den största gruppen att anledningen är för att de "ändå inte vinner".

Spel om pengar har legat på en stabil nivå av den totala disponibla inkomsten. Sedan 2003 har nettospelandet (efter utbetalda spelvinster) legat på cirka en procent av den disponibla inkomsten.

Utvecklingen de senaste tjugo åren har däremot varit att allt färre spelar om pengar, men att de som spelar, spelar för mer. Andelen av den spelande befolkningen hade minskat från 70 till 58 procent från 2008 till 2015 enligt Folkhälsomyndighetens undersökning Swelogs. Därefter har nivån varit oförändrad.

## FYRA PROCENT I RISKZONEN

Frekvensen av spelandet ökar däremot. Enligt Lotteriinspektionens Novusundersökning 2018 spelar sex procent så gott som varje dag av alla som spelar om pengar, vilket innebär nästan 300 000 personer. År 2014 var motsvarande siffra tre procent. 24 procent anger att de spelar någon eller ett par gånger i veckan. Tre procent, vilket motsvaras det 148 000 personer, upplever att de någon gång spelat för mycket under det senaste året.

Folkhälsomyndighetens undersökning, Swelogs, 2018 visar att drygt fyra procent av befolkningen mellan 16-84 år har ett riskabelt spelande, en siffra som legat på samma

nivå sedan Folkhälsomyndigheten började mäta 2014. I gruppen av personer med riskabelt spelande har 2,9 procent (236 000 personer) viss risk för spelproblem, 0,7 procent (56 000) en förhöjd risk och 0,6 procent (45 000) spelproblem. Sedan förra mätningen 2015 noterades att antalet personer med viss risk och förhöjd risk har minskat medan personer med spelproblem har ökat från 31 000 till 45 000 personer. Enligt Folkhälsomyndigheten är hälften kvinnor, och bland dem har spelproblemen ökat under de senaste tio åren. Gruppen problemspelare beräknas stå för ungefär en tredjedel av spelomsättningen.

Enligt bland annat Folkhälsomyndigheten är andelen problemspelare högre bland personer med psykisk ohälsa, riskkonsumtion av alkohol, födda utanför Norden, låg utbildning respektive låg inkomst.

## SNABBA SPEL ÖKAR RISKEN

Vissa typer av spel ökar risken att utveckla spelproblem. Spel med hög riskpotential kännetecknas av att det är kort tid mellan satsning, resultat och möjlighet att satsa igen på samma spel. Ju kortare tid, desto högre risk att utveckla ett problemspelande. Faktorer som möjlighet till långa spelsessioner, ofta speciellt ljus och ljud till spelupplevelsen samt tillgänglighet via online ökar risken för att utveckla spelproblem. En spelare som nyligen börjat spela spel med hög riskpotential löper särskilt stor risk att utveckla spelproblem.

En kraftig ökning noteras i Swelogs 2018 av problemspelande bland de personer som spelat poker (från 11 till 19 procent) och spelautomater eller kasinospel (från 9 till 18 procent). 60 procent av de som spelar på spelautomater eller kasinospel varje månad har ett problemspelande och hela 70 procent av pengarna som satsas på poker, spelautomater eller kasinospel kommer från personer med problemspelande. En högre andel problemspelare återfinns bland de spelare som gör sina insatser online. Detta oavsett vilken spelform som spelas.



Vid problem med spelande kan spelare eller anhöriga kontakta Stödlinjen, som erbjuder hjälp och rådgivning. Statistik från Stödlinjen 2018 visar att 5 886 kontakter togs där orsakade problem främst kom från kasinospel online, följt av sportspel och fysiska värdeautomater.

## **SPELREKLAMENS PÅVERKAN**

Inte sällan framställs att spelreklam skulle bidra till att fler personer utvecklar ett problemspelande. En undersökning av Folkhälsomyndigheten visar att 88 procent av de personer som spelade 2014 inte upplevde en negativ påverkan av spelreklam. Däremot påverkas personer med spelproblem och ett spelproblem kan riskera att förvärras. Ju mer ett reklambudskap anknyter till känslor, tankar och beteenden desto svårare kan personer som har spelproblem ha att stå emot reklamen.

En del forskare menar att reklamen bidrar till att normalisera spel i samhället. I förlängningen kan det leda till att överdrivet och riskabelt spelande betraktas som normalt och kan få fler att spela så. Spelreklam är dock troligen inte en huvudfaktor eftersom spelproblemen i Sverige inte har ökat under den tid som reklamen ökat kraftigt i volym (2008–2018).

I den nya spelregleringen som trädde i kraft i år ställs betydligt högre krav på spelansvar för spelbolag som skall verka på den svenska spelmarknaden. Här finns krav på monitorering av alla kunders spelmönster och på att spelbolagen agerar om risk för spelproblem upptäcks. Spelare har möjligheten att stänga av sig från allt spel på licensierade spelsajter i Sverige med undantag för bl.a. skraplotter eller andra lotter som inte tillhandahålls online. Spelinspektionen övervakar verksamheten och har möjlighet att bestraffa de bolag som inte följer den svenska lagstiftningen.

---

## **SPERS UPPFATTNING:**

### **STÄRKT KONSUMENTSKYDD**

För Sper är det viktigt att spel fortsätter att vara underhållning för den breda massan och målet är att ingen ska få problem av spel. Sper har alltid verkat för ett starkt

konsumentskydd och ser att behoven ökar. Inte minst i takt med digitaliseringen som skapad ökad tillgänglighet till spelen, vilket ställer nya krav på ansvar. Att det dessutom är relativt enkelt att få lån och tillgång till olika krediter samt möjligt att spela på många olika spelsajter gör det utmanande att helt kunna följa och skydda en spelare. Här har spelbranschen ett stort ansvar och det finns mycket kvar att göra.

Att arbeta för att minimera riskerna med spel och ta ansvar för spelarna är centralt i Spers arbete. Genom riktlinjer för spelansvar har Sper varit med och påverkat utvecklingen inom området och stora delar av tidigare riktlinjer är idag inkluderat i spellagens omsorgsplikt. Riktlinjer för 2019 säger att Sper ska samarbeta med olika intressenter för att skaffa insikter. Det görs genom att ha en arbetsgrupp för medlemmarna där erfarenhet och kunskap delas. Sper ingår även i Spelinspektionen och Folkhälsomyndighetens grupp Oberoende Spelsamverkan samt har löpande dialog med ideella spelberoendeaktörer.

Att ta del av relevant forskning på området är centralt och Sper är medlemmar i sammanslutningen European Association for the Study of Gambling. En förhoppning framåt är att fördjupa samarbetet med finansinstituten i arbetet mot att minska överkonsumtionen till följd av spel. Om spelbranschen skulle tillåtas ta relevanta kreditupplysningar kunde arbetet med spelansvar stärkas.

Spers riktlinjer säger även att medlemmarna ska ta informerade beslut vid utveckling av spel och tjänster och uppmuntra till mer kunskap om vad som orsakar problemspelande. Här behövs mer forskning och utveckling av branschen så att digitaliseringen kan används till att skapa ett ökat skydd i spelprodukterna.

# Förstör spel sporten?

Ennebörden av vadhållning är att man satsar pengar på något som kommer att hända i framtiden. Vadhållning är vanligt inom olika former av spel på sport. Man kan satsa på vilket lag som kommer att vinna en match, eller tippa vilka matcher som kommer att bli mest målrika eller vilken häst som kommer först i mål i ett lopp. Det går att spela på i stort sett alla sporter.

Ett allt mer uppmärksammat problem är uppgjorda matcher, så kallad matchfixning. Med matchfixning avses manipulation av en idrottstävling där idrottare, tränare, ledare, domare eller andra deltagare försöker påverka utgången i en tävling eller enstaka händelser i tävlingen i syfte att ge sig själva eller andra ekonomisk vinning. Matchfixning, drabbar i första hand enskilda lag och idrottare, men det drabbar också idrottsrörelsens trovärdighet samt orsakar förluster för spelbolag och spelare.

Uppgjorda matcher anses av många vara ett av de största hoten mot idrotten i dag. Problemet involverar ofta organiserade kriminella nätverk och har blivit en prioriterad fråga för offentliga myndigheter, idrottsrörelsen och brottsbekämpande organ över hela världen.

Matchfixning är därmed ett problem för samhället i stort, då det för med sig kriminalitet och även riskerar att undergräva den för hela samhället så viktiga idrottsrörelsen. Företeelsen är också ett problem för spelmarknadens aktörer, då det urholkar kundernas förtroende för spel. För att motverka matchfixning på ett effektivt sätt måste myndigheter, idrottsrörelsen och spelbolagen samverka.

## INTERNATIONELLT SAMARBETE...

Åsikterna går isär när det gäller åtgärder som ska vidtas för att minska risken för uppgjorda matcher. Vissa menar att bestämma vilken typ av vadslagning som eventuellt ska förbjudas kan vara svårt och görs nog bäst i

samarbete mellan länder. De som ligger bakom korruptionen, de som organiserar sportevenemang, idrottarna själva och

finansieringskällorna kommer ofta från skilda länder. Många operatörer erbjuder spel på matcher utanför det land där de innehar en licens, de kan även arbeta från ett helt annat land än där de har sin licens. Myndigheterna i tillståndslandet kommer därför i många fall inte ha tillsynsmöjligheter över hela kedjan av inblandade.

## ...ELLER SVENSKA RESTRIKTIONER

Andra menar att Sverige bör införa restriktioner avseende spelutbudet, dvs. införa förbud mot exempelvis spel på nästa inkast, nästa gula kort och nästa hörna eftersom det är exempel på händelser som är lätta att påverka och som kan användas vid manipulation av matcher. Vissa förespråkar detta synsätt menar också att man bör införa förbud mot spel på lägre divisioner då de i allmänhet inte har samma grad av seriositet som högre divisioner. De som förespråkar detta synsätt menar att denna typ av restriktioner bör finnas för de vanligaste sporter som det bedrivs vadhållning på och vara olika för olika sporter.

## SAMARBETE BEHÖVS

Även om meningarna går isär om hur problemet med uppgjorda matcher ska lösas verkar de flesta överens om att alla berörda organisationer måste samarbeta för att minska problemen. Internationellt samarbete mellan idrottsorganisationer, ansvariga departement, vadslagningsföretag, tillsynsmyndigheter och polisen är av stor betydelse. Initiativen som har tagits av internationella institutioner som IOK, Europarådet och Europeiska kommissionen visar behovet av samordnade åtgärder. För att möta utmaningarna med uppgjorda matcher har Europarådet beslutat om en konvention, Europarådets konvention om manipulation

av resultat inom idrott, för att stärka det internationella samarbetet mot uppgjorda matcher. Syftet med konventionen är att bekämpa manipulation av resultat inom idrott för att skydda idrottens integritet och etik i enlighet med principen om idrottens oberoende. Ett huvudsakligt mål med konventionen är att förebygga, upptäcka och sanktionera nationell eller gränsöverskridande manipulation av nationella och internationella idrottstävlingar.

Det behövs regler på alla nivåer inom idrottsrörelsen som uppmuntrar till en bra kultur och som avskräcker idrottsaktörer från att delta i uppgjorda matcher.

## **MATCHFIXNINGSRÅD**

Mot bakgrund av detta har riksdagen beslutat att det ska finnas ett Matchfixningsråd, vilket framgår av den nya spellagen, och att Spelinspektionen ska ha rollen som samverkande myndighet mot manipulation av sporthändelser avseende matchfixning. Matchfixningsrådet har funnits sedan 1 januari 2019. Rådet består av flera myndigheter, däribland polis och åklagare. Andra viktiga aktörer som ingår i rådet är också spelbranschen och idrottsrörelsen. Den nya spellagen innebär också att det vid samma tidpunkt infördes ett nytt spelfuskbrott som kriminaliserar matchfixning och annat spelfusk. Den som döms för spelfusk kan få upp till två års fängelse. Syftet med brottet är att straffa otillbörlig påverkan av utgången i ett spel om pengar, inte att straffa osportsligt spel. Åtgärder som bara syftar till att vinna idrottsliga fördelar omfattas därmed inte av straffansvar.

Vidare anger den nya spellagstiftningen följande inskränkningar i spelutbudet: ingen får erbjuda vadhållning på händelser eller evenemang där den övervägande delen av deltagarna är under 18 år; ingen får erbjuda vadhållning som är stötande eller olämplig ut allmän synpunkt; ingen får erbjuda vadhållning som omfattas av kommande föreskrifter om förbud med avseende på matchfixning.

Föreskrifter från Spelinspektionen håller på att arbetas fram som kan komma att innebära ytterligare förbud eller begränsningar av spel eller händelser i tävlingar, eller andra åtgärder för att bekämpa mani-

pulation av resultat inom sport. Spelinspektionen har bildat en referensgrupp för detta arbete med olika aktörer såsom Riksidrottsförbundet, branschorganisationer, polis och åklagare. Avstämningar med denna grupp sker regelbundet under arbetets gång.

---

## **SPERS UPPFATTNING:**

### **TYDLIGT LAGSTÖD SAKNAS**

Sper anser att arbetet med att motverka matchfixning är oerhört viktigt och deltar aktivt i flera forum såsom, Matchfixningsrådet, Spelinspektionens referensgrupp avseende arbetet med föreskrifter på området samt RF:s nätverk om matchfixning. Sper har också en intern arbetsgrupp avseende matchfixning.

Samordning mellan berörda aktörer är som tidigare sagts avgörande för möjligheten att motverka matchfixning på ett framgångsrikt sätt. För att utreda olika specifika händelser, så att de kan leda till olika slags rättsliga eller disciplinära åtgärder, krävs att någon myndighet har en helhetsbild med information som innefattar personuppgifter från alla aktörer. I dag anser Sper att det saknas tydligt lagstöd så att denna information kan säkras.

Vad gäller informationsdelning rörande helt avidentifierade uppgifter finns inte några legala hinder för ett utbyte av information. Det som krävs är möjligheten att dela information mellan berörda aktörer som innehåller personuppgifter, då ett utbyte av personuppgifter är helt nödvändigt om arbetet mot matchfixning ska kunna bedrivas med framgång. Sper deltar aktivt i matchfixningsrådet med att ta fram en skrivelse där problematiken i samband med informationsdelning mellan berörda aktörer beskrivs samt förslag till åtgärder. Sper anser att frågan om informationsdelning mellan aktörer måste lösas snabbt för att möjligheten att motverka matchfixning ska lyckas.

# Har spelbolagen giriga och oseriösa affärsmodeller?

Ofta frammanas bilden av att spelbolag är giriga. Genom smarta affärsmodeller utnyttjar de kunderna och är bara ute efter deras pengar. Uppfattningen finns även att de som spelar alltid förlorar till slut och är oförstående "losers". De problem som spel kan skapa ska inte förringas och alla spelare ska skyddas så långt det är möjligt.

Grundförutsättningen för spel är alltid att några vinner medan en större del förlorar. Spelaktörerna har som affärsidé att erbjuda och ta betalt för spelunderhållning till intresserade som tycker att det kan vara roligt och spännande. Grunden är den samma oavsett om det är ett kommersiellt spelföretag eller ett ideellt lotteri. Båda typer av aktörer ska förutom underhållningsvärdet för kunderna skapa ett överskott som täcker verksamhetskostnaderna och vinstutdelningen till sina ägare, förmånstagare eller huvudmän. Om en spelaktör inte genererar ett överskott kommer det att avvecklas, som vilken vinstdrivande verksamhet som helst.

## SPELBOLAGENS INFORMATIONSPLIKT

Den nya spellagstiftningen som trädde i kraft 2019 ger kunderna en ökad möjlighet att ta grundade beslut. Informationsplikten för spelbolagen har stärkts. En licenshavare ska hålla all relevant information om spelet lättillgänglig för spelare, inklusive spelets vinstmöjligheter och regler. Otydlig information med svårtydda regler, för bland annat bonuserbudanden, har tidigare ofta varit en källa till missförstånd och missnöje. Reglerna är nu att endast ett bonuserbudande kan ges till en och samma kund, samt att de skall vara tydligt och enkelt att förstå.

Spellagen ställer krav på att marknadsföring av spel skall vara måttfull och endast de som har spellicens får rikta sin marknadsföring mot svenska konsumenter. Trots det har

spelbranschen fått kritik för att marknadsföringen inte varit måttfull och Spelinspektionen och Konsumentverket övervakar gemensamt nu att reglerna följs.

De så kallade VIP-programmen för lönsamma spelare har kraftigt reducerats för spelbolag som verkar i landet genom att bonuserbudande bara får riktas till kunden vid första speltillfället. Lojalitetsprogram och kundklubbar har tidigare använts och ansetts viktiga för att behålla kunder. Syftet är att det ska vara positivt för spelarna. Det har förekommit fall av negativ användning, där spelbolaget har eldat på ett spelande istället för att uppmärksamma spelproblem. Det har bidragit till en negativ bild av att spelbolag inte värnar om kunderna.

## MOTVERKA ÖVERDRIVET SPELANDE

En så kallad omsorgsplikt har införts som lagkrav och den innebär att spelaktören ska motverka överdrivet spelande genom fortlöpande kontroll av kundernas spelmönster. Vidare har kunderna fått möjlighet stänga av sig från allt spel hos samtliga licenshavare (spelpaus.se) förutom hos lotteriarrangörer där avstängningen skall ske lokalt hos respektive bolag enligt Spelinspektionens reglering. Under avstängningsperioden får inte marknadsföring skickas till personen. Här har det framkommit att så ändå skett i vissa fall genom misstag eller slarv.

Spelbolagen ska vidare ha kontroll utifrån penningtvättslagstiftningen som trädde i kraft 2017. Den innebär att spelbolagen kontrollera större eller förändrade penningflöden. Genom obligatorisk registrering ska spelbolagen följa kundernas spelbeteende och ingripa med åtgärder vid eventuella avvikelser från normal hantering. Här finns dock ingen möjlighet att kunna ha en fullständig kontroll eftersom spelbolagen bara kan se överföringar i det eget bolaget. Det går inte att kontrollera om kunden har kon-

ton hos flera spelaktörer och därigenom hanterar förskingrade delposter.

Den nya spellagen kräver att alla spelbolag skall certifiera sina tekniska datasystem och de spelformer som skall erbjudas till kunderna. Certifieringen ska utföras av tredje part, någon som är specialiserad på kontroll av liknande företeelser. Spelbolagens spel-erbjudanden kan därmed betraktas som säkrare mot manipulation och riggade villkor.

## **SPELERBJUDANDET VIKTIGT**

Vadhållning kan antingen bedrivas som totalisatorspel/poolspel med ett fast avdrag från de samlade insatserna eller som spel med fasta odds där spelarna spelar mot spelbolaget. Vid dessa spel spelar kunderna mot varandra och spelbolaget är administratör av plattformen och tar en andel av omsättningen för denna tjänst. Då spelarna spelar mot ett spelbolag med fasta odds eller kasinospel sätts odds/vinstmöjlighet matematiskt så att spelbolaget skall ha en fördel mot den som spelar. Spelbolaget säkrar sin vinst på lång sikt där spelarna förväntas förlora en viss andel. Traditionellt anger dock inte spelbolagen hur mycket kunden förväntas förlora när de spelar utan det som marknadsförs är vad spelaren kan vinna, odds, vinsttabeller eller återbetalningsprocent.

Vissa duktiga och kunniga spelare, främst gällande fasta odds på sportspel, kan få sina insatser begränsade av de flesta spelbolag. Detta eftersom spelbolaget bedömer att kunden inte är lönsam för bolaget och då får spelaren inte satsa alls eller bara med en begränsad summa pengar, ofta mindre belopp. Detta irriterar en del som anser att inga begränsningar bör finnas alternativt att samma begränsningar ska gälla alla kunder. Generellt kan man säga att synen på limitering av insatsnivåer och hur man arbetar med frågan är i stort sett densamma hos alla bolag som använder individuell limitering. Ett annat synsätt är att spelbolagen värnar om alla andra kunder genom dessa så kallade limiteringar av duktiga spelare. Om bolaget gör stora kundförluster kommer alla andra spelare att få ett sämre spelerbjudande. Det är upp till varje spelbolag att välja om man vill ta emot en kunds spel.

Spel kan fungera som ett socialt kontaktnät där spelarna kommunicerar med varandra. De kan mötas online i olika communitys och chatterum eller i fysiska spelbutiker där de ställer frågor, ger tips eller har synpunkter på senaste spelet.

---

## **SPERS UPPFATTNING:**

I Lotteriinspektionens Novusundersökning 2018 anges att för de flesta, 61 procent, är spel förströelse och det är underhållning som är den främsta orsaken till att de spelar. 12 procent anger att de spelar för ett gott syfte och 10 procent för den sociala samvaron (1). Ser man till den procentuella fördelningen av satsade pengar 2018 la spelarna sina insatser på (2): lotterier och nummerspel 27 procent, hästspel 26 procent, sportspel 17 procent, poker 14 procent, spelautomater och kasinospel 12 procent samt bingo 4 procent.

Detta ger en annan bild än vad som ofta anspelas i olika speldiskussioner och i media, där bilden är en ensam person som på kort tid spelar bort alla sina pengar på onlinekasino. Spel på onlinekasino har ökat under senare år, men är långt ifrån det dominerande spelet. Även om spelformen har riskfyllda utmaningar läggs största delen av spelbranschens omsättning hittills på andra spel.

## **BIDRAR TILL SAMHÄLLET**

Spel bidrar positivt till många delar av samhället. Staten, hästsporten, ideella organisationer och idrottsrörelsen har alla en förtjänst av spel. Staten erhåller vinst från Svenska Spel samt licensavgifterna och skatt från kommersiella bolag. ATG ger sin vinst till hästsporten som gör att hästägarna får medel för att driva trav- och galoppsporten där också ett stort antal människor får möjlighet till arbete, ofta i svaga regioner för sysselsättning. De ideella föreningarnas lotterier ger sitt överskott till föreningslivet. Utan denna möjlighet till oberoende finansiering skulle ett flertal föreningar och ideella verksamheter behöva lägga ned sin verksamhet. De kommersiella bolagen ger sponsring till idrottsrörelsen och också till andra aktörer vilket ger ett extra stöd till mottagarna. Dessa bolag betalar också skatt och ger utdelning till sina ägare.

## **FÖLJA LAGAR OCH SJÄLVREGLERING**

Som slutsammaning kan sägas att uppfattningen om att spelbranschen är girig beror både på verkliga övertramp och på missuppfattningar. Spelbolagen har idag en mer kundanpassad verksamhet med regler som skyddar kunderna i kombination med en striktare spelreglering. De flesta tycker att spel är en rolig underhållningsform och har inte något problem med sitt spelande. Ett långsiktigt lönsamt spelbolag är beroende av långsiktiga kundrelationer som i sin tur kräver välmående kunder utan spelproblem. Med sin verksamhet skapar spelbolagen också arbetstillfällen, underhållning och finansiella medel som stöder många verksamheter i både gårdagens och dagens samhälle.

Sper ställer krav på sina medlemmar att de utöver svensk lagstiftning ska följa branschorganisationens riktlinjer och stadgar samt rekommendationer från andra organisationer så som Allmänna reklamationsnämnden och Reklamombudsmannen. Sper tar avstånd från aktörer som inte respekterar och arbetar aktivt med att leva upp till kraven.

# Varför ska man jobba med spel?

**A**tt arbeta i eller med ett företag som verkar inom spelbranschen kan mötas med skepsis. Negativa åsikter finns om att spel inte är hållbart och skapar problem i samhället. En del har till och med helt tagit avstånd från att arbeta i eller samarbeta med spelbranschen. De menar att spel förstör för människor och är en marknad som inte ska gynnas.

Spel om pengar är en del av den stora underhållningsindustrin. Spel har i tusentals år attraherat människor och för de flesta innebär det avkoppling, spänning och drömmar. I snitt bedöms fyra procent av befolkningen däremot ha ett riskfyllt spelande. För en del spel och i vissa grupper är siffran högre. Därför är det viktigt att resurser sätts för att minska risken och skadan med spel.

Det pågår ett förändringsarbete i spelbranschen som satt fokus på hållbarhet och transparens. Spelbranschen är i samma läge som många andra som till exempel tillverkningsindustrin, transportnäringen och energibranschen som behöver tänka i nya banor för en ökad hållbarhet. För att lyckas vara långsikt framgångsrik behöver branschen få och förtjäna allmänhetens förtroende. Att då attrahera rätt kompetens är centralt och har blivit en huvudfråga.

## UNDERHÅLLA UTAN RISK

För alla de många människor som väljer spel som underhållningsform krävs att spelbolagen hela tiden kan leverera produkter som motsvarar efterfrågan. Spel skall vara underhållande, tillgängligt, och rättvist samt ha en hög nivå av säkerhet. Spelbolagen måste leva upp till förväntningarna vilket kräver en hög kunskapsnivå hos medarbetarna inom många områden. Här behövs kompetenta och kritiska medarbetare, inte minst inom it som kan utveckla spelprodukter som både underhåller och minimerar risken för spelproblem. Spelbranschen har varit banbrytande inom just tech och fintech och en stor it-kunskap finns hos spelbolagen.

## SYSSELSÄTTER MÅNGA

Svenska spelmarknaden bidrar stort till samhället genom intäkter och sysselsättning. Den genererar cirka 3,6 miljarder kronor per år i skatt och till det kommer överskottet från Svenska Spel. Regeringen räknar med att överskottet från spel 2020 skall uppgå till sex miljarder kronor. Cirka

2 500 personer är anställda hos spelbolagen med säte i Sverige och cirka 10 000 hos företag med svensk licens men med säte utomlands.

Spel på hästar skapar ett överskott på två miljarder kronor som ger trav- och galoppporten och dess utövare möjlighet att tävla på de svenska banorna. Runt hästsporten skapas mängder av arbetstillfällen och leverantörer i hela Sverige, ofta i regioner med svag arbetsmarknad och i glesbygd.

Varje år genereras 1,6 miljarder kronor till ideell sektor från lotterier. Medlen går till svenskt föreningsliv och skapar förutsättningarna för det omfattande frivilligarbete som varannan invånare engagerar sig i. Det skulle belasta samhället stort om den verksamheten minskade.

Spelbolagen lägger också stora summor på sponsring till idrotten som möjliggör dess utveckling. Exempelvis har Svensk Elitfotboll skrivit ett större kontrakt som ger nära 900 miljoner kronor under sex år med start 1 januari 2020. Även andra idrotter som ishockey och skidor har kunnat få stora medel till sin verksamhet genom sponsorskap.

---

## SPERS UPPFATTNING:

Många som arbetar i spelbranschen är stolta över att spel ger underhållning till en stor del av befolkningen och att medel från spelverksamheten bidrar till idrott, hästsport och ideell sektor. Men många är också bekymrade för att branschen är kritiserad och tycker att bilden behöver nyanseras. Att arbeta i eller med spelbranschen är naturligtvis till slut en fråga om den enskildes inställning. Branschen erbjuder goda möjligheter att verka för en hållbarare utveckling

som rymmer både spelansvar och morgondagens spelunderhållning.

Spers vision är skapa en sund spelbransch att vara stolt över, där spel om pengar är rolig underhållning för den breda massan. Branschen ska bli långsiktigt hållbar och skapa ett högt förtroende. Det finns stora möjligheter att vara med och ta ansvar för de utmaningar som finns och driva förädlingsarbetet för att förbättra branschen.