

Spel om pengar i Sverige

2022 års rapport

Dr. Nima Sanandaji

En studie beställd av
Branschföreningen
för Onlinespel

ECEPR

Spel om pengar i Sverige

2022 års rapport

Dr. Nima Sanandaji

En studie beställd av
Branschföreningen
för Onlinespel, BOS

ECEPR

Innehåll

Sammanfattning	04
Förord	06
Spel om pengar är en populär hobby i Sverige	08
Spel om pengar genom historien	14
Helhetsförståelse av spelmarknaden	20
Positiva samhällseffekter av spel om pengar	29
Negativa samhällseffekter av spel om pengar	34
Shared Value-strategi för bättre spelmarknad	43
Referenslista	51

Sammanfattning

Spel om pengar är en bred folkhobby i Sverige, som en majoritet av vuxna svenskar ägnar sig åt. De som är unga vuxna, har lägre inkomster och bor i eller nära storstäder är något underrepresenterade bland spelarna. De som är övre medelålder, har medelhöga inkomster och bor i mindre städer/tätorter och på landsbygden är något överrepresenterade. En ingångspunkt i förståelsen av spel om pengar är att en majoritet av den vuxna befolkningen i Sverige ägnar sig åt detta och att den stora majoriteten av dessa spelare har kontroll över sitt spelande. Spelmissbruk är samtidigt ett samhällsproblem, med nära koppling till det illegala spelandet.

Redan under vikingatiden spelades Kvatrutafli, den nordiska versionen av backgammon. Att kombinera entusiasm för sport med att satsa pengar, har också varit en vanligt förekommande hobby genom historien, som dessutom har förekommit i många olika kulturer. Idag är utmaningen att skapa goda förutsättningar för de företag som erbjuder spel i enlighet med lagens riktmärken och för de många människorna som har spel om pengar som en hobbyaktivitet. Samtidigt behöver det illegala spelandet begränsas, då det driver på spelmissbruk och är en stor intäktskälla för organiserad kriminalitet.

Det finns positiva samhällseffekter av spel om pengar. Spel om pengar bidrar med arbetstillfällen, ekonomiskt värdeskapande och skatteintäkter. Sammanlagt är 4 200 personer anställda i spel- och vadhållningsföretag i Sverige, varav hälften arbetar i Stockholmsregionen. Spelbranschens bidrag till bruttonationalprodukten (BNP) är knappt 10 miljarder kronor årligen, medan inbetalda arbetsgivaravgifter och preliminära löneskatter från branschen uppgår till cirka 533 miljoner kronor årligen. Dessutom är spelbolag den enskilt största sponsorn av idrott i Sverige, då de bidrar med cirka 800 miljoner kronor i sponsring till svensk idrott varje år.¹ Spelskatten som företagen betalar uppgår dessutom till 4 miljarder kronor årligen².

De negativa samhällseffekterna, spelberoende och de betydande intäkter som illegalt spelande genererar till kriminell verksamhet, är nära kopplade

¹ Svenska Spel (2021).

² Statskontoret (2021), s. 100.

till varandra. Bland de som har spelat enbart på laglydiga sajter med svensk licens, har en liten minoritet på 6 procent upplevt sig spela för mycket någon gång eller har närstående med denna upplevelse. Bland de som har spelat på en sida utan svensk licens är det däremot en majoritet på 51 procent, nära tio gånger högre nivåer, som själva eller av närstående upplevs spela för mycket.

Baserat på den europeiska trenden, är det förväntade utfallet att olagligt (eller i gränzonen för olagligt) spel om pengar i Sverige kommer att inbringa intäkter på drygt 21 miljarder kronor sammanlagt, mellan 2021 och 2025. Det är en betydande intäktskälla till utländska aktörer utan licens, inklusive kriminella nätverk, och det är också bland denna oreglerade del av marknaden som spelberoendet är som störst.

Ifall spelandet hos företag licensierade i Sverige ökar från 80 till 90 procent av det samlade spelandet, skulle 460 fler arbetstillfällen skapas, samtidigt som svensk bruttonationalprodukt (BNP) skulle växa med 1,1 miljarder kronor, och ytterligare 59 miljoner kronor i arbetsgivaravgifter och preliminärskatt skulle betalas in. Samtidigt skulle spelberoendets omfattning minska, liksom de kriminella nätverkens intäkter.

Det finns skäl att i policyutformningen ta hänsyn till hur de laglydiga företagens konkurrenskraft, inom ramen för ansvarsfullt spelande, kan utvecklas. Ett centralt element är att skapa ett ansvarsfullt system för bonusar till existerande spelare, också för aktörer med svensk licens, så att de laglydiga aktörerna får stärkta möjligheter att attrahera och behålla spelare. Spelinspektionen och Novus har, i undersökningar genomförda 2019 och 2020, frågat allmänheten om det finns några fördelar, för den enskilde spelaren, med att spela på ett spelbolag som har en svensk spellicens. Det alarmerande svaret är att bara en fjärdedel av spelarna, under båda åren då frågan ställdes, ser en fördel med att spela på sajter med svensk licens. Tre fjärdedelar svarar nej eller att de inte vet om det finns någon fördel.

Policyutformningen behöver fokusera på hur bättre villkor kan skapas för dem som spelar inom det reglerade svenska systemet. Att en tydlig majoritet inte känner till fördelarna med att spela i det lagliga systemet, signalerar tydligt att de hederliga företagens förutsättningar behöver stärkas. Ett första steg är att ge spelföretagen möjlighet att erbjuda också existerande spelare bonusar, så att de laglydiga företagen får stärkta möjligheter att behålla spelare och kan utveckla de långsiktiga relationerna som är betydelsefulla för ansvarsfullt spelande.

Förord

Ikulturektorn finns det en utbredd uppfattning att en svår barndom kan leda till litterära och konstnärliga mästerverk senare i livet. Jag vet inte om det ligger någon sanning i det, men det är frestande att applicera den tron även på den svenska online-spelsektorn. När Sverige och i synnerhet Stockholm några år in på millenniet kunde fira att man blivit något av Europas Silicon Valley, var det fortfarande förbjudet för svenska tech-entreprenörer inom vadslagning och onlinekasino att driva sin verksamhet hemma i Sverige. Valet på plats att verka från föll istället på framför allt Malta. Där växte svenska start-ups till att bli några av Stockholmsbörsens högst värderade bolag.

Idag och sedan 2019 är det äntligen tillåtet att verka från Sverige. Tillåtet, men kanske inte direkt uppmuntrat av regering och riksdag. I jämförelse med många andra näringar – alltifrån försvarsindustrin till den mer närliggande musik- och dataspelsindustrin – lyser det näringspolitiska engagemanget alltså jämt med sin frånvaro vad avser onlinespel.

Detta till trots finns numera en betydande verksamhet förlagd till Sverige, vilket dr Nima Sanandaji kartlägger i den här rapporten. Jobb i spelsektorn är ju dessutom inte annorlunda jämfört med andra jobb, i den meningen att de skapar andra jobb som inte direkt är knutna till spelsektorn, liksom ett allmänt engagemang för det samhälle man lever och verkar i. Det tar sig bland annat uttryck i sponsring av idrott, vilket också tas upp av Sanandaji i den här rapporten.

Sist men inte minst betalar spelbolag skatt, mycket skatt, både som arbetsgivare men framför allt via den särskilda punktskatt som heter spelskatt. Allt detta har blivit möjligt tack vare att det sedan länge obsoleta spelmonopolet övergavs 2019 och ersattes med ett spellicenssystem, med (någorlunda) lika villkor för spelmarknadens alla aktörer.

Detta är något som är värt att såväl vårda som utveckla. Förhoppningsvis kan dr Nima Sanandajis rapport bidra till fördjupad kunskap om spelsektorns viktiga bidrag till vårt land.



Gustaf Hoffstedt

Generalsekreterare, Branschföreningen för Onlinespel

1

Spel om pengar är en populär hobby i Sverige

Spel om pengar har länge varit en populär hobby i Sverige, men tidigare begränsats av offentliga monopol. Sedan 1980-talet har marknaden gradvis öppnats upp för lotterier, spelautomater och bingospel.³ Det ökade internetspelet ledde till att Sverige i början av 2019 började tillämpa en ny lagstiftning, där bolag som söker licens, betalar skatt och följer svensk reglering tillåts bedriva spelverksamhet. Lagen syftar till att alla aktörer på den svenska spelmarknaden ska ha en svensk licens.⁴

Det fanns tidigare en farhåga att ökade möjligheter till kommersialisering av spelet skulle leda till ökat spelande och spelmissbruk. Statistiken visar dock att spel om pengar fortsätter att vara en fritidssyssla bland majoriteten av den svenska allmänheten, samtidigt som andelen som spelar är relativt stabil över tid. År 2013 spelade tre fjärdedelar av den vuxna befolkningen i Sverige om pengar någon gång det senaste året och 39 procent hade spelat den senaste veckan. Den senast tillgängliga statistiken, för 2020, visar att andelen som spelar om pengar någon gång under året hade sjunkit något till två tredjedelar av befolkningen, medan 32 procent har spelat den senaste veckan (se figur 1).⁵

En framträdande bild är att spel om pengar är en bred folkhobby i Sverige. I figur 2 visas som exempel hur fördelningen av inkomster ser ut bland allmänheten i Sverige, och vilken inkomst de som spelar om pengar har. Som kan ses är spel om pengar en hobby som är nästan jämnt spridd bland olika inkomstgrupper, förutom att de som har lägre inkomster spelar om pengar i en något lägre utsträckning, medan de som har medelhöga inkomster spelar om pengar i en något högre utsträckning.

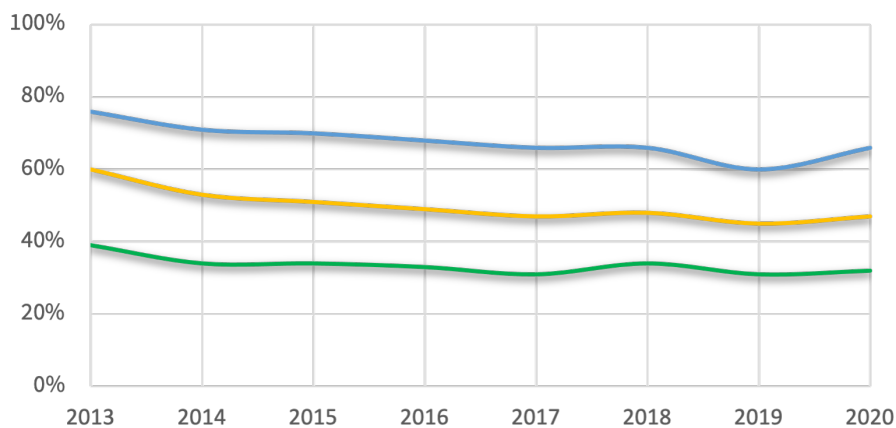
³ Binde (2014).

⁴ Spellag (2018:1138).

⁵ Siffrorna är hämtade från Spelinspektionen och Novus senaste undersökning om allmänhetens spelvanor. Spelinspektionen och Novus (2020).

De som spelar om pengar är dessutom geografiskt jämnt fördelade över Sverige. En tredjedel bor i storstäder och storstadsnära kommuner, medan den andra tredjedelen bor i större städer och kommuner nära större stad, och den sista tredjedelen bor i mindre städer/tätorter och landsbygdskommuner. Som syns i figur 3 är fördelningen av de som spelar om pengar nästan identisk med hur fördelningen av Sveriges vuxna befolkning är mellan de tre olika kommuntyperna. Det är lite mindre vanligt med spel om pengar i storstäder och storstadsnära kommuner och lite mer vanligt i mindre städer/tätorter och landsbygdskommuner.

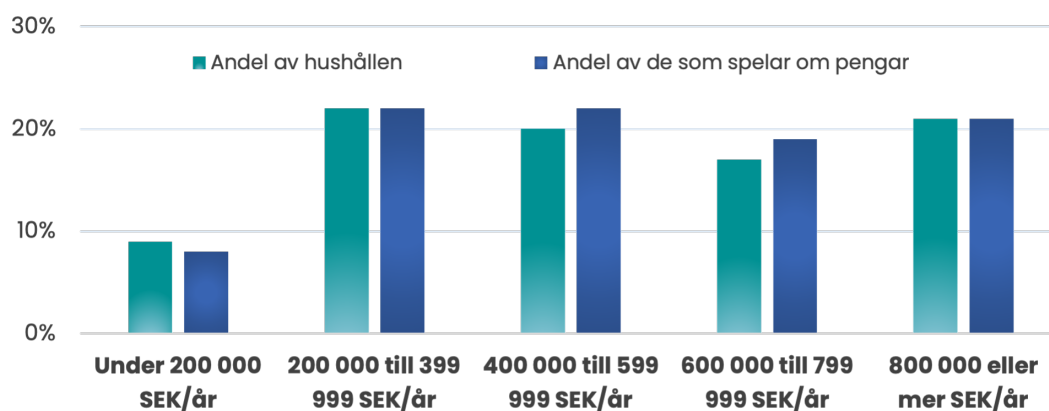
Figur 1. Andel av allmänheten som spelar om pengar över tid



Källa: Spelinspektionen och Novus (2020). Data för befolkningen i åldrarna 18-79 år visas.

— Spelat senaste året — Spelat senaste månaden — Spelat senaste veckan

Figur 2. Spel om pengar en bred folkhobby



Källa: Spelinspektionen och Novus (2020), samt egna beräkningar.
Data för befolkningen i åldrarna 18–79 år visas.

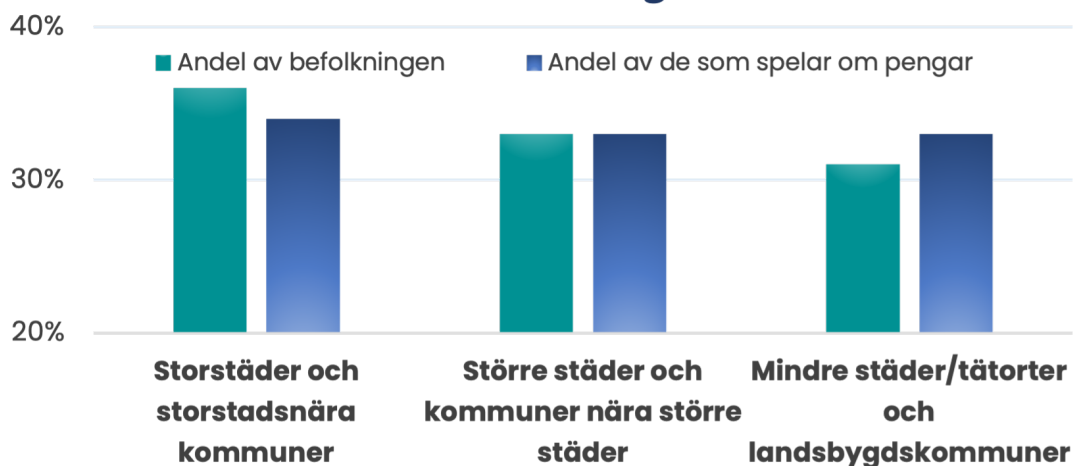


Spel om pengar är därmed en bred folkhobby i Sverige, som majoriteten av de vuxna ägnar sig åt. De som är unga vuxna, har lägre inkomster, och bor i eller nära storstäder är något underrepresenterade bland spelarna. De som är övre medelålder, har medelhöga inkomster, och bor i mindre städer/tätorter och på landsbygden är något överrepresenterade.

Åldersfördelningen bland dem som spelar om pengar visas i figur 4. Återigen ser vi att spel om pengar är jämnt spridd bland befolkningen i Sverige. De unga (18–29 år) är underrepresenterade bland de som spelar om pengar, medan de som befinner sig i övre medelåldern (50–64 år) är överrepresenterade. Spel om pengar är därmed en bred folkhobby i Sverige, som majoriteten av de vuxna ägnar sig åt. De som är unga vuxna, har lägre inkomster, och bor i eller nära storstäder är något underrepresenterade bland spelarna. De som

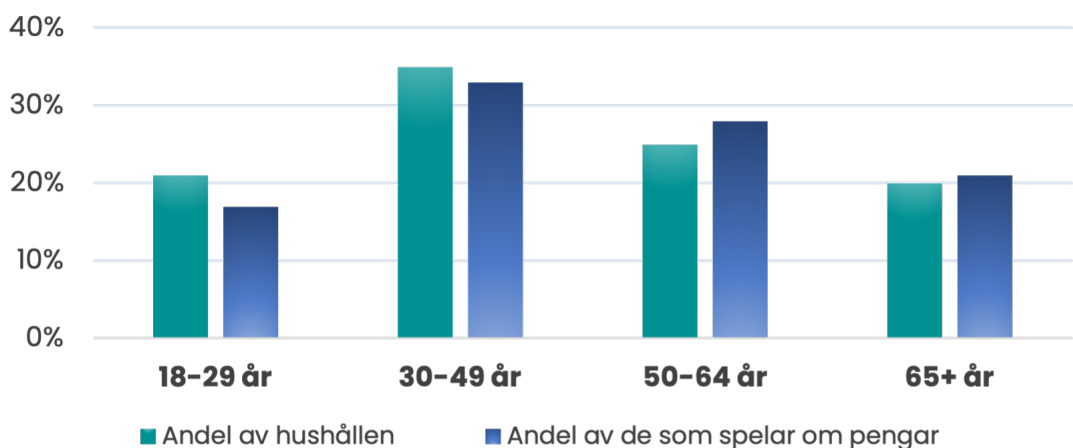
är övre medelålder, har medelhöga inkomster, och bor i mindre städer/tätorter och på landsbygden är något överrepresenterade.

Fig 3. Spelare om pengar finns jämnt fördelade över Sverige



Källa: Spelinspektionen och Novus (2020). Data för befolkningen i åldrarna 18-79 år visas.

Figur 4. Åldersfördelning av de som spelar om pengar

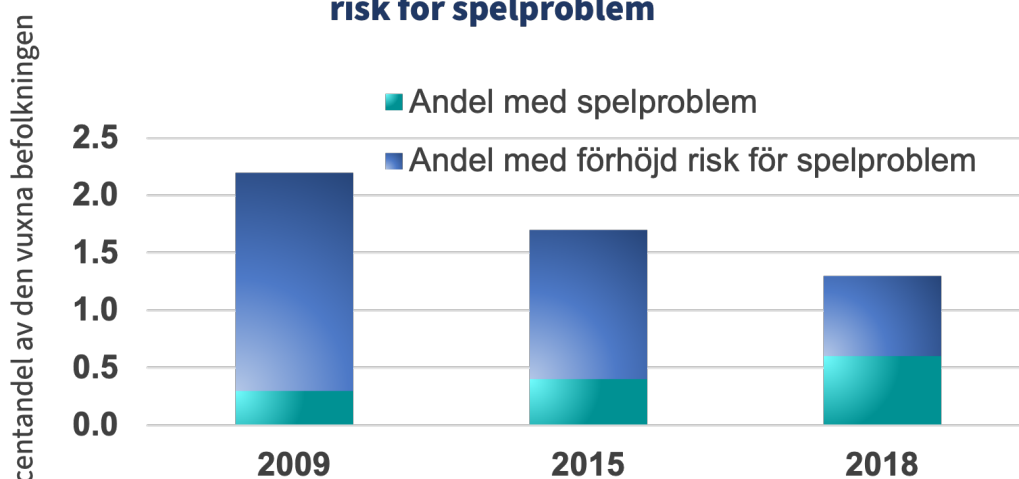


Källa: Spelinspektionen och Novus (2020), samt egna beräkningar. Data för befolkningen i åldrarna 18-79 år visas.

Den stora majoriteten av de som spelar om pengar har kontroll över sin hobby. År 1999 publicerades den första utförliga utredningen om spel om pengar i Sverige, som var gjord utifrån data som samlades in under de två föregående åren. Studien nådde slutsatsen att cirka 1,4 procent av den vuxna befolkningen i Sverige var spelmissbrukare medan ytterligare 0,6 procent sannolikt var spelmissbrukare.⁶ Den senast tillgängliga utredningen genomfördes 2018 och dess resultat lyftes fram i en studie som Statskontoret publicerade året där- efter. Där framkom att omkring 0,6 procent av den vuxna befolkningen hade spelproblem medan ytterligare 0,7 procent hade en förhöjd risk att drabbas av spelproblem.⁷

Sedan 2009 har andelen som har spelproblem eller risk för det mätts med samma metodik, vid tre tillfällen. Som visas i figur 5 har en ökning skett bland dem som har spelproblem, samtidigt som andelen som ligger i riskzon fallit betydligt. Totalt har Sverige gått från en situation där 2,2 procent av befolkningen hade eller var i riskzon för spelmissbruk år 2009, till en där 1,3 procent var det år 2018.⁸ Under 2022 förväntas resultaten för den fjärde mätningen av spelberoende, med samma mätmetod, att presenteras.

Figur 5. Spelproblem och förhöjd risk för spelproblem



Källa: Statskontoret (2019). En ny utvärdering kommer att publiceras 2022, baserat på frågor ställda under 2021.

⁶ Rönningberg m.fl. (1999), snittet för intervallen om spelberoende anges.

⁷ Statskontoret (2019).

⁸ Ibid, s. 77.

En ingångspunkt i förståelsen av spel om pengar är att en majoritet av den vuxna befolkningen i Sverige ägnar sig åt detta och att den stora majoriteten av dessa spelare har kontroll över sitt spelande. Spelmissbruk är samtidigt ett samhällsproblem, med nära koppling till det illegala spelandet. Som lyfts fram i denna rapport ger statistiken tydligt stöd för att spelberoendet är starkt kopplat till den gråa och svarta marknaden för spel, där ungefär en femtedel av spel om pengar online i Europa görs bland aktörer som saknar spellicens för den respektive marknaden (se figur 15, längre fram i denna rapport).⁹ Det illegala spelet är ett betydande samhällsproblem, då det till skillnad från spelandet hos laglydiga företag med svensk licens är tydligt kopplat till spelmissbruk och dessutom är en viktig inkomstkälla för den organiserade kriminaliteten.



En ingångspunkt i förståelsen av spel om pengar är att en majoritet av den vuxna befolkningen i Sverige ägnar sig åt detta och att den stora majoriteten av dessa spelare har kontroll över sitt spelande. Spelmissbruk är samtidigt ett samhällsproblem, med nära koppling till det illegala spelandet.

⁹ European Gaming & Betting Association (2022).



2

Spel om pengar genom historien

En kort historisk tillbakablick är relevant för att förstå den roll som spel om pengar har i vårt moderna samhälle. I takt med att arkeologiska utgrävningar utökat förståelsen av spelandets historia, har det framkommit att spel om pengar i många olika historiska perioder och kulturer varit en populär fritidssysselsättning.¹⁰ Framväxten av avancerade spel har dessutom varit nära kopplad till spel om pengar. Till exempel har två av världens allra äldsta brädspel, *backgammon* och *det kungliga spelet från Ur*, vilka lagt grunden för de moderna spelens utformning, vadslagning som ett moment. Dessa spel har funnits sedan cirka 5 000 år och *backgammon* spelas fortfarande idag runt om i världen. I Sverige spelade man redan under vikingatiden om pengar med tärningar, inklusive spelet *kvatrutafl* som är den nordiska versionen av *backgammon*.¹¹ Människor har i tusentals år spelat om pengar i Sverige, vilket kan förklara varför det är en så brett spridd folkhobby.



I Sverige spelade man redan i vikingatiden spel om pengar med tärningar, inklusive kvatrutafl, den nordiska versionen av backgammon. Spel om pengar har funnits med i Sverige genom tiderna, vilket kan förklara varför det är en så brett spridd folkhobby.

Arkeologiska utgrävningar från Shahr-e sukhteh i östra Iran, har funnit ett *backgammon* och tillhörande tärningar som kan vara uppemot 5 000 år gammal.¹² *Backgammon* är ett brädspel som kombinerar tur med skicklighet. Det är liksom schack en tävling mellan två spelare, som dessutom ofta inkluderar

¹⁰ Schwartz (2006).

¹¹ Johnston (2015), s. 21.

¹² Foltz (2016), s. 6.

vadslagning om pengar. Ett centralt element i backgammon är att den spelare som upplever sig ligga i täten under spelets gång kan föreslå att summan som det spelas om ökar. Den andra spelaren får då ta ställning till om denne vill spela för den ökade summan eller lägga sig. Här finns en tydlig likhet med poker, där ett avgörande moment är att spelare höjer insatsen. Kombinationen tur, skicklighet och vadslagning kan förklara varför backgammon har varit ett populärt spel i 5 000 år.

Ett annat antikt spel, som ursprungligen hittades i en arkeologisk utgrävning i södra Irak, kallas för *det kungliga spelet från Ur*. Detta spel, som i likhet med backgammon spelas med tärningar och involverar vadslagning, simulerar en kapplöpning. Spelet tycks ha inspirerats av kapplöpning med häst och vagn, en populär sport i antika civilisationer där åskådarna satsade pengar på tävlingens utgång.¹³ British Museum marknadsför idag en modern spelbar variant av det antika spelet (se figur 6) baserat på ett original som bedöms vara cirka 4 500 år gammalt.¹⁴

Tärningsspel spred sig också till Norden där de utvecklades till en populär fritidsaktivitet. Många arkeologiska utgrävningar från denna tid finner exempel på spelande i dåtidens nordiska samhällen, i form av bland annat tärningar och spelfigurer tillverkade av ben, sten och glas.¹⁵

Boken *Daily Life of the Vikings*, av Kristen Wolf, berättar att det fanns tre populära brädspel som spelades under vikingatiden. Dessa är hnefatafl, skaktafl och kvatrutaf. Hnefatafl är ett asymmetriskt brädspel med tärning där en sida har som mål att fly med sina pjäser medan den andra sidan anfaller. Skaktafl är ett krigsspel, med likheter till schack, som spelas utan tärning. Till sist är kvatrutaf den nordiska versionen av backgammon, som spelas med tärning.¹⁶ Backgammon, och dess nordiska variant kvatrutaf, har varit populära över flera tusen år. Spelmekniken är enkel att förstå, men i likhet med poker behövs avancerad matematik och spelteori för att bedöma det sannolika utfallet av spelet, och för att hantera vadslagningen.¹⁷

¹³ Finkel (2007).

¹⁴ The British Museum Shop.

¹⁵ Se till exempel Rundkvist & Williams (2008).

¹⁶ Wolf (2004), s. 143.

¹⁷ Thorp (1979).





Backgammon, och dess nordiska variant kvatru-
tafl, har varit populära över flera tusen år. Spel-
mekaniken är enkel att förstå, men i likhet med
poker behövs avancerad matematik och spelte-
ori för att bedöma det sannolika utfallet av spe-
let, och för att hantera vadslagningen.

Att en nordisk version av backgammon har funnits ända sedan vikingatiden, visar att spel om pengar har haft en roll i Sverige och de nordiska grannländerna genom historien. Det är också intressant att såväl backgammon, som funnits med i flera tusen år, och poker, har en kombination av tur och skicklighet i grunden. För att bedöma sannolikheterna till vinst krävs avancerad matematik. En möjlig förklaring är att spelen av detta skäl dels blir spännande att spela och slå vad om, dels att spelandet inklusive vadslagningen kan stärka spelarnas förmåga att hantera komplexa sammanhang med risk och osäkerhet.



Figur 6. Modern version av Det kungliga spelet från Ur. Avancerade spel om pengar med inslag av strategi, tur och vadslagning har länge förekommit. British Museum säljer en modern kopia av det kungliga spelet från Ur, som är baserad på ett fynd från Irak som är 4 500 år gammalt. Backgammon, ett annat spel med

spelplan, tärningar och vadslagning, utvecklades så långt som 5 000 år sedan i antika Iran och spelas fortfarande runtom i världen. Kvatrutafl är den nordiska varianten av backgammon, ett spel om skicklighet och tur med vadslagning som funnits sedan vikingatiden. Bilden är från British Museum.

Det finns ett flertal likheter med dagens spel om pengar. Poker, ett spel som kombinerar tur med skicklighet och vadslagning, tillhör vår tids mest populära spel om pengar. På samma sätt som i backgammon är ett viktigt element i poker att spelarna kan höja summan som de spelar för, vilket gör det nödvändigt för den som vill bli bättre på spelet att lära sig avancerad riskhantering samt att kunna känna av de andra spelarnas intentioner.¹⁸ En annan likhet mellan dagens samhällen och antikens är att de som följer sportevenemang spelar på utgången av tävlingen. Vadslagning tillför spänning för spelaren samtidigt som spelandet utgör en viktig finansiering för många olika sporter.



Att kombinera entusiasm för sport med att satsa pengar på utfallet av sporten, har varit en vanligt förekommande hobby genom historien, som dessutom har förekommit historiskt i många olika kulturer.

Hästkapplopp har till exempel genom historien varit en populär sport kopplad till vadslagning. Ett av de mest populära spelen i antika Rom var kapplopp med häst och vagn, och liksom idag var det vanligt att de som följde sporten också satsade lite pengar för att tillföra extra spänning till sin hobby. Att kombinera entusiasm för sport med att satsa pengar på utfallet av sporten har varit en vanligt förekommande hobby genom historien.¹⁹

Ett historiskt perspektiv ger också användbara insikter vid utformningen av politik på området. Samtidigt som spel genom historien har varit en populär

¹⁸ Poker involverar, liksom backgammon, strategi, slump och vadslagning. Ett fjärde element som finns i poker men inte backgammon är asymmetrisk information, då pokerspelare ser sin egen hand men inte motspelarnas, medan backgammon har en spelplan som båda spelarna överblickar.

¹⁹ Turcu m.fl. (2020).

aktivitet, runtom i världen, har det också reglerats av det offentliga, i syfte att minska förekomsten av spelberoende. I Sverige har spel om pengar genom historien upplevt perioder av statlig styrning följt av perioder av liberalisering. Fram tills runt år 1980 präglades spelmarknaden av statliga monopol, men sedan dess har det gradvis öppnats upp för lotterier, spelautomater och bingoöverksamhet.²⁰ Statliga Svenska Spel och delvis statligt styrda Aktiebolaget Trav och Galopp (ATG) är två av de aktörer som tidigare hade närmast en monopolställning på marknaden. Vissa organisationer som stämplades som allmännyttiga har med åren tillåtits att arrangera lotterier och bingoöverksamhet.

I spåren av digitaliseringen började allmänheten i högre utsträckning söka sig till internationella spelhemsidor. Sverige gick miste om arbetstillfällen och skatteintäkter, då spelandet alltmer flyttade till internationella aktörer. Att spelandet skedde på internationella sidor som saknade svensk licens ledde dessutom till att de svenska myndigheternas möjligheter att reglera spelandet urholkades. Det var först 2019 som Sverige öppnade upp för en reglerad marknad för kommersiellt spelande. Men den licensierade svenska spelmarknaden präglas fortfarande av rigida regler, som riskerar att driva bort spelare från de aktörer som efterlever lagstiftningens krav.



Idag är utmaningen att skapa goda förutsättningar för de företag som erbjuder spelande i enlighet med lagens riktmärken, och för den allmänhet bland vilken många har spel om pengar som en hobbyaktivitet. Samtidigt behöver det illegala spelandet begränsas, eftersom det dels driver på spelmissbruk, del är en viktig intäktskälla till organiserad kriminalitet.

²⁰ Binde (2014).

Idag är utmaningen att skapa goda förutsättningar för de företag som erbjuder spel i enlighet med lagens riktmärken, och för den stora grupp människor för vilka spel om pengar är en hobby. Samtidigt behöver det illegala spelet begränsas, eftersom det dels driver på spelmissbruk, dels är en viktig intäktskälla till organiserad kriminalitet. Denna utmaning behöver hanteras utifrån ett helhetsperspektiv, som tar hänsyn till såväl de negativa som positiva samhällseffekterna av spelet samt den komplexa utformningen av spelmarknaden med dess alltmer internationella karaktär.

3

Helhetsförståelse av spelmarknaden

Det tidigare spelmonopol som fanns i Sverige har öppnats upp, eftersom digitaliseringen gjorde det omöjligt att upprätthålla nationella spelmonopol. Internet ger de som har spel om pengar som en hobby möjlighet att söka sig till olika spelsidor, också de som finns i andra länder eller drivs illegalt. Genom historien har det funnits såväl legalt som illegalt spel om pengar. Det illegala spelandet är starkt kopplat till spelmissbruk och genererar stora intäkter till kriminella organisationer. En samhällsutmaning är att begränsa det illegala spelandet och i stället skapa goda villkor för de laglydiga spelbolagen.

Internationella studier visar att kriminella ligor bland annat erbjuder vadslagning, pokerspel, fysiska kasinon och nätbaserade kasinon, allt illegalt.²¹ Det är ett fenomen som finns runtom i världen, och särskilt i de länder där den lagliga spelmarknaden är begränsad. Forskarna Peng Wang och Georgios Antonopoulos menar att spel om pengar i Kina, vilket präglas av omfattande förbud och statliga monopol, har blivit den primära inkomstkällan för organiserad kriminalitet.²² Internetspelande förekommer redan på den dolda delen av internet (dark net), och detta oreglerade spelande sker ofta utan respekt för lagar och skatter – liksom utan hänsyn till risken för spelberoende.

Nivån av illegalt spelande ska inte underskattas, bara för att fenomenet till sin natur är dold från allmän insyn. Efter en 15 månaders lång utredning i samverkan mellan myndigheter i Portugal, Luxemburg och EU, gjordes till exempel under 2018 ett tillslag mot en organiserad kriminell grupp som under det dåvarande året hade haft intäkter på 80 miljoner Euro, motsvarande över 800 miljoner kronor, från illegalt internetspel, penningtvätt och skattebrott. Polisräden resulterade i en insamling av 3 000 datorer, 428 hårdvaruplattformar, 22 vapen och 86 fordon. Sammanlagt 30 personer arresterades och 14 kommersiella företag ställdes inför rätta.²³

²¹ Ferentzy & Turner (2014).

²² Wang & Antonopoulos (2016).

²³ Eurojust (2018). Valutakurs 10,3 Euro per SEK har använts i beräkningarna.

Interpol genomförde under 2020 flera tillslag mot illegala spelverksamheter i Asien och Europa. Under dessa räder arresterades 1 400 personer och värden motsvarande 6,7 miljoner Euro (69 miljoner kronor) konfiskerades. Datorer och mobiltelefoner från illegala spelverksamheter studerades av Interpol och kunde kopplas till 465 miljoner amerikanska dollar, drygt 4,1 miljarder svenska kronor, i illegal vadslagning.²⁴ Dessa tillslag visar att kriminella aktörer på internetspelsmarknaden existerar och kan nå en omfattande storlek. Det illegala spelandet är en miljardindustri, som verkar över gränserna. En viktig fråga är hur förutsättningarna på spelmarknaden kan utformas, så att spelare som annars hade lagt sina pengar på illegalt spelande går till spelbolag som följer lagstiftningen.



Det illegala spelandet är en miljardindustri, som verkar över gränserna. En viktig fråga är hur förutsättningarna på spelmarknaden kan utformas, så att spelare som annars hade lagt sina pengar på illegalt spelande skiftar över till lagliga spelbolag, som följer lagstiftningen.

Det är viktigt att regleringen av och samhällsdiskussionen kring spel om pengar utgår ifrån det faktum att det finns olika aktörer på marknaden. Som illustreras i figur 7 rör det sig dels om laglydiga företag som följer regelverken och betalar skatt (vita aktörer), dels kriminella aktörer som undviker regelverk och skatt (svarta aktörer). Utöver detta finns även traditionella spelaktörer som har monopolställning på delar av spelmarknaden (monopolaktörer) samt även företag i andra länder, som inte har licens för den svenska spelmarknaden (gråa aktörer).

²⁴ France (24). Valutakurs 8,9 amerikanska Dollar per SEK har använts i beräkningarna.

Figur 7. Marknaden för spel om pengar kan var utformad på fyra vis. Utmaningen är att stärka den laglydiga och konkurrensutsatta marknads roll, och minska det kriminella spelandet.



Vita aktörer: Laglydiga företag med svensk licens. Bidrar med arbetstillfällen och skatteintäkter i Sverige. Begränsas i den internationella konkurrensen av de hårt ställda regelverken i Sverige.



Gråa aktörer: Laglydiga företag men utan svensk licens. Erbjuder som regel samma eller snarlika spel som aktörerna med svensk licens, men slipper de hårda svenska regelverken. Får till skillnad mot aktörer med svensk licens erbjuda bonusar också till existerande spelare.



Monopol aktörer: Sverige hade länge ett spelmonopol, där bara ett fåtal aktörer fick laglig möjlighet att erbjuda spel. Dessa fortsätter att konkurrera på marknaden och har en allt starkare digital närvaro.



Svarta aktörer: Kriminella aktörer som erbjuder spel på spelsajter som finns på dark net. Följer inte några regelverk och betalar ingen skatt, vilket gör att de kan erbjuda generösa bonusar. Skapar omfattande intäkter till den organiserade brottsligheten.

Spelandets nätbaserade natur innebär att svenskar kan söka sig till samtliga fyra former av aktörer, ibland utan att vara medvetna om skillnaden. Regleringen behöver balansera krav på ansvarsfullt spelande, så att de laglydiga företagen med svensk licens får goda villkor att hävda sig i konkurrensen. Dagens policydebatt bortser ifrån att överreglering av laglydiga företag riskerar främja illegalt spelande. Men illegalt spelande är ett reellt fenomen, som bör förstås och motverkas – och förutsättningarna för de legala företagen att hävda sig i konkurrensen spelar en betydande roll.

I slutet av 2011 antog Europaparlamentet en resolution om reglering och tillsyn av spel om pengar på internet. Resolutionen lyfter fram att regleringen av internetspelandet i medlemsstaterna bör göras så att risken för spelberoende förebyggs och åtgärdas, att människors naturliga drift att spela styrs samt att ett effektivt skydd för framför allt minderåriga tas fram. Andra viktiga punkter är att säkerställa att internetspelandet genomförs under korrekta, rättvisa, ansvarsfulla och öppna former samt att en betydande del av de offentliga intäkterna används för att främja allmännyttiga eller välgörande ändamål.²⁵ Av de åtta punkterna berör tre att marknaden bör regleras så att kriminell verksamhet hämmas. Resolutionen framhäver behovet av att ”bekämpa den olagliga sektorn för hasardspel”, ”verka för konkreta åtgärder som garanterar idrottstävlingarnas integritet” samt ”säkerställa att spelmarknaden är fri från brott, bedrägerier och alla former av penningtvätt”.²⁶ Parlamentets resolution utgår från att människor har en naturlig drift att spela och att detta spelande i digitaliseringens tidsålder antingen kan kanaliseras in mot laglydiga och seriösa aktörer eller berika kriminella element.

Idag är problemspelandet ett nästan tio gånger så stort problem på sajter utan svensk licens jämfört med sajterna som har licens. Detta samband framkommer i Skops undersökning av spelandet som genomfördes under 2021 på uppdrag av Spelinspektionen. De i allmänheten som spelar online om pengar, har fått frågan om huruvida de själva eller någon närstående har upplevt att de spelat för mycket de senaste tre månaderna (se figur 8). Bland de som har spelat enbart på laglydiga sajter med svensk licens, är det en liten minoritet på 6 procent som själva har upplevt sig spela för mycket någon gång senaste tre månaderna, eller har närstående med denna upplevelse. Bland de som

²⁵ Europeiska parlamentet (2011).

²⁶ Ibid, egen övers.



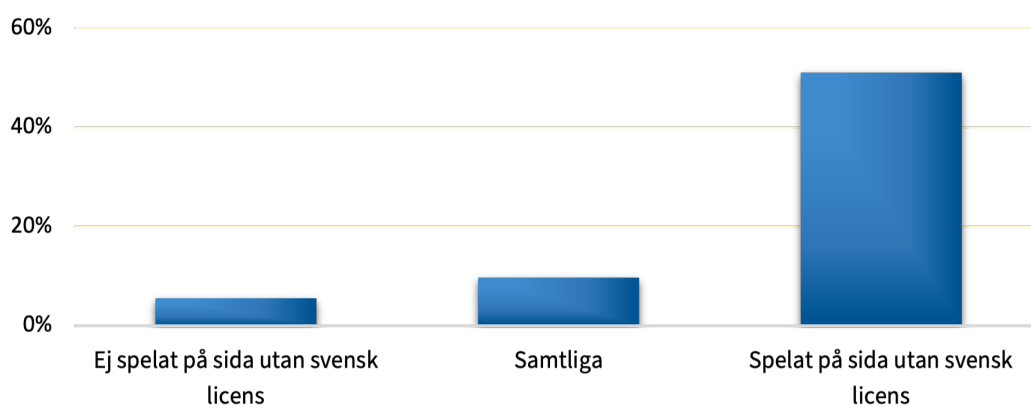
har spelat på en sida utan svensk licens är det däremot en majoritet på 51 procent, nära tio gånger högre nivåer, som svarar ja på samma fråga.



Sverige har därmed ett läge där nivån av upplevd spelproblematik är nära tio gånger större, bland dem som spelar på sajter utan svensk licens, jämfört med dem som spelar på sajter med svensk licens. Samtidigt känner en majoritet på tre fjärdedelar inte till några fördelar för enskilda spelare att spela på ett spelbolag som har svensk licens.

Samtidigt har Spelinspektionen och Novus, i deras senaste undersökningar från 2019 och 2020, frågat om det finns några fördelar, för den enskilde spelaren, med att spela på ett spelbolag som har svensk spellicens. Det alarmerande svaret är att bara en fjärdedel av spelarna, under båda åren då frågan ställdes, ser en fördel med att spela på sajter med svensk licens. Tre fjärdedelar svarar nej eller att de inte vet om det finns någon fördel (se figur 9). Sverige har därmed ett läge där nivån av upplevd spelproblematik är nära tio gånger större bland dem som spelar på sajter utan svensk licens, jämfört med dem som spelar på sajter med svensk licens. Samtidigt känner en majoritet på tre fjärdedelar inte till några fördelar för enskilda spelare med att spela på ett spelbolag som har svensk licens. Politikens utmaning är att skapa en situation, där spelarna ser en fördel med att spela på laglydiga sajter som har en svensk licens. Regleringen av de laglydiga svenska företagen behöver ske inte bara med piska (strikta regelverk) utan också morot (stärkta möjligheter att erbjuda spelarna goda villkor, till exempel möjlighet att ge bonusar också till existerande spelare).

Figur 8. Fråga till de som spelar online om pengar någon gång i kvartalet eller oftare: "Har du eller någon närstående upplevt att du spelat för mycket de senaste tre månaderna?"



Källa: Spelinspektionen och Skop (2021). Data via avläsning från figur.

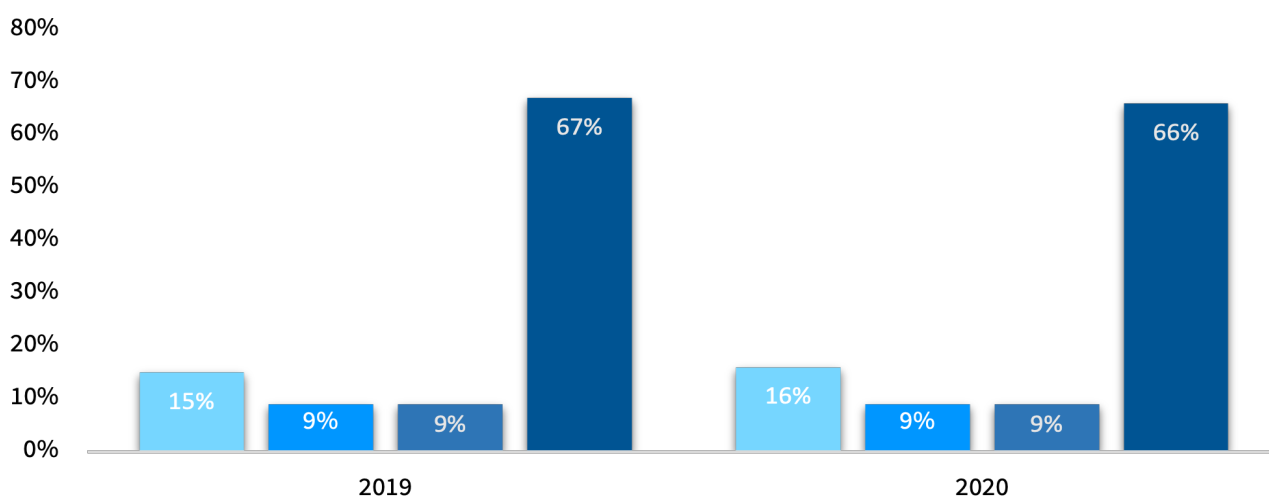


Den vita marknaden för spel hämmas av en regel som kan liknas vid ett förbud för reapriser till stamkunder. Ett alternativ med en acceptans för ansvarsfulla bonusar som erbjuds av aktörer med licens i Sverige bör utforskas.

Ett specifikt problem är regeln om att spelbolag med svensk licens inte får ge bonusar till existerande spelare. Det har införts i syfte att främja ansvarsfullt spelande, men gör de vita aktörerna till förlorare i konkurrensen och skapar incitament för spelare att hoppa från bolag till bolag. En marknad där företag inte får ge bonusar till existerande kunder utan bara till nya skapar starka incitament för kunder att röra sig mellan olika företag. Denna ordning går tvärtemot målsättningen om ansvarsfullt spelande, i och med att företagets möjlighet att identifiera perioder av överdrivet spelande undermineras när kunderna kontinuerligt byter mellan olika företag. Regleringen som syftar till att minska spelmissbruk underminerar det långsiktiga relationsbyggande

som är nyckeln till en ansvarsfull interaktion mellan spelbolag och spelare. Den vita marknaden för spel hämmas av en regel som kan liknas vid ett förbud för reapriser till stamkunder. Ett alternativ med en acceptans för ansvarsfulla bonusar som erbjuds av aktörer med licens i Sverige bör utforskas.

Figur 9. Allmänhetens svar på frågan "Tycker du att det finns fördelar för dig som spelare med att spela på ett spelbolag som har svensk spellicens?"



Källa: Spelinspektionen och Novus (2020), samt egna beräkningar. Data för befolkningen i åldrarna 18-79 år visas.

■ Trygghet/säkerhet/kontroll ■ Övrigt positivt ■ Nej ■ Vet ej

Det finns goda skäl att minnas grunden för den moderna spelreglering som finns i Sverige, vilket är att begränsa de negativa samhällseffekterna av spelandet. Det perspektivet behöver kombineras med att också stimulera de positiva samhällseffekterna, bland annat i form av jobbskapande, ekonomiskt värdeskapande, skatteintäkter, samt det nöje som spelandet skapar. År 2006 publicerades den statliga offentliga utredningen *Spel i en föränderlig värld*. Den var resultatet av arbetet med Lotteriutredningen, som var ett viktigt steg i att öppna den tidigare monopolmarknaden för spel i Sverige för konkurrens. Ett perspektiv som lyftes i utredningen är att spel och lotterier är vanligt förekommande och socialt accepterade. Regleringens fokus borde därför, enligt

utredarna, inte ligga på att begränsa spelande som fenomen utan däremot negativa samhällseffekter associerade till spelandet: ”Regleringen i dag syftar i stället till att minska de risker för sociala och ekonomiska skadeverkningar, kriminalitet m.m. som spel och lotterier kan medföra”.²⁷



Det finns goda skäl att minnas grunden för den moderna spelreglering som finns i Sverige, vilket är att begränsa de negativa samhällseffekterna av spelandet. Det perspektivet behöver kombineras med att också stimulera de positiva samhällseffekterna, bland annat i form av jobbskapande, ekonomiskt värdeskapande, skatteintäkter, samt det nöje som spelandet bidrar med.

En liknande poäng görs i den statliga offentliga utredningen *En framtida spelreglering från 2008*, som når slutsatsen att den svenska spelpolitiken har ”det övergripande målet att motverka spelberoende och kriminalitet”.²⁸ Att en svensk reglering av spel om pengar baseras på målsättningarna att minska spelmissbruk och spelande som intäktskälla till kriminella organisationer är ett rimligt fokus, som behöver kompletteras med att det även existerar positiva samhällseffekter kopplade till spelande.

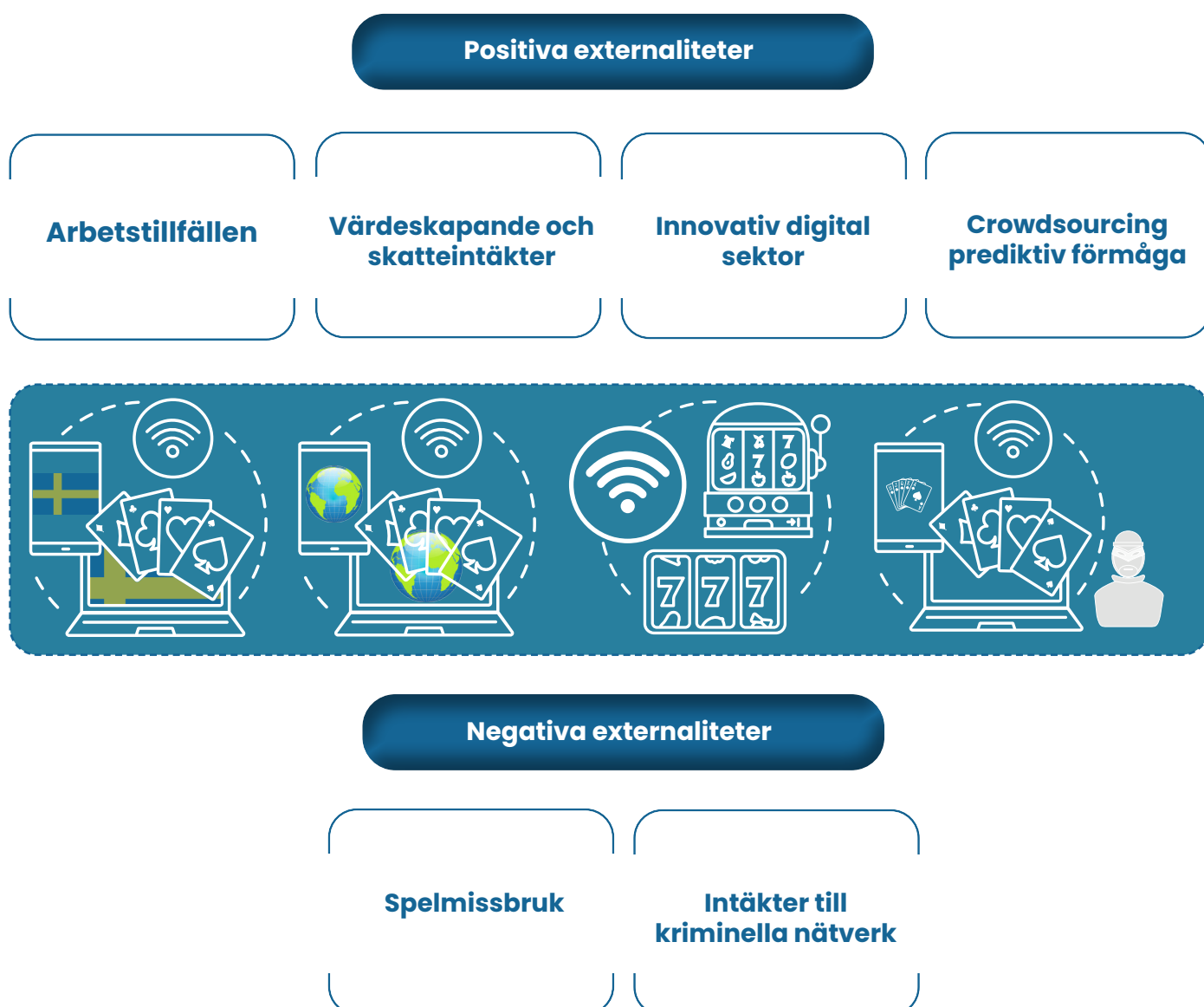
I figur 10 illustreras de negativa och positiva samhällseffekterna kopplade till spel om pengar, satta i relation till spelmarknadens utformning. De negativa samhällseffekterna är beroendeproblematik samt att spel om pengar är en intäktskälla för kriminella aktörer och därmed ger upphov till kriminell aktivitet som skadar samhället. Det finns en tydlig koppling mellan dessa negativa samhällseffekter, i och med att kriminella aktörer inte följer lagstiftningen och inte tar något socialt ansvar, utan i stället uppmuntrar spelmissbruk. De positiva samhällseffekterna är att spel om pengar skapar arbetstillfällen, ekonomiskt värde samt skatteintäkter, att internetspel är del av den innova-

²⁷ SOU 2006:11, p. 111.

²⁸ SOU 2008:124, s. 24. Detta perspektiv lyfts, med viss modifikation av språkbruk, genomgående fram i utredningen som utgångspunkt för reglering av spelsektorn. På sidan 572 står som exempel: ”Att motverka spelberoende och kriminalitet är det överordnade syftet med den svenska spelregleringen.”

tiva digitala sektorn, samt att spelmarknader har en unik förmåga att förutse händelseförlopp. Utöver det är spelande också en populär hobbyaktivitet som tillför spelarna nöje. I kommande två avsnitt vidareutvecklas perspektivet kring först de positiva och därefter de negativa samhällseffekterna kopplade till spel om pengar.

Figur 10. Positiva och negativa samhällseffekter kopplade till spelande, i relation till marknadens utformning.



4

Positiva samhällseffekter av spel om pengar

En positiv samhällseffekt av spelandet är att det skapar ekonomisk aktivitet och arbetstillfällen. I tabell 1 sammanfattas statistik om spelbranschens bidrag till arbetstillfällen, förädlingsvärde och inbetalda skatter. Sammanlagt finns 4 200 varaktigt anställda i spel och vadhållningsföretag med svensk licens. Spelbranschens förädlingsvärde, alltså bidrag till bruttonationalprodukten (BNP), är strax under 10 miljarder kronor, medan inbetalda arbetsgivaravgifter och preliminära löneskatter från branschen uppgår till 533 miljoner kronor årligen.²⁹



Sammanlagt finns 4 200 varaktigt anställda i spel och vadhållningsföretag med svensk licens. Spelbranschens förädlingsvärde, alltså bidrag till bruttonationalprodukten (BNP), är strax under 10 miljarder kronor, medan inbetalda arbetsgivaravgifter och preliminära löneskatter från branschen uppgår till 533 miljoner kronor årligen.

²⁹ I Statskontoret (2021) framkommer: "Spelföretagen med svensk licens har åtminstone 4 200 varaktigt anställda i Sverige år 2020." SCB, preliminära basfakta om näringslivet för 2020, anger siffran 2 938 anställda. Det tycks som att SCB statistiken inte får med hela branschens sysselsättning. Beräkningarna i denna rapport utgår från Statskontorets uppskattning för totalt antal anställda, medan den regionala fördelningen av jobben baseras på SCB:s uppgifter. Förädlingsvärdet som SCB anger för de 2 938 anställda har justerats för att motsvara 4 200 anställda. Inbetalda arbetsgivaravgifter och A-skatter har beräknats för hela branschen "enheter för kultur, nöje och fritid", och därefter multiplicerats med andelen av branschens totala sysselsättning som spel- och vadhållningsföretag står för.

Tabell 1. Arbetsstillfällena, förädlingsvärde och skatteintäkter kopplade till svenska spel och uadhållningsföretag, estimerat för 2022

	Antal anställda	Förädlingsvärde mnr	Arbetsgivaravgifter och preliminärskatt, mnr
Stockholm	2 262	5 361	287
Östra Mellansverige	215	510	27
Småland med öarna	38	91	5
Sydsverige	403	956	51
Västsverige	904	2 142	115
Norra Mellansverige	161	382	20
Mellersta Norrland	161	382	20
Övre Norrland	56	132	7
Totalt	4 200	9 955	533

Källa: Statskontoret (2021), SCB och egna beräkningar, data för senast tillgängliga året 2020.

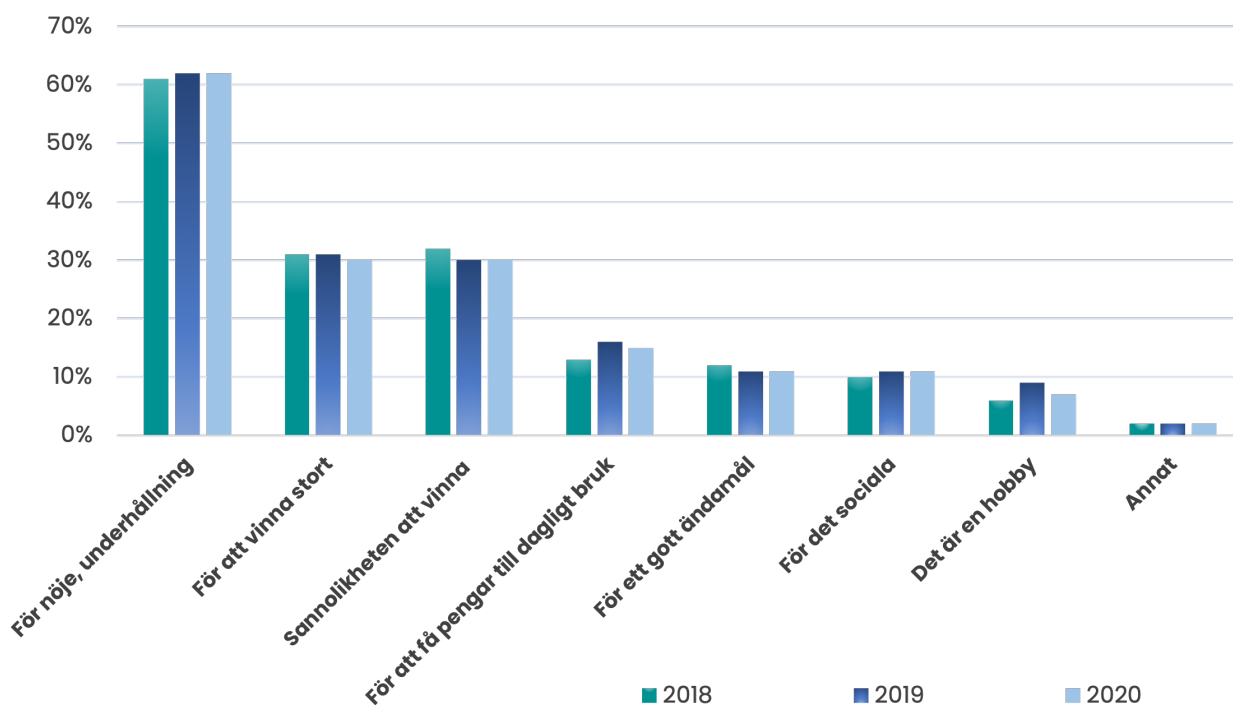
Spel om pengar är en hobby för en bred del av allmänheten i Sverige, med inslag av spänning, socialisering och underhållning.³⁰ Spel som involverar vadslagning har för många individer ett högt underhållningsvärde. Fotbollsmatchen eller det politiska valet som individen följer blir mera intressant när pengar står på spel. När allmänheten svarar på frågan vad som är de främsta anledningarna till att de spelar, svarar de att spelandet sker för nöje och underhållning (se figur 11).

Drygt 60 procent av allmänheten uppger att spelandet om pengar sker som en nöjesaktivitet, under 2020 såväl som de föregående två år då samma fråga ställdes av Novus i en attitydundersökning för Spelinspektionen. De tre näst vanligaste svaren handlar om att spelandet sker för att vinna stort, för sannolikheten att vinna samt för att få pengar till dagligt bruk. Andra svar som ges är att spelande sker för ett gott ändamål, för det sociala eller för att det är en hobby. Sammanlagt framträder bilden av spelande som en hobby, där individen också har en chans att vinna om denne har tur eller är skicklig på spelet (till exempel skicklig på att förutspå vem som kommer att vinna en fotbollsmatch).

³⁰ Samuelsson, Sundqvist & Binde (2018).

Samtidigt finns också inslag av social aktivitet, och ibland välgörenhet, kopplad till spel om pengar. Svenska Spel lyfter fram att spelbolag är den enskilt största sponsorn av idrott i Sverige, och uppskattar värdet av spelbolagens sponsring av idrotten till omkring 800 miljoner kronor per år.³¹ Spelskatten som företagen betalar uppgår dessutom till 4 miljarder kronor årligen. Tidigare fanns lotteriskatten och skatten på spelbord, som fram tills 2018 innan omregleringen inbringade cirka 1,5 miljarder kronor årligen. Omregleringen har därmed resulterat i kraftigt höjda skatteintäkter på detta område³².

Figur 11. Svar på frågan: "Vilken eller vilka är de främsta anledningar till varför du spelar? (max tre svar)"



Källa: Spelinspektionen och Novus (2020), samt egna beräkningar.

Företag som utvecklar digitala spel, för spel om pengar, är del av den innovativa digitala sektorn, som har spelat en viktig roll för exportintäkter och jobbskapande i Sverige under senare tid. En ytterligare positiv samhällseffekt är att spel om pengar leder till framväxten av marknader med en unik prediktiv förmåga. Det är välkänt att oddsmarknader har börjat spela en viktig

³¹ Svenska Spel (2021).

³² Statskontoret (2021), s. 100.

roll i politiska val. Det vill säga, på samma sätt som individer intresserade av fotboll, hästsporter och e-sporter satsar pengar om spelens utgång, och därmed skapar en marknadsplats med omfattande information om vem som är mest sannolik att vinna i sporter, appliceras samma logik på utkomsten av politiska val.

Vad som är mindre känt är att oddsmarknader som mekanism för att förutspå utgången av politiska val har en lång historia. Dessa marknader har åtminstone i USA funnits under längre tid, till och med längre än systemet med moderna evidensbaserade opinionsundersökningar. Forskarna Robert Erikson och Christopher Wlezien har i en studie funnit att prediktionsmarknader baserade på spel om pengar har varit minst lika informativa som opinionsundersökningar för att historiskt förutspå utgången av amerikanska politiska val.³³ Hur kommer det sig att oddsmarknader kan förutspå utgången i sporter och politiska val, och vad har det för bredare samhällsimplication? Till att börja med har prediktionsmarknader styrkor genom två olika mekanismer. Den första är *crowdsourcing*, som går ut på att insamling av kunskap från en mängd olika personer leder till en samlad kunskapsmängd som kan vara större än den mängd som innehas av den enskilda individ som har mest kunskaper på området. Spel om pengar leder till odds som baseras på många enskilda individers förutsägelse och är därmed en smidig mekanism för crowdsourcing av kunskap. Nästa element är att vadslagning om pengar i sig skärper marknaden, då individer blir mera försiktiga i spådomar när även symboliska summor av pengar är inblandade.

Ett känt historiskt exempel berör den brittiska forskaren Francis Galton som år 1906 besökte en boskapsmarknad och fann en intressant tävling. En ox visades upp och de som deltog på marknaden tävlade om att gissa sig till dess vikt. När alla gissningar summerades ihop och snittet räknades ut visade det sig vikten vara 1 198 pund (motsvarande 543 kilogram), vilket var närmast identiskt med oxens vikt på 1 197 pund. Det är svårt att tänka sig att en enskild individ skulle kunna göra samma gissning som samlingen av individers kunskap, på denna estimeringsmarknad, kom fram till. Att många personers samlade kunskap kan ge upphov till en mera kvalificerad estimering än enskilda experter, inte minst när inslag av vadslagning finns, har med tiden blivit ett erkänt fenomen inom sociologin. En jämförelse kan göras med den brittiska tv-serien *Who*

³³ Erikson & Wlezien (2012).

Wants To Be A Millionaire, där publiken har visat sig gissa rätt svar på frågan 91 procent av alla tillfällen medan den enskilde person som blir uppringd endast har en korrekt svarsfrekvens på 65 procent.³⁴



Marknader där experter samlar sina estimat, och spelar pengar om vem som gissar bäst, kan åtminstone i rätt kontext ge upphov till en bättre kunskapsgrund om ett ämne jämfört med traditionella metoder för expertbedömning. Den unika prediktiva förmåga som är länkad till spelmarknader är i sin linda, men har redan framgångsrikt tillämpats på politiska val liksom utgången av sjukdomsepidemier.

Marknader där experter samlar sina estimat, och satsar pengar på vem som gissar bäst, kan åtminstone i rätt kontext ge upphov till en bättre kunskapsgrund om ett ämne jämfört med traditionella metoder för expertbedömning. Den unika prediktiva förmåga som är kopplad till spelmarknader är i sin linda, men har redan framgångsrikt tillämpats på politiska val liksom utgången av sjukdomsepidemier. Forskarna Chen-yuan Tung, Tzu-Chuan Chou samt Jih-wen Lin har som exempel skapat en *epidemic prediction market*, där experter slår vad om utgången av sjukdomsspridningar i landet. Denna prediktionsmarknad användes för att studera utgången av influensa, enterovirus samt denguefeber. Prediktionsmarknaden, där experter slog vad om utgången av sjukdomsspridning, visade sig i 701 av 1 085 prediktioner vara mera rättvisande än baslinjen av historiska prediktioner.³⁵

Användningen av prediktionsmarknader för att förutspå samhällsfenomen, inklusive spridningen av sjukdomar, är fortfarande under utveckling. Samtidigt visar det existerande kunskapsläget att prediktionsmarknader är en unik mekanism för att bättre förstå samhället, och kan hjälpa till med den kunskap som till exempel behövs för att hämma sjukdomsspridning. Detta är en positiv samhällseffekt skapad av spel om pengar, och illustrerar att spelmarknader kan utgöra unika former av kunskapsinhämtning baserat på crowdsourcing kopplade till incitament att gissa rätt.

³⁴ Freeman (2004)

³⁵ Tung, Chou & Lin (2015).



5

Negativa samhällseffekter av spel om pengar

Det finns två betydande negativa samhällseffekter av spel om pengar, varav det första är spelmissbruk, och det andra är att illegalt spelande är en viktig inkomstkälla till den organiserade kriminaliteten. I en studie publicerad i Läkartidningen bedömer Carolina Widinghoff och Anders Håkansson att 0,4 procent av befolkningen i Sverige, i åldrarna 18 till 64 år, har spelproblem på en nivå som utgör en psykiatrisk diagnos. Ytterligare 1,6 procent har bristande kontroll över sitt spelande, men inte på samma djupa vis. Vidare noterar Widinghoff och Håkansson att spelberoende är behandlingsbart samt relativt lätt att screena för.³⁶ Majoriteten av den vuxna befolkningen i Sverige spelar ibland om pengar, utan att vara beroende av det. En analys från Folkhälsomyndigheten, som är baserad på en mångårig studie av spelandets natur i Sverige, visar att 74 procent av summorna som läggs på spel kommer från individer med ingen eller låg risk för spelberoendeproblematik, medan ytterligare 20 procent kommer från individer med medelhög risk och resterande 6 procent från individer med en beroendeproblematik.³⁷

Den amerikanska forskaren Kimberly S. Young lade redan 1996 grunden för att förstå patologiskt internetspelade som ett beroendebeteende, förenat med bristande impuls kontroll. I studien noterades att det fanns beroendebeteende som var kopplat till internetspelade, men även på liknande vis till traditionella dataspel.³⁸ Young var den som ursprungligen myntade begreppet *Internet addiction disorder*, för att beskriva beroendebeteende som är kopplat till internetanvändning.

³⁶ Widinghoff & Håkansson (2018). Förhöjd risk att hamna i spelmissbruksproblematik finns bland ytterligare 4 procent av befolkningen. Spelande är enkelt att screena för då det kan identifieras genom frågeformulär som kan tolkas av personer som saknar specialistkompetens på området.

³⁷ Folkhälsomyndigheten (2016).

³⁸ Young (1996). Ett perspektiv som framförts av bland annat Kuss & Griffiths (2012) är att missbruk av internetspel kan konceptualiseras som ett beteendemässigt beroende snarare än avsaknad av impuls kontroll. Williams m. fl. (2012) hävdar att individer som har ett beroendebeteende kopplat till internetspel har en svagare förmåga till emotionell reglering än kontrollgruppen, vilket kan vara en delförklaring till beteendet.



En slutsats från forskningen är att samma grundläggande beroendebeteende förklarar att vissa individer har svårt att kontrollera sitt spel om pengar online, som sin aktivitet på sociala medier, internet, dataspel och shopping.

En slutsats från forskningen är att samma grundläggande beroendebeteende förklarar att vissa individer har svårt att kontrollera sitt spel om pengar online, som sitt användande av sociala medier, internet, dataspel och sin shopping. De individer som har svårt att kontrollera sitt beteende på det digitala området kan hjälpas av psykologiska interventioner, som utgår från en mix av psykologiska teorier för att behandla de underliggande orsakerna till beteendet (till exempel socialfobi, humörsvängningar, sömnlöshet, äktenskapsproblem eller utbrändhet på jobbet) samt även behandla det patologiska beteendet i sig. Strukturerade, mätbara och systematiska tekniker behöver enligt Young tillämpas, inklusive kognitiv beteendeterapi, motiverande intervjuer samt att patienter skriver in sig på vårdanläggningar som hjälper dem att bekämpa beroendet.³⁹

I boken Internet addiction bidrar även andra forskare utöver Young till en vetenskapligt förankrad och systematisk förståelse av internetspelsberoende i ett bredare sammanhang. Matthias Brand, en tysk forskare specialiserad på kognitiv och beteendemässig forskning, lyfter fram teoretiska modeller för att förstå utveckling och fortskridning av internetberoende. Internetberoende omfattar enligt Brand internetspel om pengar, dataspel, sociala nätverk, pornografi samt shoppingsajter.⁴⁰ Den bild som framträder är att spelberoende online är nära kopplad till andra former av internetbaserat beroendebeteende.

En forskningsgenomgång av internetspelsberoende som publicerats i Läkartidningen, skriven av Carolina Widinghoff samt Anders Håkansson, framhäver att en majoritet av individerna med patologiskt spelande har en annan psykisk diagnos, till exempel depressions- och ångestsyndrom alternativt anti-

³⁹ Young (2017).

⁴⁰ Brand (2017).

socialt beteende, som föregår spelberoendet. De två svenska forskarna når också slutsatsen att spelberoende är behandlingsbart samt relativt lätt att screena för.⁴¹

Susan Moore och medförfattare noterar i en studie från 2011 att medan internetspel är ett spritt fenomen internationellt, som många ägnar sig åt, är det ett förhållandevis begränsat antal individer som utvecklar spelberoende. De individer som börjar utveckla tecken på spelberoende lyckas också i regel ta sig ur beroendet utan professionell hjälp. Baserat på intervjuer med 303 individer aktiva i internetspel identifierade forskarna olika strategier för självreglering av spelande. En kombination av kognitiva strategier, direkt agerande, sociala upplevelser, undvikande och gränssättning användes av de olika individerna för att undvika överdrivet spelande.⁴²

Riskfaktorerna är viktiga att förstå. I den offentliga utredningen *En omreglerad spelmarknad* från 2017 står: ”Riskfaktorer för att utveckla spelproblem är i allt väsentligt desamma som för att utveckla alkohol- och drogmissbruk, kriminalitet och psykisk sjukdom. Samsjuklighet är vanliga mellan olika psykosociala problem, problemen är uttryck för samma grundläggande förutsättningar. Riskfaktorer för spelproblem kan exempelvis vara alkohol- eller drogproblem, en otrygg uppväxt, impulsivitet, negativa livshändelser och en tidig speldebut.”⁴³

41 Widinghoff & Håkansson (2018).

42 Moore m.fl. (2012).

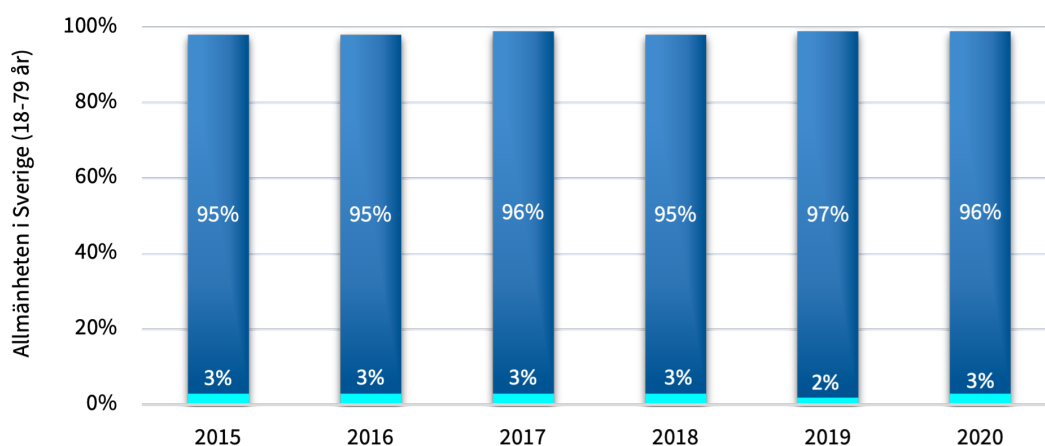
43 SOU 2017:30, s. 596-7.



Bland de som har spelat enbart på laglydiga sajter med svensk licens, är det en liten minoritet på 6 procent som själva har upplevt sig spela för mycket någon gång, eller har närstående med denna upplevelse. Bland de som har spelat på sida utan svensk licens är det däremot en majoritet på 51 procent, som själva eller av närstående upplevs spela för mycket.

Som lyftes fram tidigare i denna rapport, finns samtidigt en tydlig länk mellan spelberoende och det icke-reglerade spelandet. Bland de som har spelat enbart på laglydiga sajter med svensk licens, är det en liten minoritet på 6 procent som själva har upplevt sig spela för mycket någon gång, eller har närstående med denna upplevelse. Bland de som har spelat på en sida utan svensk licens är det däremot en majoritet på 51 procent, som själva eller av närstående upplevs spela för mycket (se figur 8). I figur 12 och 13 visas samtidigt utvecklingen av andelen av allmänheten som antingen själva har upplevt sig spela för mycket de senaste tolv månaderna, eller att deras anhöriga har haft denna upplevelse de senaste tolv månaderna. Genomgående sedan 2015 har 95–97 procent svarat att de inte upplevt sig spela för mycket, medan 2–3 procent svarar att de har det. Samtidigt svarar 84–87 procent att deras anhöriga inte upplever att de spelat för mycket, medan 5–7 procent svarar att deras anhöriga har haft denna upplevelse.

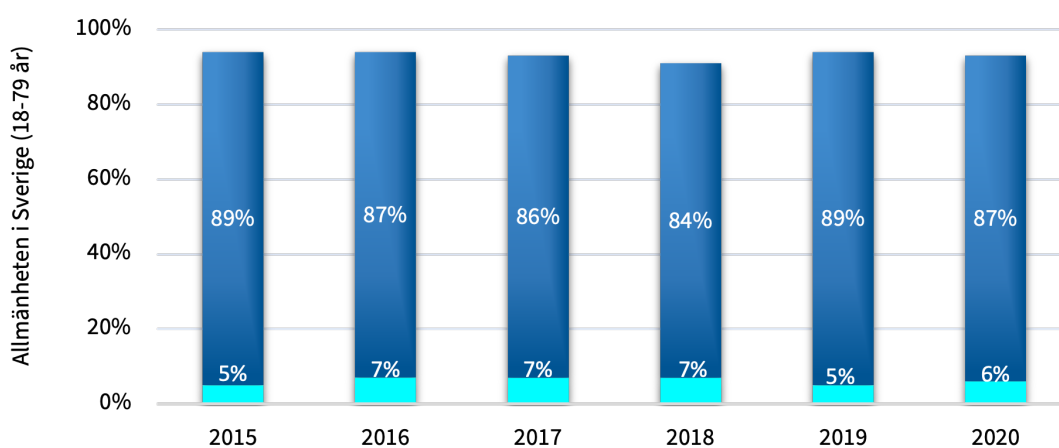
Figur 12. Allmänhetens svar på frågan "Har du någon gång under de senaste 12 månaderna upplevt att du spelat för mycket?"



Källa: Spelinspektionen och Novus (2020).

■ Ja ■ Nej

Figur 13. Allmänhetens svar på frågan "Har du någon närstående som du upplevt spelat för mycket under de senaste 12 månaderna?"

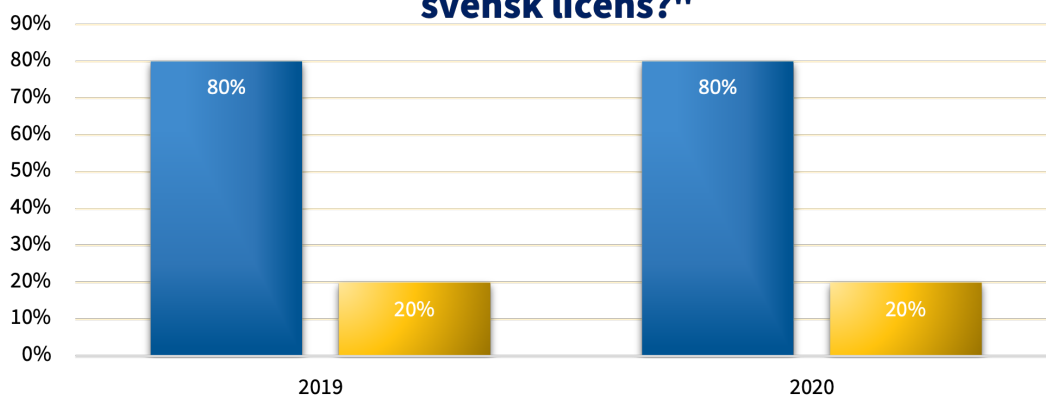


Källa: Spelinspektionen och Novus (2020).

■ Ja ■ Nej

Den framträdande bilden är att betydligt färre är spelberoende än de som inte är det, samt att det spelberoende som ändå finns är tydligt kopplat till spelande hos gråa/svarta aktörer. Som visas i figur 14 framkommer det, i undersökningar från 2020 liksom 2019, att 80 procent av allmänheten inte har spelat på sajter som saknar svensk licens, medan resterande 20 procent antingen direkt svarar att de har det eller att de inte vet. Samtidigt ser vi i figur 15 att drygt en fjärdedel av spel om pengar online i Europa skedde på den gråa/svarta marknaden under 2019, en nivå som förväntas stabiliseras på 20 procent av marknaden från och med 2022.

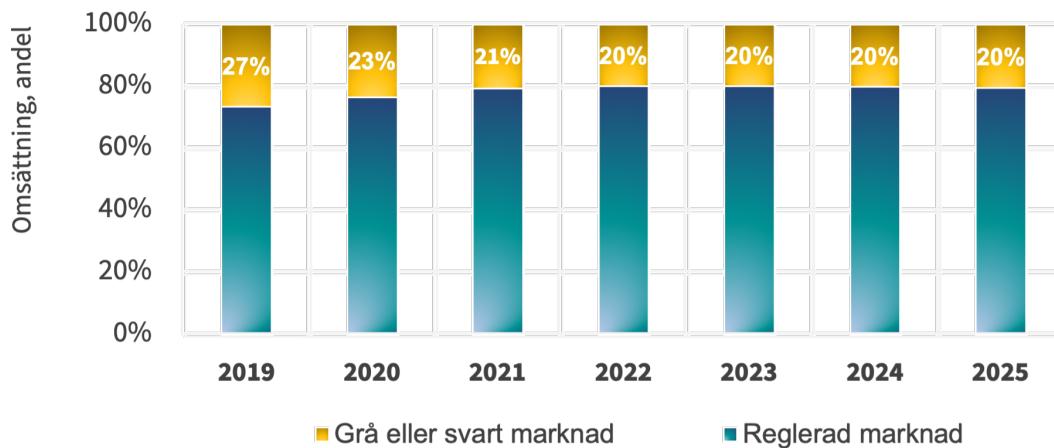
Figur 14. Allmänhetens svar på frågan "Har du under året spelat hos ett spelbolag som inte har svensk licens?"



Källa: Spelinspektionen och Novus (2020). Båda åren svarade 3% direkt ja, medan resterande 17% svarar vet ej. Det är sannolikt att många i kategorin "vet ej" spelar hos bolag utan licens, då de aktörer som har licens uppmärksammar spelarna om detta. Frågan ställdes så att "året" refererade till 2019 respektive 2020.

■ Nej ■ Ja/Vet ej

Figur 15. Estimerad utveckling av andelen reglerat spelande, europeiska marknaden för onlinespel om pengar



Källa European Gaming & Betting Association (2022). Sammanställda data för 2019 och estimat för kommande år. Baseras på EU-27 länderna plus

European Gaming & Betting Associations analys visar att en femtedel av spelandet online under 2022 förväntas ske på sajter som inte är del av den reglerade marknaden, medan resterande fyra femtedelar förväntas ske på den reglerade marknaden. Dessa siffror är för hela Europa, men är också de bästa tillgängliga uppskattningarna för nätspelet i Sverige – och dessutom i linje med att en femtedel av de som spelat online om pengar i Sverige svarar att de har spelat på sajter utan svensk licens, alternativt att de inte vet. Det är också i linje med den studie som Copenhagen Economics publicerade 2020, på uppdrag av BOS, som bedömer att mellan 72 och 78 procent av spelandet på internetkasinon i Sverige sker inom ramen för det licensierade svenska spelandet.⁴⁴

I figur 16 visas den förväntade utvecklingen av omsättning på marknaden för grå/svart onlinespel om pengar i Sverige. Beräkningarna baseras på antagandet att andelen spelande som är grå/svart i Sverige följer samma nivå som estimerats för hela Europa, att volymen spel om pengar online i Europa följer den utveckling som European Gaming & Betting Association förutspår, samt att Sveriges andel av spel om pengar online i Europa kvarstår på samma nivå som 2019 (6,2 procent av den samlade europeiska marknaden).

⁴⁴ Copenhagen Economics (2020).

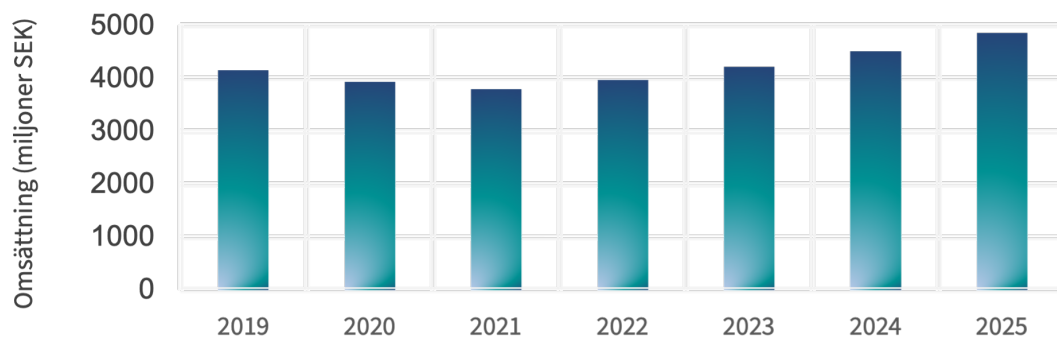


Baserat på den europeiska trenden, är det förväntade utfallet att grå/svart spel om pengar i Sverige inbringar intäkter på drygt 21 miljarder kronor, sammanlagt mellan 2021 och 2025. Det är betydande intäktskälla till utländska aktörer utan licens, inklusive kriminella nätverk, och det är också bland denna oreglerade del av marknaden som problemen med spelberoendet är betydande.

Baserat på den europeiska trenden, är det förväntade utfallet att grå/svart spel om pengar i Sverige inbringar intäkter på drygt 21 miljarder kronor, sammanlagt mellan 2021 och 2025. Det är en betydande intäktskälla till utländska aktörer utan licens, inklusive kriminella nätverk, och det är också bland denna oreglerade del av marknaden som problemen med spelberoendet är betydande.

Sammanfattningsvis är de två negativa externaliteterna av spel om pengar, spelmissbruk och att det är en intäktskälla till kriminella nätverk, nära sammankopplade. Om andelen spelande som sker inom ramen för företagen med licens ökar, och spelandet som sker grå/svart minskar, är det förväntade utfallet att färre hamnar i spelmissbruk, medan finansieringen till kriminella nätverk samtidigt också minskar. I nästa avsnitt visas beräkningar på samhällsvinsten av att det gråa/svarta spelandet minskar till hälften, så att 90 procent av onlinespelandet om pengar sker inom ramen för det licensierade svenska systemet. I det kommande avsnittet diskuteras också vad som krävs för att en sådan utveckling ska bli möjlig.

Figur 16. Estimerad utveckling grå/svart online spelande om pengar i Sverige



Källa European Gaming & Betting Association (2022), och egna beräkningar. Sverige hade 6,2% av den europeiska online gaming marknaden 2019, och beräkningarna utgår ifrån att denna andel kvarstår. Vidare antas att andelen grå/svart verksamhet i Sverige ligger på samma andel som snittet för Europa (EU27 plus Storbritannien).

6

Shared Value-strategi för bättre spelmarknad

Spel om pengar är en hobbyaktivitet som människor genom historien ägnat sig åt. Den behöver utövas på en reglerad marknad, där riskerna för spelmissbruk och kriminell aktivitet minimeras. Samtidigt finns även positiva samhällseffekter med spelande, bland annat i form av att det är en bred folkhobby kopplad till finansiering av bland annat idrotten. Onlinespel är en del av den digitala kunskapsekonomin och spelbranschen bidrar med arbetstillfällen och skatteintäkter. Utifrån denna kunskap samt en förståelse av spelmarknadens utformning kan regelverk som främjar de positiva samhällseffekterna med spel om pengar och motverkar de negativa samhällseffekterna utformas.

Policyutformningen kan med fördel ske baserad på *shared value* (översatt till svenska *gemensam nytta*). Begreppet myntades i en essä som Michael E. Porter, professor vid Harvard University, skrev 2011 tillsammans med entreprenören Mark Kramer. Porter och Kramer driver tesen att det går att finna en överlapp mellan affärsnytta och målsättningar om social framgång.⁴⁵

Hur kan *shared value* appliceras på marknaden för spel om pengar? I figur 17 visas de tre cirklar som behöver tas i beaktande. Den första är samhällets målsättning om att minimera spelmissbruksproblematik samt spel om pengar som intäkt för kriminella aktörer. Den andra cirkeln är företagets vinstintresse och den tredje är företagets styrkor/förmågor. I skärningspunkten mellan samhällsintresset och företagets förmågor, samt vinstintresse, finns gemensamt värdeskapande. Det handlar om en situation där spelbolagen erbjuder ansvarsfullt spelande, där hänsyn tas till att motverka spelberoendeproblematik och där goda villkor skapas för de laglydiga spelbolagen med svensk licens, medan krafttag tas mot det kriminella spelandet.

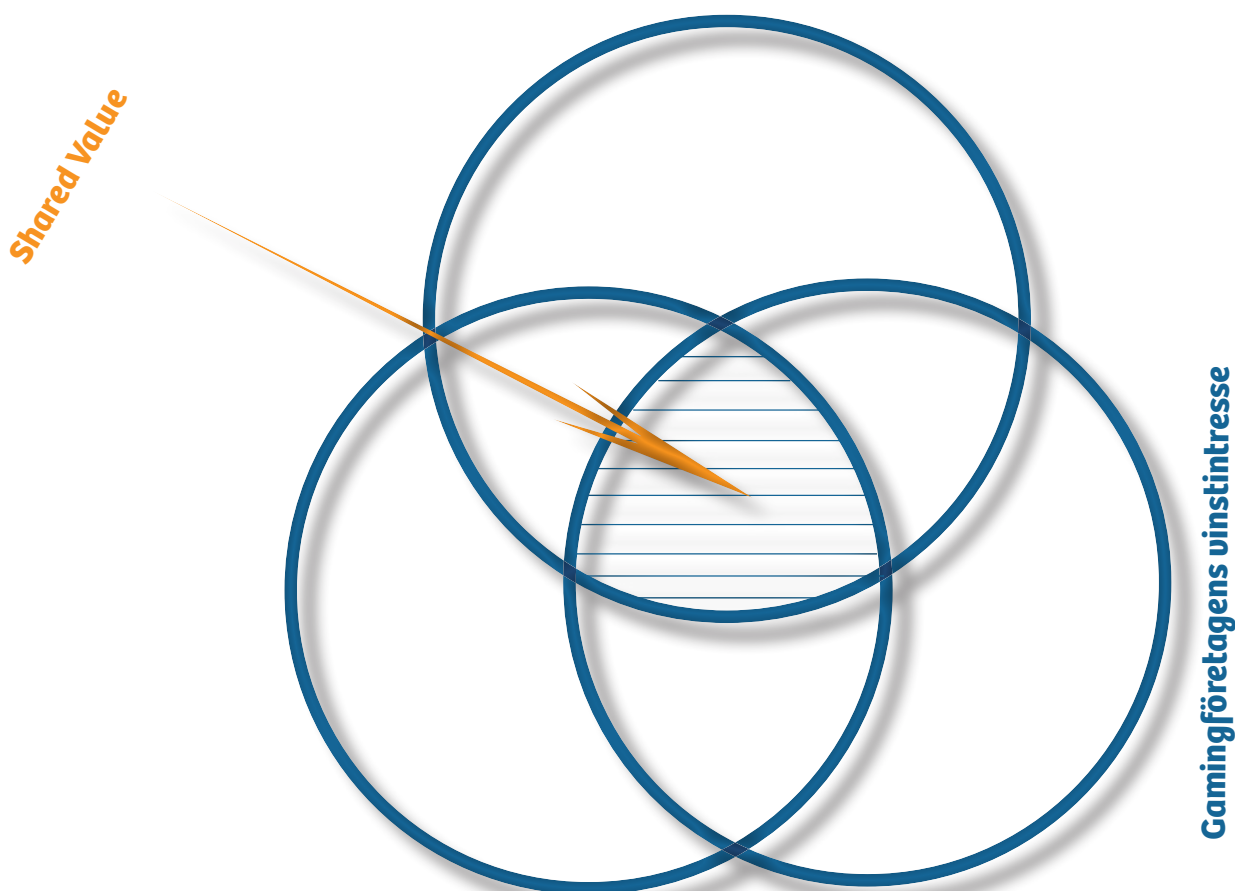
⁴⁵ Porter och Kramer (2011).



Den främsta utmaningen är att minska det oreglerade spelandet, som är tydligt kopplad till spelberoende och dessutom finansiering till kriminella ligor, och i stället främja det legala spelandet.

Spelbolagen har ett egenintresse av ansvarsfullt spelande, eftersom de gynnas av att kunna bygga långsiktiga relationer med kunder och ha ett bra varumärke. Ju mera ansvarsfullt spelandet över lag fungerar, desto större del av allmänheten kommer betrakta det som en rimlig fritidssyssla. Om spelberoende däremot ökar, kan färre bland allmänheten komma att spela om pengar. Som lyfts fram tidigare i denna rapport, är förekomsten av uppfattat problemspelande (bland spelaren själv samt dennes närstående) nära tio gånger högre bland dem som spelar på sajter utan svensk licens, jämfört med dem som spelar på sajter med svensk licens. Den främsta utmaningen är att minska det oreglerade spelandet, som är tydligt kopplat till spelberoende och dessutom finansiering av kriminella organisationer, och i stället främja det legala spelandet.

Gamingföretagens styrkor/förmågor



Samhällsintresset: Begränsa negativa och främja positiva externaliteter med gaming

I förra avsnittet lyftes fram att 20 procent av onlinespelandet om pengar i Europa sker hos gråa/svarta aktörer, under 2022 och framöver, vilket också är den bästa uppskattningen för situationen i Sverige. I Sverige uppger mycket riktigt 80 procent av spelarna att de inte spelar hos sajter utan svensk licens, medan 20 procent svarar att de gör det eller inte vet (se figur 14 och 15). Ett antagande som görs i denna rapport är att totalt cirka 80 procent av det samlade spelandet i Sverige sker inom ramen för laglydiga företag med svensk licens, medan övriga 20 procent sker utanför den licensierade marknaden (onlinespel hos utländska och kriminella aktörer, samt spel live som anordnas utan tillstånd). Hur skulle utvecklingen bli om andelen spelande som sker inom ramen för laglydiga aktörer med svensk licens ökade från 80 till 90 procent? I tabell 2 visas den förväntade samhällsekonomiska effekten, runtom i Sverige.



Ifall andelen spel online som sker bland licensierade företag i Sverige ökar från 80 till 90 procent av det samlade spelandet, skulle drygt 460 fler arbetstillfällen skapas, samtidigt som svensk bruttonationalprodukt (BNP) skulle växa med 1,1 miljarder kronor, och ytterligare 59 miljoner kronor i arbetsgivaravgifter och preliminärskatt skulle betalas in.

Ifall andelen spel online som sker bland licensierade företag i Sverige ökar från 80 till 90 procent av det samlade spelandet, skulle cirka 460 fler arbetstillfällen skapas, samtidigt som svensk bruttonationalprodukt (BNP) skulle växa med 1,1 miljarder kronor, och ytterligare 59 miljoner kronor i arbetsgivaravgifter och preliminärskatt skulle betalas in. Beräkningarna är ungefärliga, då andelen av allt spelande som sker utanför den licensierade marknaden approximerats med europeiska siffror, men de ger samtidigt en tydlig indikation på samhällsvinsten med att spelandet skiftar mera mot den reglerade, laglydiga, marknaden. Som en ytterligare effekt skulle intäkterna till kriminell verksamhet minska betydligt. En halvering av den grå/svarta marknaden skulle även leda till en förväntad minskning av spelberoende, men det är svårt att med tillgänglig statistik uppskatta denna effekt.

Tabell 2. Vad skulle hända om spelandet om pengar hos laglydiga aktörer med svensk licens ökade från 80% till 90% av det samlade spelandet om pengar i Sverige?

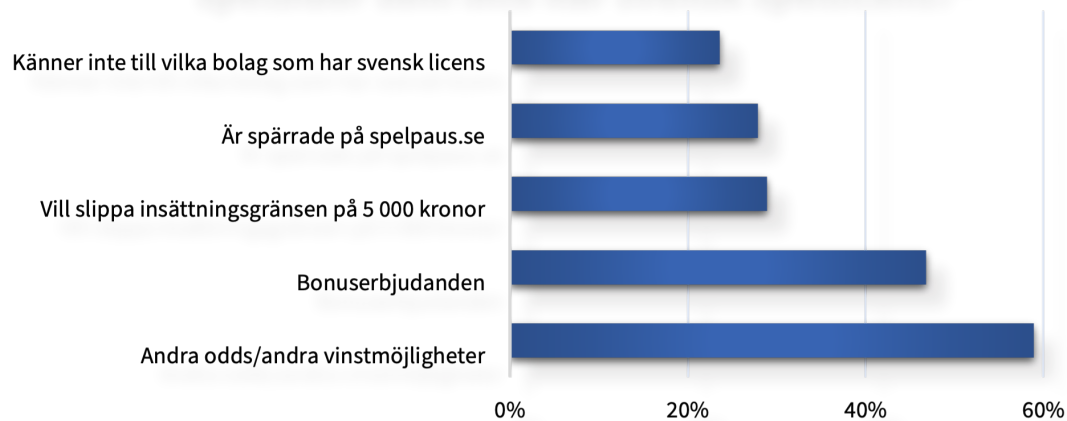
	Ökning antal anställda	Ökning förädlingsvärde mnkr	Ökning arbetsgivaravgifter och preliminärskatt, mnkr
Stockholm	249	590	32
Östra Mellansverige	24	56	3
Småland med öarna	4	10	1
Sydsverige	44	105	6
Västsverige	99	236	13
Norra Mellansverige	18	42	2
Mellersta Norrland	18	42	2
Övre Norrland	6	15	1
Totalt	462	1 095	59

Källa: SCB, European Gaming & Betting Association och egna beräkningar. Dataanalysen som visas i tabell 1, har bearbetats utifrån antagandet att andelen spel som sker bland licensierade företag i Sverige ökar från 80 till 90 procent av det samlade spelandet.

I sammanhanget är ett betydande problem att de laglydiga företagen med svensk licens hämmas i konkurrensen med gråa och svarta aktörer. I figur 18 visas svaret, från de som spelar online om pengar någon gång i kvartalet, kring varför de tror att vissa väljer att spela på spelsidor som saknar svensk licens. En majoritet på 59 procent svarar att spelsidor utan svensk licens kan erbjuda andra odds och vinstmöjligheter, medan 47 procent svarar att de kan erbjuda bonusar.

Andra svar är att spelarna vill slippa insättningsgränsen på 5 000 kronor (29 procent), att spelande hos aktörer utan svensk licens gör det möjligt att spela även för den som är spärrad på spelpaus.se (28 procent), samt okunskap om vilka bolag som har svensk licens (24 procent). Gråa och svarta aktörer har en viktig konkurrensfördel jämfört med laglydiga företag med svensk licens, inte minst då de kan erbjuda existerande spelare bonusar, vilket onlineföretagen med svensk licens hindras från att göra av rådande regelverk.

Figur 18. Fråga till de som spelar online om pengar någon gång i kvartalet eller oftare: "Varför tror du att vissa väljer att spela på spelsidor som inte har svensk spellicens?"



Källa: Skop (2021). Data via avläsning från figur.

Regellättnader kan stärka de laglydiga företagens förmåga att konkurrera. En relevant slutsats för praktiska regelverk är att spelbolagen med svensk licens bör ges möjligheter att erbjuda bonusar också till existerande spelare, för att kunna behålla dem. Dagens regelverk skapar starka drivkrafter för spelare att skifta till gråa och svarta aktörer.

En lärdom för politiken är att inte underskatta förekomsten av spelande hos gråa/svarta aktörer, som bland annat sker med kryptovalutor – och därmed är svårt att spåra. Jerry Brito, Houman Shadab och Andrea Castillo lyfter redan i en studie från 2014 fram att reglering av spelmarknaden behöver ta hänsyn till förekomsten av kryptovalutor som underlag för spelaktörer, och att det finns en risk att överreglering av laglydiga aktörer driver spelare mot aktörer som erbjuder spelande med kryptovalutor och inte följer regelverken.⁴⁶ Sedan dess har kryptovalutor ökat betydligt i användning, samtidigt som illegala nätkasinon fortsatt att utvecklas online, framför allt på dark web (den oreglerade delen av internet).

⁴⁶ Brito, Shahab & Castillo O'Sullivan (2014).



Det finns skäl att i policyutformningen lägga fokus på hur de laglydiga företagens konkurrenskraft, inom ramen för ansvarsfullt spelande, kan utvecklas. Ett centralt element är att skapa ett ansvarsfullt system för bonusar till existerande spelare, också för aktörer med svensk licens, så att de laglydiga aktörerna får stärkta möjligheter att attrahera och behålla spelare.

Sammanfattningsvis kan shared value, gemensamt värdeskapande, skapas om regelverken utvecklas så att de laglydiga företagens förmåga att hävda sig i konkurrensen stärks. Detta bör kombineras med ytterligare krafttag mot det illegala spelandet, som är nära kopplat till spelmissbruk samt dessutom bidrar till betydande intäktskällor för kriminella nätverk. Politikens fokus bör vara att främja det legala spelandet och motverka det illegala. Överreglering av de laglydiga aktörerna med svensk licens bör undvikas, baserat på en förståelse av hur detta riskerar att underminera målsättningarna om ansvarsfullt spelande.

Idag pekar spelarna på att spelsidor utan svensk licens har betydande konkurrensfördelar, i form av odds och bonusar, samt insättningsgräns. Det finns skäl att i policyutformningen lägga fokus på hur de laglydiga företagens konkurrenskraft, inom ramen för ansvarsfullt spelande, kan utvecklas. Ett centralt element är att skapa ett ansvarsfullt system för bonusar till existerande spelare, också för aktörer med svensk licens, så att de laglydiga aktörerna får stärkta möjligheter att attrahera och behålla spelare. Regleringen bör utgå från en helhetsförståelse för marknaden och ha ambitionen att tillsammans med de laglydiga företagen bidra till gemensamt värdeskapande – så att ansvarsfullt spelande kan gå hand i hand med fler lagliga jobb, ökade skatteintäkter, minskad spelproblematik och minskad finansiering till kriminella nätverk.

	Antal anställda i branschen	Ökning anställda: Om svart/grå minskar med 10%-enheter	Förädlingsvärde mnr	Ökning förädlingsvärde: Om svart/grå minskar med 10%-enheter, mnr	Arbetsgivaravgifter och preliminärskatt, mnr	Ökning arbetsgivaravgifter och preliminärskatt, om svart/grå minskar med 10%-enheter, mnr
Stockholms län	2 262	249	5 361	590	287	31,6
Uppsala län	52	6	123	14	7	0,7
Södermanlands län	24	3	57	6	3	0,3
Östergötlands län	64	7	152	17	8	0,9
Jönköpings län	14	2	33	4	2	0,2
Kronobergs län	8	1	19	2	1	0,1
Kalmar län	16	2	38	4	2	0,2
Gotlands län	0	0	0	0	0	0,0
Blekinge län	8	1	19	2	1	0,1
Skåne län	395	43	936	103	50	5,5
Hallands län	18	2	43	5	2	0,3
Västra Götalands län	886	97	2 100	231	112	12,4
Värmlands län	65	7	154	17	8	0,9
Örebro län	48	5	114	13	6	0,7
Västmanlands län	27	3	64	7	3	0,4
Dalarnas län	45	5	107	12	6	0,6
Gävleborgs län	51	6	121	13	6	0,7
Västernorrlands län	151	17	358	39	19	2,1
Jämtlands län	10	1	24	3	1	0,1
Västerbottens län	37	4	88	10	5	0,5
Norrbottnens län	19	2	45	5	2	0,3
	4 200	462	9 954	1 095	533	59

Referenslista

Binde, P. (2014). "Gambling in Sweden: the cultural and socio-political context", *Addiction*, 109;2:193-198.

Brand, M. (2017). "Theoretical Models of the Development and Maintenance of Internet Addiction", s. 19-36 i Montag, C. & M. Reuter (red.) "Internet addiction - Neuroscientific Approaches and Therapeutical Implications Including Smartphone Addiction", andra utgåvan, Springer.

Brito, J., H.B. Shadab & A. Castillo O'Sullivan (2014). "Bitcoin financial regulation: Securities, derivatives, prediction markets, and gambling", *Columbia Science and Technology Law Review*.

Copenhagen Economics (2020). "Kanaliseringsen på den svenska marknaden för onlinespel", skriven för BOS, Branschföreningen för onlinespel, översättning av engelskt original, version 2.

Erikson, R.S. & C. Wlezien (2012). "Markets vs. polls as election predictors: An historical assessment", *Electoral Studies*, 31;3:532-539.

Eurojust (2018). "Illegal online gambling scheme dismantled", 2018-11-12.

Europeiska parlamentet (2011). "Europaparlamentets resolution av den 15 november 2011 om hasardspel online på den inre marknaden", (2011/2084(INI)).

European Gaming & Betting Association (2022). Följande data har hämtats från organisationens statistik sammanställningar: "Gambling market revenue"; "Regulated And Unregulated Gambling Shares In The Europe Online Gambling Market".

Ferentzy, P. & N. Turner (2009). "Gambling and organized crime-A review of the literature", *Journal of Gambling*, 23:111-155.

Finkel, I.L. (2007). "On the rules for the Royal Game of Ur", i *Ancient Board Games in Perspective*, 16-32, British Museum Press.

Folkhälsomyndigheten (2016). "Gambling and gambling problems in Sweden 2008-2010 - Swedish longitudinal gambling study, Swelogs findings from wave one and wave two".

Foltz, R.C. (2016). "Iran in World History", Oxford University Press.

France24 (2021). "1,400 arrests, \$8million seized in illegal gambling at Euro - Interpol", 2021-09-14.

Freeman, J. (2004). "The Wisdom of the Crowds by James Surowiecki - The average crowd is far from mad", bokrecension, Independent, 2004-06-23.

Johnston, J.S. (2015). "Past Times: Ancient Board Games".

Kuss, D.J., & M.D. Griffiths (2012). "Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research", Journal of Behavioral Addiction, 1;1:3-22.

Moore, S.M., A.C. Thomas, M. Kyrios & G. Bates (2012). "The self-regulation of gambling". Journal of Gambling Studies, 28;3:405-420.

Porter, M.E. & M.R. Kramer (2011). "Creating shared value", Harvard Business Review, 89(1/2), s. 62-77.

Rundkvist, M. & H. Williams (2008). "A Viking boat grave with amber gaming pieces excavated at Skamby, Östergötland, Sweden", Medieval Archaeology, 52;1:69-102.

Rönnerberg, S., R.A. Volberg, M.W. Abbott, W.L. Moore, A. Andrén, I. Munck, J. Jonsson, T. Nilsson & O. Svensson (1999). "Gambling and problem gambling in Sweden", Report No. 2 of the National Institute of Public Health Series on Gambling, Folkhälsoinstitutet.

Samuelsson, E., Sundqvist, K., & Binde, P. (2018). "Configurations of gambling change and harm: qualitative findings from the Swedish longitudinal gambling study (Swelogs)", Addiction Research & Theory, 26;6:514-524.

SCB, Nettoinvesteringar enligt Företagens ekonomi, mnkr efter näringsgren SNI 2007 och år.

SCB, Lokal verksamhetsenhet - Regionala basfakta enligt Företagens ekonomi efter region, näringsgren SNI 2007, tabellinnehåll och år.

Schwartz, D.G. (2006). "Roll the bones: The history of gambling", Gotham Books.

SOU 2006:11. "Spel i en föränderlig värld", Slutbetänkande av Lotteriutredningen.

SOU 2008:124. "En framtida spelreglering".

SOU 2017:30. "En omreglerad spelmarknad".

Spelinspektionen och Skop (2021). "Reviderad rapport till Spelinspektionen maj 2021".

Spelinspektionen och Novus (2020). "Allmänheten om spel 2020".

Spellag (2018:1138), Finansdepartementet, utfärdad 2018-06-14.

Statskontoret (2019). "Utvärdering av omregleringen av spelmarknaden", Delrapport 2, Spelmarknaden före omregleringen, 2019:6.

Statskontoret (2021). "Utvärdering av omregleringen av spelmarknaden - Delrapport 4: Andra året med den nya spelregleringen", 2021:5.

Svenska Spel (2021). "Det går att stärka konsumentskyddet utan svepande begränsningar av spelreklamen", 2021-10-20.

The British Museum Shop, "The Royal Game of Ur".

Thorp, E.O. (1979). "The Mathematics of Gambling - Backgammon Tournament Play: Game Theory Solves Experts' Puzzle", Gambling Times, s. 62-96.

Tung, C.Y., T.C. Chou & J.W. Lin (2015). "Using prediction markets of market scoring rule to forecast infectious diseases: a case study in Taiwan", BMC public

health, 15;1:766.

Turcu, I., G.B. Burcea, D.L., Diaconescu, Barbu, M.C.R., Popescu & P. Apostu (2020). "The impact of the betting industry on sports", Bulletin of the Transilvania University of Brasov. Series IX, Sciences of Human Kinetics, 13;2:251-258.

Wang, P. & G.A. Antonopoulos (2016). "Organized crime and illegal gambling: How do illegal gambling enterprises respond to the challenges posed by their illegality in China?", Australian & New Zealand Journal of Criminology, 49;2:258-280.

Widinghoff, C. & A. Håkansson (2018). "Spelberoende är en högaktuell diagnos", Läkartidningen v. 115, n. 6 2018.

Williams, A.D., J.R. Grisham, A. Erskine & E. Cassedy (2012). "Deficits in emotion regulation associated with pathological gambling", British Journal of Clinical Psychology, 51;2:223-238.

Wolf, K. (2004). "Daily life of the Vikings", Greenwood press, London.

Young, K. (1996). "What makes the Internet addictive? Potential explanations for pathological Internet use", Presented at the 105th Annual Conference of the

Young, K. (2017). "The evolution of internet addiction disorder", s. 3-18 i Montag, C. & M. Reuter (red.) "Internet addiction - Neuroscientific Approaches and Therapeutical Implications Including Smartphone Addiction", andra utgåvan, Springer.



Grafisk design: Andreea Ioana Sutac