



8 MYTER

OM ONLINESPEL OCH
UTLÄNDSKA ONLINEBOLAG



ARSENAL	OAVGJORT	ASTON V
1.95	3.60	4.20
LIVERPOOL	OAVGJORT	MANC
1.95	4.50	1.90
CHELSEA	OAVGJORT	CAR
		3.1

FÖRORD

Den pågående utvecklingen av den svenska spelmarknaden förändrar förutsättningarna för såväl spelarna, som får ett större och mer varierat utbud, som de traditionella spelaktörerna, vilka tvingas verka i en ökande konkurrens, framför allt på marknaden för onlinespel.

Som i många andra förändringsprocesser, där positioner förskjuts och nya variabler utmanar välkända förhållanden, uppstår åsikter utifrån en mängd skilda utgångspunkter och blandas med mer eller mindre väldokumenterade fakta och opinionsbildande utspel från olika intressenter. I fallet med spelmarknaden, och det ökande inslaget av spel över internet, har resultatet blivit att ett antal påståenden fått fäste i debatten och fortsätter spridas, trots att de inte är belagda med fakta.

Vi har tagit fasta på några av de mest förekommande påståendena som hörts så många gånger, i media såväl som i den politiska debatten, att vi väljer att kalla dem för myter. Dem har vi belyst med väldokumenterade fakta utifrån forskningsresultat, offentlig statistik, lagstiftning och branschöverenskommelser. Vår förhoppning är att vi på detta sätt kan bidra till att den fortsatta debatten, inte minst om kommande politiska vägval, utgår mer ifrån faktiska förhållanden än – myter.

Trevlig läsning!

Branschföreningen för onlinespel, juni 2014.

8 MYTER

OM ONLINESPEL OCH UTLÄNDSKA ONLINEBOLAG

MARKNADSÖVERSIKT: Monopol i gungning – behov av nytt regelverk	6
MYT 1: Onlinebolagen är oreglerade och betalar ingen skatt	10
MYT 2: Onlinespel främjar penningtvätt	12
MYT 3: Onlinespel leder till ökat spelberoende	14
MYT 4: Onlinebolagen tar inget ansvar för sina kunder	18
MYT 5: Onlinebolagen bedriver den mest aggressiva marknadsföringen	20
MYT 6: Onlinespel är isolerande och asocialt	22
MYT 7: Det är lättare att bli lurad av utländska bolag	24
MYT 8: Livebetting bidrar till fler uppgjorda matcher	26
KÄLLFÖRTECKNING	28

MARKNADSÖVERSIKT: MONOPOL I GUNGNING – BEHOV AV NYTT REGELVERK

FAKTA:

- ▶ **Den svenska spelmarknaden omsätter 20,4 miljarder kronor efter utbetalade vinster.**
- ▶ **De utlandsbaserade spelbolagens andel av den svenska marknaden ökar och uppgår nu till 15 procent. På internet är andelen 50 procent.**
- ▶ **Omfattningen av spelandet är konstant, men formerna förändras. Andelen spel online ökar snabbt och den starkaste utvecklings-trenden är spel i mobila enheter.**

Efter EU-kommissionens granskning av en rad medlemsländers spelmonopol 2007 har de flesta länder valt att helt eller delvis öppna sina marknader för nya spelaktörer. Den svenska regeringen fortsätter dock att hålla fast vid en situation där endast statliga bolag och ett fåtal andra aktörer har tillstånd att bedriva spel. EU-kommissionen har hotat med att dra Sverige inför rätta i EU-domstolen om inte Sverige förändrar spellagstiftningen eller levererar övertygande argument för att behålla monopolen. EU-kommissionen menar att det svenska spelmonopolet hindrar den fria rörligheten på EU:s inre marknad på ett sätt som inte kan motiveras då man anser att den svenska

lagstiftningen inte syftar till att minska spelandet eller dess skadeverkningar, vilket för EU-kommissionen är den enda anledningen att tillåta ett statligt monopol.

I en granskning 2012 kom Riksrevisionen fram till att den nuvarande spelpolitiken inte leder till att staten kan nå de uppsatta målen om spelansvar. Hösten 2013 riktade EU-kommissionen åter skarp kritik mot den svenska situationen och uppmanade Sverige att se till att regleringen uppfyller EU-rättens krav.

Trots att tre statliga utredningar under 2000-talet kommit fram till att spelmarknaden behöver ett nytt regelverk har fortfarande ingenting av betydelse hänt. Förutom att marknaden fortsätter förändras, att allt fler aktörer, inklusive de flesta riksdagspartier, är för en omreglering och att de svenska kunderna allt mer väljer att spela online hos utlandsbaserade företag. När Lotteriinspektionen gör sin årliga sammanställning av den svenska spelmarknaden räknar man numera in utlandsbaserade spelbolag, utan tillstånd att bedriva spel i Sverige, som en etablerad del av marknaden. Ett tydligt tecken på att den svenska monopolsituationen är

under starkt tryck från såväl den politiska opinionen och spelmarknadens aktörer som marknadens kunder – spelarna.

Det senaste beskedet från regeringen, från 2013, är att man avser att föreslå ett förändrat regelverk när man utrett hur omregleringar utfallit i andra länder. Detta bedömdes då ta ytterligare ett till två år. Lotteriinspektionen har under våren avslutat den omvärldsanalys man gjort på uppdrag av regeringen i syfte att studera hur genomförda omregleringar påverkat spelmarknaden i fem europeiska länder. Några reflektioner i rapporten är att det inte går att dra några långtgående slutsatser huruvida ett visst regelverk generellt påverkar hur olika spelformer utvecklas på marknaden, att före detta monopolföretag tenderar att klara sig bra på en konkurrensutsatt marknad, att valet av skattesats på en omreglerad marknad är helt avgörande för hur denna utvecklas och att de studerade omregleringarna inte inneburit att den omreglerade internetmarknaden upphört.

Den svenska spelmarknaden domineras alltså av helstatliga Svenska Spel som, med dotterbolaget Casino Cosmopol, kontrollerar nära hälften av marknaden (42 respektive 6 procent), även om bolaget fortsätter tappa marknadsandelar. Svenska Spel har monopol på så kallade Vegas-automater, samt poker och vadhållning på internet och dotterbolaget Casino Cosmopol har ensamrätt till kasinoverksamhet. Svenska Spels omsättning uppgick till 9,7 miljarder kronor och vinsten, bidraget till statskassan, var 5,3 miljarder. Statens inkomster från spelmarknaden

(inklusive ATG) har de senaste åren ökat med i genomsnitt fyra procent per år, vilket inneburit att tillskottet till statskassan ökat från 4,7 miljarder kronor 2005 till 6,5 miljarder 2012.

Marknaden utgörs i övrigt av privata men statskontrollerade ATG (18 procent), som också levererar vinst till staten, och det Lotteriinspektionen kallar folkrörelsernas lotterier (18 procent). Här ingår den största aktören Postkodlotteriet, som drivs av den holländska privata Novamediakoncernen och A-lotterierna, som drivs av Socialdemokratiska arbetarepartiet och Socialdemokraternas ungdomsförbund. Restaurangkasino i privat drift står för 1 procent.

Återstående 15 procent av marknaden utgörs, enligt Lotteriinspektionen, av utländska bolags verksamhet online, en ökning från 13 procent föregående år. Vadhållning är spelformen som här genererar klart störst omsättning, följd av kasino och poker. Det är också onlinespel som, totalt sett, står för spelmarknadens tillväxt. 26 procent (Henrik Jordahl, 2011) av spelkonsumtionen sker idag online varav hälften hos spelbolag med licens i andra länder än Sverige. Svenska Spel gör bedömningen, publicerad i årsredovisningen för 2013, att andelen spel online inom 3–5 år kommer att vara lika stor som den fysiska försäljningen.

De svenska bolagens nettoomsättning uppgick 2013 till 17,3 miljarder och de utländska till 3,2 miljarder, enligt Lotteriinspektionens beräkningar. Bruttoomsättningen, det vill säga före utbetalda

vinster, uppgick på den reglerade svenska marknaden till 46,8 miljarder kronor. (Lotteriinspektionen, som årligen sammanställer fakta om den svenska spelmarknaden, väljer nettoomsättning efter utbetalda vinster, som det mest produktneutrala måttet på omfattningen av spelande, till följd av skillnader i återbetalningsprocent mellan olika spelformer.)

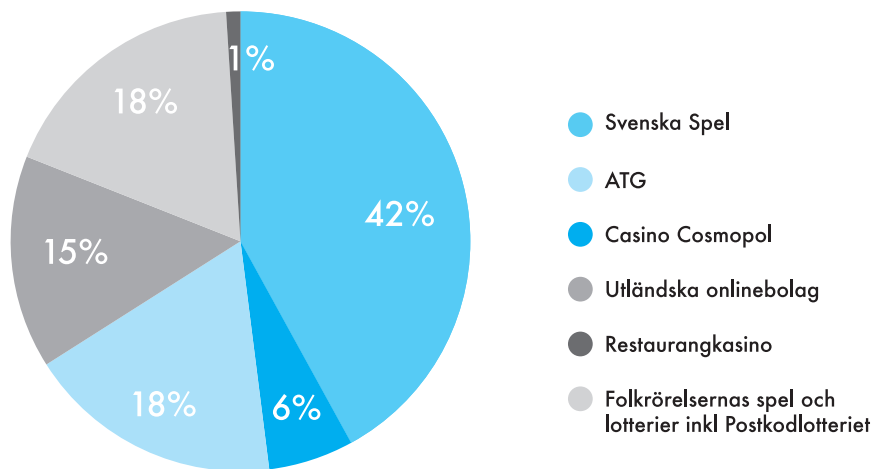
Undersökningar av svenskarnas spelvanor har visat att andelen av befolkningen som spelar om pengar minskat från 88 procent 1998 till 73 procent 2010. Omsättningen är däremot ungefär densamma, vilket innebär att de som spelar spenderar mer pengar per person än tidigare. De svenska hushållen spenderar i genomsnitt cirka 2,64 procent av sin disponibla inkomst på spel, vilket motsvarar 6 083 kronor per person över 18 år. Nettosiffrorna, efter utbetalda vinster, är 1,1 procent eller 2 555 kronor.

Även om värdet av svenskarnas spelande är förhållandevis konstant förändras våra sätt att spela. Vissa spelformer, som

fysiska automater och bingo, minskar i omsättning medan sportspel, nummerspel och internetkasinon ökar. ATG är ett tydligt exempel på den pågående förflyttningen av landbaserat spel till internet; bolagets onlinespel redovisar en positiv tillväxt medan spel hos ombud och på banorna minskar.

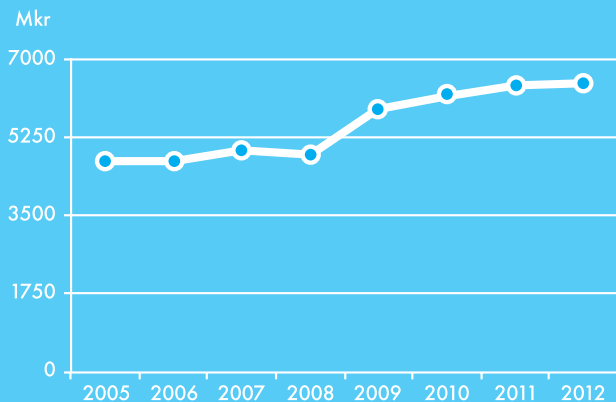
En stark trend på spelmarknaden under de senaste åren är framväxten av livespel, vadslagning i realtid under pågående idrottstävlingar. En rad faktorer har bidragit till ökningen, inte minst den ökande användningen av bärbara enheter, så som datorer, läsplattor och smarta telefoner, och teknikutvecklingen som gör det möjligt för spelarna att i allt högre grad få snabbare tillfredsställelse vid vadslagning. Just spel i mobila enheter spås stå inför en mycket kraftig tillväxt. Under hösten 2013 uppgav 11 procent av svenska spelkonsumenter att man spelat mobilt under den senaste tolv månaders perioden. Branschanalytiker menar att redan år 2018 kommer intäkter från mobilt spel att vara 44 procent av allt globalt onlinespel.

SPELMARKNADEN I SVERIGE 2013



Andel av spelmarknaden, nettoomsättning, d v s efter utbetalda vinster. Den totala nettoomsättningen uppgick 2013 till 20,4 miljarder kronor. Källa: Lotteriinspektionen

STATENS INTÄKTER AV SPEL 2005-2012



Källa: Lotteriinspektionen

MYT 1:

UTLÄNDSKA SPELBOLAG ÄR OREGLERADE OCH BETALAR INGEN SKATT

FAKTA:

- ▶ **Medlemsföretagen i Branschföreningen för onlinespel, BOS, har licens för onlinespel i de EU-länder där de är registrerade.**
- ▶ **Medlemsföretagen styrs av nationella regelverk som följer EU-lagstiftningen och följer därutöver CEN-standarden för spelansvar som är officiellt erkänd av EU:s medlemsstater.**
- ▶ **Medlemsföretagen betalar skatt i de länder där de har licens och bedriver verksamhet.**

En beskrivning av begreppet "utländska spelbolag" måste först och främst brytas ned i två delar – seriösa bolag med licens för sin verksamhet respektive verksamheter som saknar sådan licens. I branschföreningen BOS ingår endast etablerade onlinespelbolag med licens för sin verksamhet inom EU, för närvarande på Malta, Åland och, i vissa fall, i ytterligare EU-länder. De av medlemsbolagen i BOS som bedriver spelverksamhet är Bet365, Betfair, Betsson, Gamesys, Ladbrokes,

Mr Green, Paf, PokerStars, Unibet och William Hill.

Grunden för spelbolags verksamhet i Malta, EU-medlem sedan 2004, är de licenser som utfärdas av The Lotteries and Gaming Authority Malta (LGA) som är tillsynsmyndighet för all spelverksamhet i landet. LGAs uppdrag är att tillse att alla aktörer i spelindustrin följer spellagstiftningen Lotteries and Other Games Act, 2001 som ska garantera spel som är rättvisa och transparenta för spelarna, förebygga brott, korruption och penningtvätt och skydda minderåriga och särskilt utsatta spelare. Dessa mål är i allt väsentligt likvärdiga de ansvarsområden som gäller för den svenska spelpolitiken.

EU-länders nationella regelverk skiljer sig inbördes, men måste följa EU-lagstiftningen och principerna och reglerna för den inre marknaden. Europakommissionens så kallade Grönbok från 2011, som behandlar frågor kring onlinespel i EU, resulterade i en handlingsplan som, istället för att föreslå en övergripande EU-lagstiftning,

föreslår en rad åtgärder och gemensamma principer ifråga om konsumentskydd, ansvarsfull spelreklam och spelansvar samt bekämpning av uppgjorda matcher och penningtvätt.

Samtliga medlemsbolag i BOS har förbundit sig att följa CEN-standarden ”Rekommendationer för spelansvar som gäller onlinespel”, en samling av 134 praktiska åtgärder som syftar till att upprätthålla ett högt konsumentskydd och tillförsäkra att speloperatörer inom EU agerar på ett ansvarsfullt sätt. Standarden publicerades 2011 av CEN, den europeiska kommittén för standardisering och är officiellt erkänd av EU:s 31 medlemsstater.

CEN är en överenskommelse för självreglering som ska komplettera nationella regleringar och underlätta för framtida lagstiftningsarbete. Riktlinjerna ska skydda kunderna på en rad olika sätt och dessutom bekämpa bedrägeri och kriminellt beteende, som till exempel penningtvätt. Under 2013 genomförde testningsinstitutet eCOGRA på uppdrag av BOS en studie, där samtliga rekommendationer i CEN-standarden ställdes mot motsvarande svenska krav, uttryckta i officiella styrdokument och formulerade av Spelbranschens etiska råd, SPER. eCOGRAS slutsats var att CENs rekommendationer endast uppfylls delvis av de svenska kraven och att CEN-standarden följaktligen innebär hårdare krav.

De utländska onlinebolagens marknadsandel i Sverige har av Lotteriinspektionen uppskattats till 15 procent 2013, i pengar räknat drygt tre miljarder kronor. Eftersom de inte är tillåtna att registrera sig och

bedriva sin verksamhet i Sverige går den svenska statskassan miste om betydande intäkter i form av bolagsskatter och anställdas inkomstskatter. Beskattningen av bolagen görs i de länder där de är registrerade och har licens. Malta, där bolagen vanligtvis har licens, erbjuder en fördelaktig skattelagstiftning med 5 procents bolagsskatt, att jämföra med den svenska bolagsskatten på 22 procent. Malta har etablerat sig som ett nav i den internationella spelindustrin och erbjuder förutom licensiering och låga skatter en utvecklad infrastruktur för spelbolag, välutbildad, flerspråkig arbetskraft och relativt låga driftkostnader, vilket gör landet idealiskt för spelbolag att verka i.

eCOGRA

eCOGRA, baserat i London, är ett ledande internationellt testningsinstitut, ackrediterat testningsinstitut samt en spelarskydds- och standardorganisation som arbetar med internationella ramverk för bästa driftpraxis, med särskild betoning på rent spel och spelansvar.

eCOGRA är godkänt som testningslaboratorium för onlinespel i Storbritannien, Malta, Italien, Spanien, Danmark och andra jurisdiktioner som erbjuder onlinespelligenser.

Organisationen har godkänts av UKAS (United Kingdom Accreditation Service) enligt ISO/IEC17025:2005.

MYT 2:

ONLINESPEL FRÄMJAR PENNINGTVÄTT

FAKTA:

- ▶ **Myndigheterna saknar kunskap om penningtvätt.**
- ▶ **Utländska licensierade onlinebolag följer EU-krav som är hårdare än svenska krav.**
- ▶ **Förhållanden som kan vara attraktiva för penningtvätt har effektivt undanröjts av licensierade onlinebolag och deras respektive tillsynsmyndigheter.**

Svenska myndigheter har i en omfattande kartläggning undersökt riskerna för penningtvätt inom landet. Ett av områdena som studerades var spelmarknaden. Rapporten Penningtvätt, en nationell riskbedömning från 2013, framtagen av 16 myndigheter samt Advokatsamfundet, kom fram till att det saknas kunskap om penningtvättens natur och omfattning rent generellt, vilket också gäller spelmarknaden. Rapporten identifierade en rad områden som särskilt riskerar att utsättas för penningtvätt, bland annat företag med omfattande hantering av kontanter. Lotteriinspektionen, som medverkade i arbetet, konstaterade att myndigheten har god kunskap om de risker som finns i samband med spel på svenska kasinon, men att kunskapen om

risker på andra områden av spelmarknaden är mindre. Onlinespel, där kontantbetalningar inte förekommer, nämns inte i rapporten.

Den enda spelverksamhet som omfattas av den svenska penningtvättslagen (SFS 2009:62) från 2009 är kasinon, som i Sverige drivs av Svenska Spels dotterbolag Casino Cosmopol AB med Lotteriinspektionen som tillsynsmyndighet. De senaste åren har Casino Cosmopol varje år gjort bortåt 300 anmälningar om försök till penningtvätt till Finanspolisen. Övriga bolag på den svenska marknaden har förbundit sig att följa den standard för spelansvar som utarbetats av SPER, Spelbranschens etiska råd, dit samtliga svenska reglerade bolag anslutit sig. Där stipuleras att ”medlem ska genom sin verksamhet eftersträva att förebygga kriminella handlingar och bidra till att förebygga penningtvätt” (riktlinje 1.4). I övrigt sågs inget om hur medlemsföretagen ska göra detta.

Medlemsföretagen i BOS, Branschföreningen för onlinespel, är reglerade i de länder där de innehar licens för spelverksamhet, varifrån de erbjuder onlinespel för kunder i bland annat Sverige. Licensen på

Malta, där flera av bolagen är verksamma, förutsätter att spelaktörerna följer Maltas penningtvättslag, Prevention of Money Laundering Act, som, precis som den svenska motsvarigheten, baseras på EU:s tredje penningtvättsdirektiv (2005/60/EG).

BOS medlemsföretag följer också den internationella CEN-standarden för sitt arbete med spelansvar, där åtgärder mot penningtvätt ingår. Rekommendationerna i CEN-standarden, som är ett komplement till existerande nationella och EU-gemensamma regleringar, är betydligt mer specifika i sina krav på onlineaktörerna än vad som är fallet med SPER. CEN-standarden innehåller 17 specifika rekommendationer med syfte att motverka bedrägerier och kriminalitet. CENs rekommendationer inkluderar implementering och verkställande av strikta säkerhetsåtgärder och rapportering av misstänkta transaktioner till myndigheterna. eCOGRA bedömde i sin jämförande studie av CEN-standarden och svenska krav (se sidan 11) att dessa rekommendationer endast uppfylls delvis av SPERs kortfattat formulerade riktlinje och att CEN-standarden därför ställer klart tydligare krav än de svenska etiska riktlinjerna.

En rapport ifrån säkerhetsföretaget McAfee varnade nyligen för att oreglerade onlinespel kan vara mycket attraktiva för penningtvätt tack vare anonymitet och en mängd olika betalningsmöjligheter, bland annat med virtuella valutor som bitcoin. Rapporten poängterade att riskerna avser den stora mängden icke licensierade sajter, vilka

inte lyder under nationella eller EU-gemensamma regelverk och riktlinjer. De licensierade bolagen och deras nationella tillsynsmyndigheter har med krav på registrering, godkända betalningsvägar och rapporteringskyldighet undanröjt just sådana förhållanden som kan skapa möjligheter för penningtvätt.

CEN WORKSHOP AGREEMENT ON RESPONSIBLE GAMBLING MEASURES

CEN Workshop Agreement on Responsible Gambling Measures, CWA 16259, i svensk översättning "Rekommendationer för spelansvar som gäller onlinespel", är en samling av 134 konkreta åtgärder som syftar till att upprätthålla ett högt konsumentskydd och tillförsäkra att speloperatörer inom EG agerar på ett ansvarsfullt sätt. Standarden publicerades 2011 av CEN, den europeiska kommittén för standardisering, och är officiellt erkänd av EU:s 31 medlemsstater.

MYT 3:

ONLINESPEL LEDER TILL ÖKAT SPELBEROENDE

FAKTA:

- ▶ **Spelberoende är en psykiatrisk diagnos, jämställd med alkoholism och narkomani.**
- ▶ **Andelen med spelproblem i Sveriges befolkning är konstant från år till år.**
- ▶ **De spel som forskarna bedömer som högriskspel är Vegasautomater, kasino och olika former av online-spel.**

Så länge som det har funnits spel om pengar har det också funnits individer med spelproblem. I äldre tider har detta uppfattats som utslag av dålig karaktär, girighet eller moraliska brister. Numera sätts spelproblem i ett folkhälsoperspektiv och beskrivs i termer av missbruk och beroende. Det konstaterar författarna till publikationen "Spelberoende – forskning för en hållbar spelpolitik", utgiven av Forskningsrådet för Arbetsliv och Socialvetenskap (2013). Sedan 2013 klassas spelberoende ("disordered gambling") som en beroendestörning i likhet med beroenden som alkoholism och narkomani i publikationen som brukar kallas "psykiatris bibel", diagnosmanualen DSM. DSM, nu i sin femte utgåva, ges ut av American Psychiatric Association och används av psykiatrin över hela världen.

Klassificeringen är följden av en rad undersökningar den senaste tioårsperioden där forskare världen över sett alltför likheter mellan spelberoende och beroenden av till exempel alkohol och droger. I beskrivningarna om negativa konsekvenser av spel använder Folkhälsomyndigheten förutom diagnosen spelberoende begreppen *riskabla spelvanor* och *spelproblem* vilka ibland uttrycks genom samlingsbegreppet *överdrivet spelande*. Som spelproblem avses spelande som lett till en eller flera allvarliga negativa konsekvenser, som hälsomässiga, sociala eller ekonomiska problem.

På uppdrag av regeringen leder och finansierar Folkhälsomyndigheten forskningsprogrammet Swelogs. Swedish Longitudinal Gambling Study, en av världens största långsiktiga befolkningsstudier med fokus på relationen mellan spel om pengar och hälsa. Vid hittills två tillfällen, 2008-2009 och 2009-2010, har drygt 8 000 slumpmässigt utvalda personer i åldrarna 16-84 år intervjuats om sitt spelande och sina spelvanor. Den senaste rapporten, publicerad 2012, slår fast att andelen med spelproblem i befolkningen förblir oförändrad från 2009 till 2010.

Enligt Swelogs är den konstanta siffran problemspelare i Sverige två procent av befolkningen över 16 år, eller närmare 165 000 personer. Ett likvärdigt resultat hade redovisats i den första större mätningen i Sverige, som gjordes 1997-1998. (Sten Rönnberg m fl, Spel och spelberoende i Sverige, 2000, Statens folkhälsoinstitut). Under den dryga tioårsperioden mellan mätningarna fick spelarna i Sverige tillgång till fler och snabbare spelformer som Vegasautomater, kasinon och nätpoker, utan att spelproblemets omfattning ökade. Andelen av befolkningen som spelar om pengar minskade under perioden från 88 procent till 73. Omsättningen minskade däremot inte, vilket innebär att de som spelar spenderar mer pengar per person än tidigare.

I en internationell jämförelse ligger spelproblemen i Sverige på en medelnivå. Enligt en sammanställning av över 200 befolkningsstudier i olika länder och amerikanska delstater, publicerad av Ontario Problem Gambling Research Center, har i genomsnitt 2,3 procent av befolkningarna spelproblem. Forskarna noterar att omfattningen av spelproblem uppvisar en svagt nedåtgående trend, i de fall förhållandena inte är helt oförändrade. Trots

ett ökande utbud med fler och snabbare spelformer påverkas inte spelproblemets omfattning negativt.

Forskarna pekar på en anpassningsmodell som en tänkbar förklaring till det; ökad tillgänglighet och utbud skapar mer spelande och spelproblem, men efter hand återgår spelproblemen till sin tidigare nivå till följd av ökad uppmärksamhet och förebyggande åtgärder och av att spelarna själva drar ner på sitt spelande eller får stöd och behandling. Enligt Swelogs är ca tre fjärdedelar av problemspelarna nya sedan mätningen ett år tidigare och lika många har lämnat problemen bakom sig, vilket indikerar att spelproblem ofta är tillfälliga snarare än kroniska tillstånd. Av de nya problemspelarna har vissa dock haft spelproblem tidigare i livet och återfallit. Vid sidan av problemspelare bedöms fyra till fem procent av befolkningen ha viss risk för att utveckla spelproblem.

Män har generellt mer spelproblem, vilket är logiskt då män generellt spelar oftare, för högre insatser, på fler spelformer och på mer riskfyllda spelformer än kvinnor. Kvinnor och män tycks dock utveckla spelproblem i lika stor utsträckning om de har samma spelbeteende. Swelogs visar på

stora skillnader mellan olika befolkningsgrupper. Nästan var tionde man i åldern 18–24 år var problemspelare, men färre än var hundra kvinnan i åldern 45–64.

Det finns också tydliga sociala skillnader mellan problemspelare och personer utan spelproblem. Andelen problemspelare var högst bland dem med lägst utbildning, lägst inkomst och låg socioekonomisk status. Spelproblem har också samband med psykisk ohälsa. Det är sex gånger vanligare med dålig psykisk hälsa bland problemspelare jämfört med icke-spelare och spelare utan spelproblem.

Forskarna bakom Swelogs kan inte säkert uttala sig om orsaker till problemspelande men ser tydliga samband mellan spelproblem och alkoholkonsumtion. Studien visar att riskabla alkoholvanor ökar risken för att bli problemspelare och att alkoholkonsumtion i samband med spelande, speciellt på automater, ökar risken för att bli problemspelare. De ser också samband mellan spelproblem och faktorer som förändringar i relationer, arbetsvillkor och ekonomi. Inom beroendeforskningen har det länge debatterats huruvida ett beroende i huvudsak uppstår på grund av genetiska riskfaktorer eller sociala former i uppväxtmiljön. Tillgänglig forskning visar tydligt på att båda har avgörande betydelse för utvecklandet av spelberoende.

I Swelogs-rapporten har olika typer av spel bedömts utifrån riskpotential. De flesta speltyper kan förorsaka spelproblem för den som spelar, men hur stor risken är varierar. Som spel med hög riskpotential definieras spel med kort tid från insats till utfall, snabb utbetalning av vinst, möjlighet till långa spelsessioner och ljud- och ljuseffekter i samband med spel. Till kategorin hör spelautomater och kasinospel i alla förekommande miljöer samt interaktiva spelformer på internet som poker, bingo och spelautomater. Omkring fem procent av befolkningen spelar enligt Swelogs på spel med hög riskpotential varje månad eller oftare och har därmed större risk än andra att få problem med sitt spelande.

Per Binde, docent i socialantropologi vid Göteborgs universitet och erfaren spelforskare, pekar på vissa komplikationer vid riskbedömning av olika spelformer som gör det svårt att till fullo bedöma olika spelformers riskfylldhet och att befintlig forskning på området hittills är otillräcklig. Han pekar bland annat på att utbudet på spelmarknaden hela tiden förändras, vilket också förändrar spelformernas relativa riskfylldhet. En relaterad komplikation, konstaterar Binde, är att spelare med problem eller i riskzonen har en tendens att dras till nya spel på marknaden, vilket gör att nyintroducerade spelformer till en början ofta är starkare

förknippade med spelproblem än vad de är senare.

Data från andra studier och statistik över de som söker hjälp för spelproblem stödjer tesen att vissa spelformer är mer förknippade med spelproblem än andra. Statistik från Folkhälsomyndighetens nationella stödlinje för spelare och anhöriga, visar att problemspelare uppgivit Vegasautomater, kasino och poker som de spelformer de upplevt som mest problematiska. Forskare vid Karolinska Institutet fastslog i en jämförande studie av olika bolags spelansvarsgärder att kopplingen mellan onlinespelande och spelproblem inte nödvändigtvis är casual, d v s att det inte går att fastslå att det är onlinespelandet som orsakar problemen. Det finns flera svårigheter med att fastställa onlinespelandets eventuella roll i utvecklande av spelproblem. Den kanske viktigaste är att onlinespelare i mycket hög utsträckning också spelar på landbaserade spel. Kunskapen omausalitet är enligt forskarna alldeles för låg för att något definitivt ska kunna fastslås.

Inte heller när det gäller hur en marknad är reglerad finns tillräcklig kunskap för att kunna fastslå eventuella effekter på spelproblem bland befolkningen. Lotteriinspektionen konstaterar i sin omvärldsrapport om omreglerade marknader i Europa att det inte går att säga mycket

om vilken effekt som omregleringar har haft på omfattningen av spelproblem. Det enda man kan fastslå gäller Storbritannien, där den genomförda omregleringen inte verkar ha orsakat någon mätbar förändring av spelproblemen på befolkningsnivå. Lotteriinspektionen konstaterar i sin rapport att ”det är inte sannolikt att en omreglering i Sverige, av de slag som ägt rum i de aktuella länderna, skulle ge stora effekter på spelproblemets omfattning.”

SWELOGS

Swelogs, Swedish Longitudinal Gambling Study, är en av världens största långsiktiga befolkningsstudier med fokus på relationen mellan spel om pengar och hälsa. En internationell grupp forskare är knuten till forskningsprogrammet, som följer utvecklingen när det gäller skadeverkningar av överdrivet spelande. Swelogs följer samma personer under hela studiens genomförande. Sedan 2008 har 8 000 personer intervjuats vid tre tillfällen, och ytterligare ett är inplanerat. Hittills föreligger resultat från de två första tillfällena, 2008–2009 och 2009–2010.

MYT 4:

UTLÄNDSKA SPELBOLAG TAR INGET ANSVAR FÖR SINA KUNDER

FAKTA:

- ▶ Utländska licensierade spelbolag och bolag som är reglerade i Sverige är likvärdiga när det gäller spelansvarsåtgärder.
- ▶ Bägge bolagsgrupperna uppfyller den europeiska CEN-standardens krav på att skydda särskilt utsatta kunder från negativa effekter och att skydda minderåriga från alla former av spel.
- ▶ Det saknas kunskap om effekter av förebyggande arbete mot spelberoende och utvärdering av spelansvarsåtgärder.

Riksrevisionen konstaterade i en rapport 2012 att det idag går att få en relativt god bild av spelande och spelproblem, tack vare den forskning som bedrivits de senaste tjugo åren i bland annat Sverige men också i länder som Australien, Storbritannien och USA. Samtidigt finns det betydligt mindre kunskap om risk- och skyddsfaktorer mot spelproblem och ett stort behov av vetenskapliga belägg för olika metoder att förebygga spelproblem.

Vilka åtgärder som spelbolagen har vidtagit undersöktes 2013 av forskarna Anders Tengström och Anna-Karin Rybeck i en jämförande kartläggning av bolag med licens att verka online i Sverige och bolag med utländska licenser för onlinespel, tillika ursprungsmedlemmar i Branschföreningen för onlinespel, BOS. Kartläggningen tog sin utgångspunkt i den internationella CEN-standardens om frivilliga åtgärder för ansvarsfullt spelande och gav ett entydigt resultat: bägge bolagsgrupperna uppfyller de internationella kraven på spelansvar.

”Vi kan konstatera att de flesta av CEN-standardens paragrafer i allt väsentligt är uppfyllda. Detta gäller både BOS medlemmar och de bolag som har licens att verka på den svenska marknaden. Vi finner alltså ingen tydlig eller generell skillnad mellan BOS medlemmar och bolag på den reglerade svenska marknaden. Vi uppfattar att alla bolag har en intention om att ta ett spelansvar i och med att alla bolag har dedikerade sidor som erbjuder information om spelens risker, spelansvarsverktyg etc. Det finns

hos alla bolag tillgängliga verktyg för att få kunskap och skapa kontroll över sitt spelande. Bolagen har inte utvecklat sin intention på samma sätt och man har kommit olika långt i arbetet. Vi har också funnit en del detaljer som brister hos enskilda bolag, exempelvis att det i vissa fall saknas tillgängliga självtester, att valören av spelmedel inte är tydlig samt att vissa ingångar till verktyg och information är mer svårtillgängliga än andra. Vi har dock inte sett någon skillnad på gruppnivå, alltså mellan de bolag som har licens för onlinespel i Sverige gentemot BOS medlemmar”, skriver Tengström och Rybeck i rapporten.

Kartläggningen anger åtgärder som finns hos alla eller hos majoriteten av bolagen, utan skillnad på gruppnivå: insättningsgränser, så kallade cooling off-perioder och självavstängning, KBT- baserade självhjälpsprogram och KBT-baserad terapi, krav på identifiering av spelare och tydlig policy om 18-årsgräns och en dedikerad senior manager för spelansvarsfrågor. Forskarna konstaterar att det finns kvalitativa skillnader inom båda grupperna, till exempel när det gäller hur väl bolagen presenterar sitt spelansvarsarbete, hur man tillgängliggör sina verktyg, hur väl man beskriver nödvändigheten av spelansvarsåtgärder och vilka effekter man förväntar att åtgärderna ska leda till. De riktar viss kritik mot de allra flesta av bolagen i studien för avsaknad av information om vilka åtgärder som rekommenderas för vem och när. I sin sammanfattning betonar de att förebyggande spelansvarsarbete måste vila på flera aktörer i ett samhälle, inklusive regering och riksdag. De anser att spelbolagens roll kan vara att utvärdera sina spelansvarsåtgärder, vilket flera av bolagen i undersökningen har påbörjat.

Svenska Spel har sedan kartläggningen gjordes fattat beslut om att finansiera den första svenska professuren för forskning i spelberoende vid Lunds universitet. Professuren ska fokusera på forskning kring preventiva åtgärder för att förhindra spelberoende. Bolaget har under 2014 upphört med alla rabatt- och bonuserbjudanden med argumentet att bonusar är ett incitament för problemspelande och därmed inte förenligt med bolagets uppdrag och lanserat nya värdeautomater med verktyg för spelansvar. Den senaste åtgärden har varit att införa obligatorisk registrering av alla spel, med undantag av lotter och spel på Casino Cosmopol. Sedan tidigare krävde Svenska Spel att online-kunderna registrerade sig, något som också medlemsföretagen i BOS gjort sedan verksamheterna startade.

Bland BOS medlemmar bedrivs mycket spelansvarsarbete som går utöver de upp-satta kraven. Paf var till exempel första spelaktör som införde rutiner för telefonkontakter med spelare som identifierats ligga i riskzonen och man ringer spelare som tagit hem storvinster för att uppmana dem att betala av skulder och ta en paus i sitt spelande. För identifieringsarbetet använder man verktyget Responsible Gaming Radar. Man tar också ansvar för spelare som hamnar i spelproblem genom att erbjuda en försäkring och kognitiv beteendeterapi. Ett tydligt, mätbart resultat är att upp till 80 procent av de spelare man ringer ändrar sina spelvanor till följd av dialogen. Betsson har infört ett onlineterapiverktyg som går utöver alla formella krav. Verktyget är avsett för spelare som vill förändra sina spelvanor och är baserat på kognitiv beteendeterapi och motiverande samtal.

MYT 5:

ONLINEBOLAGEN BEDRIVER DEN MEST AGRESSIVA MARKNADSFÖRINGEN

FAKTA:

- ▶ **Onlinespel tar en allt större del av spelmarknaden, med flest aktörer och störst utbud. Det är också här investeringarna i reklam ökar.**
- ▶ **De största reklamköparna på spelmarknaden 2013 var Svenska Spel (18 procent), Unibet (12 procent) och Postkodlotteriet (10 procent).**
- ▶ **Kunskapen om reklamens effekt på spelande är begränsad.**

Spelbolag med tillstånd för sin verksamhet i Sverige eller andra EU-länder är reglerade av nationell lagstiftning och står under nationella myndigheters tillsyn. Alla spelföretag med tillstånd att bedriva spel i Sverige har också anslutit sig till det självreglerande organet SPER, Spelbranschens etiska råd, som utformat riktlinjer för marknadsföring. De utländska medlemsföretagen i BOS, Branschföreningen för onlinespel, lyder under lagstiftning i de länder där de är registrerade och har förbundit sig att följa den självreglerande europeiska CEN-standarden "Rekommendationer för spelansvar som gäller

onlinespel" som innehåller riktlinjer för marknadsföring. Såväl SPERs riktlinjer som CEN-rekommendationerna syftar till att marknadsföringen ska vara korrekt, ansvarsfull och inte rikta sig till minderåriga.

Reklamen i Sverige prövas enligt Internationella handelskammarens, ICC:s, regler för reklam och marknadskommunikation, av Reklamombudsmannen och Reklamombudsmannens opinionsnämnd. Stiftelsen Reklamombudsmannen verkar för en hög etisk nivå i all kommersiell marknadskommunikation riktad mot den svenska marknaden. Under 2013 fälldes reklam vid 84 tillfällen för att ha brutit mot ICC:s regler. Sex av dem gällde spelreklam. Den fällda reklamen kom från fem bolag – Unibet (2), Svenska Spel, Betsson, Bonnier Gaming (Vinnarum Casino) samt Dumarca Gaming (Vera & John Casino). Fällningarna avser vilseledande reklam, bristande information om vem som är annonsör respektive brist på känsla för socialt ansvar. Under 2014 har hittills (t o m 0610) varken bolag med svenskt tillstånd eller medlemsföretag i

BOS fällt. Spelreklam har i år fällt vid två tillfällen, av totalt 41 fällningar. Den fällda reklamen avser företagen LeoVegas Gaming och Multi Pay N.V (Multilotto),

Att 7 av 8 fällningar 2014 gällde onlinereklam är möjligen en spegling av trenden på spelmarknaden, där spelandet stadigt förflyttas från landbaserade spel till onlinespel. Medan spelformer som kasino, Vegasautomater och trav bedrivs av enstaka aktörer med ensamrätt präglas onlinemarknaden av stor konkurrens med många aktörer. Utlandsbaserade aktörer har 50 procent av onlinemarknaden och Svenska Spel satsar stort på utveckling av sina digitala plattformar i syfte att ta marknadsandelar. Onlinebolagen är till följd av lotterilagens främjandeförbud, vars syfte är att skydda det svenska spelmonopolet men som av EU-kommissionen bedömts strida mot EU-rätten, begränsade i valet av mediekkanaler. Den totala satsningen på reklam är därför betydande i några få medier, i TV-kanaler med sändningstillstånd i Storbritannien och i Aftonbladet och Expressen som länge trotsat främjandeförbudet.

Under 2013 investerade 40 spelföretag 1,7 miljarder kronor i TV-reklam. Av dessa stod åtta bolag för 1,1 miljarder och absolut mest, ca 300 miljoner, investerade Svenska Spel, följt av Unibet med knappt 200 miljoner. Därpå följde i fallande ordning Postkodlotteriet, Bet365, Betsson, ATG, Pokerstars och Mr Green. Av den totala TV-reklamen stod utländska bolag för 64 procent.

Spelbranschens totala reklaminvesteringar ökade med cirka 300 miljoner till totalt

2 388 miljoner. Svenska Spels reklaminvesteringar minskade jämfört med 2012 med cirka 16 miljoner kronor till cirka 420 miljoner kronor. Trots minskningen kom bolaget på tionde plats på listan över Sveriges största reklamköpare och var därmed det enskilda spelbolag som investerade klart mest i reklam. Andelen av branschens totala investeringar var 18 procent. Näst största bolag var Unibet med 12 procent och Postkodlotteriet, med 10 procent. Ett stort antal utländska bolag stod tillsammans för 1,4 miljarder, 60 procent av reklaminvesteringarna.

Oavsett nivå på reklaminvesteringarna är kunskapen om reklamens effekter på spelande begränsad. Det framgår av en nyutkommen rapport av Per Binde om den internationella forskningen om spelreklam, *Gambling Advertising: A Critical Research Review*, beställd av engelska *The Responsible Gambling Trust*, som med medel från spelindustrin arbetar för att motverka spelproblem. Binde konstaterar att det är mycket svårt att ge absoluta mått på i vilken mån reklamen bidrar till spelproblem och anser att kommande forskning bör prioritera att utforska samband mellan spelproblem och budskap i spelannonser. Sådan forskning borde studera varför olika typer av spelare väljer olika former av spel och hur olika drivkrafter kan leda till överdrivet spelande. Forskning om i vilken omfattning olika grupper påverkas av spelannonser kan, enligt Binde, bidra till att regelverk och riktlinjer för marknadsföring grundar sig på vetenskapliga belägg.

MYT 6:

ONLINESPEL ÄR ISOLERANDE OCH ASOCIALT

FAKTA:

- ▶ Olika människor har olika motiv för sitt spelande, vilket leder till olika val av spelform.
- ▶ Bingo, trav och besök på kasino passar spelare som eftersträvar social samvaro.
- ▶ Onlinespelare blir den som uppskattar t ex ett stort utbud, snabb utbetalning av vinster och bekvämlighet.

Varför spelar allt fler människor online? I en undersökning om spelares preferenser som ett av medlemsföretagen lät göra 2013 fick respondenterna ange vilka aspekter som var viktigast när de valde bolag som erbjuder spel på nätet. Längst ner på skalan placerade sig svaret "kan spela tillsammans med andra", vilket endast tolv procent av spelarna ansåg vara viktigt. Ett annat av BOS medlemsföretag visade att deras spelare väljer onlinespel av bekvämlighetsskäl och tack vare ett stort utbud som inte finns offline. Dessutom uppskattar de snabb och enkel utbetalning av vinster, men ger inte uttryck för något speciellt behov av sociala funktioner. På senare år har onlineaktörerna dock med olika medel satsat på att öka sociala inslag, och att skapa en känsla av

gemenskap på spelsajterna, för att även de som eftersträvar social gemenskap ska kunna hitta något av det i samband med sitt onlinespel. Tydliga exempel på det är möjligheten att chatta med andra spelare under pokerpartiet eller bingospelet. Med mobilens utveckling som spelplattform har också vadslagning mer och mer blivit ett gemensamt nöje, som många ägnar sig åt tillsammans, till exempel i samband med att de följer matcher på arenor eller på tv. Paf har de senaste fem åren satsat hårt på att lyfta fram den sociala aspekten av onlinespel med sin strategi "Play Among Friends", vilket resulterat i att många av bolagets spelare lär känna varandra och skapar en form av social kontroll. Tillgängligheten, det ökande utbudet, möjligheterna till spel i realtid och att många onlinespel erbjuder en hög återbetalningsprocent kan möjligen vara andra viktiga yttre förutsättningar bakom ökningen av den onlinebaserade delen av spelmarknaden, även om kunskapen om effekten av dessa faktorer är mycket liten. Den mesta spelforskningen har fokuserat på spelproblem medan problemfria spelares glädje och motiv för att spela ofta förbisetts.

Knappt någon forskning har undersökt spelande utifrån ett strikt konsumentperspektiv. För en djupare förståelse av varför vissa spelare väljer vissa spelformer krävs

kunskap om vilka motiv spelare har för att spela överhuvudtaget, vilket mynnar ut i den grundläggande frågan: varför spelar man? Den frågeställningen har sysselsatt forskare inom snart sagt varje beteendevetenskaplig disciplin – psykanalytiker, ekonomer, neurologer med flera – och är central för alla som forskar kring spelande, inklusive spelproblem. Per Binde, socialantropolog vid Göteborgs universitet med spelforskning som specialitet, besvarar frågan med publikationen ”Why people gamble: a model with five motivational dimensions”, en översikt över befintlig litteratur i ämnet, där han pekar ut de drivkrafter som forskningen funnit ligger bakom människors spelande i västvärlden. ”Ytligt sett ser motivet för att spela ut att vara en önskan att tjäna pengar. Men under ytan handlar spelande om många andra saker.”

Pengarna har författaren och spelaren David Spanier beskrivit som ”spelandets bränsle: det driver spelandet, som bensin driver en bil, men körglädjen handlar inte om bensin. Det handlar om fart, stil, rörelse. Bränslet är endast det som får bilen att gå. Därför måste de verkliga motiven för spelande sökas på annat håll”. Pengar är i den här definitionen spelandets bränsle, men inte alls vad spel egentligen handlar om. Det centrala motivet för att spela om pengar, skriver Binde, är ”att vinna”, vilket alltså inte ska förväxlas med ”att vinna pengar”. För spelaren är det psykologiska och symboliska värdet av att vinna ofta så stort att själva pengasumman inte behöver vara speciellt stor för att framkalla glädje.

Runt vinstchansen, detta grundläggande motiv för allt spelande, grupperar Binde fyra alternativa motiv, vilka kan vara – men behöver inte vara – relevanta för enskilda spelformer och av varierande vikt för olika spelare beroende på individuell benägen-

het. De fyra motiven är ”drömmen om storvinsten”, ”social belöning”, ”intellektuell utmaning” och ”förändring av sinnesstämningen”. Som ”drömmen om storvinsten” beskrivs huvudmotivet bakom att köpa lotter och delta i andra spel där små insatser ger möjligheter att vinna stora summor pengar och där spelaren tycker om att fantisera om att bli rik. Den stora vinsten bygger föreställningen om att man i ett slag kan förändra sitt liv till det bättre. Som ”social belöning” beskriver Binde det faktum att spelande för vissa fungerar som ett sätt att umgås med andra människor, vilket kan gälla till exempel bingo eller trav, eller tävla med andra, som till exempel i fallet poker. Att spela på kasino kan, förutom den rent sociala aspekten, också ge människor en känsla av socialt erkännande eller förhöjd status. Vissa spel, som sportspel, poker och trav, erbjuder spelaren val som gör det möjligt att med kunskap påverka resultatet av det egna spelet vilket kan utveckla spelandet till en intellektuellt stimulerande hobby. ”Förändring av sinnesstämningen”, slutligen, är för vissa en stark drivkraft att ägna sig åt spel. Det kan vara exalterande, som när bingospelaren bara saknar ett nummer för en full rad, eller avkopplande, som för den som fyller i tipskupongen, vilket Binde liknar vid att lösa ett korsord.

Olika personer har olika motiv för att spela, vilket bäst illustreras av deras val av spelform. Det som attraherar en spelare kan avskräcka en annan. Onlinespel minskar den sociala aspekten i vissa traditionella spelformer, som bingo och kasino, vilket kanske inte passar för den spelare som söker samvaro med andra, men ger en ny möjlighet för den som inte attraheras av spel i bingohallar eller på kasinon och som online nu kan ägna sig åt själva spelen utan att behöva socialisera sig med andra.

MYT 7:

DET ÄR LÄTTARE ATT BLI LURAD AV UTLÄNDSKA SPELBOLAG

FAKTA:

- ▶ **Utländska licensierade onlinebolag följer EU-krav som är hårdare än svenska krav både när det gäller spelens funktionalitet och kontroll av utbetalningar till kunderna.**
- ▶ **De programvaror som används i onlinespel testas av oberoende institut.**

Medlemsföretagen i Branschföreningen för onlinespel, BOS, regleras av lagstiftningen i respektive land. Företagen följer också den internationella CEN-standarden för spelansvar, där det sjätte huvudmålet innehåller 24 specifika rekommendationer som behandlar rent spel. Målet är att säkerställa att alla spelprodukter som erbjuds kunderna är tillförlitliga. CENs rekommendationer inkluderar lämpliga rutiner för att säkerställa att spel som byggs på slumpen verkligen är slumpvisa, och att alla finansiella transaktioner går att lita på.

Bolagen på den svenska marknaden har förbundit sig att följa den standard för spelansvar som utarbetats av SPER,

Spelbranschens etiska råd, dit samtliga svenska reglerade bolag anslutit sig. Den jämförande studie som testningsinstitutet eCOGRA på uppdrag av BOS genomförde under 2013 (se sidan 11) visade att CEN-standarden endast delvis uppfylls av de svenska kraven och att CEN-standarden därför ställer klart hårdare krav. När man räknar ihop alla målen i CEN-standards avsnitt om ”Rent spel utan fusk och vilseledning” visar resultaten att av 24 rekommendationer uppfylls helt och hållet, 8 delvis och 15 inte alls av de svenska riktlinjerna.

Spelen genomgår regelbundna tester som ska garantera deras tillförlitlighet. Programvarorna, som onlinespelen är byggda av, testas av oberoende internationella institut, som iTech Labs, med utgångspunkt från de krav som varje licensiering kräver. Tester utförs på alla former av onlinespel, som poker, roulette, bingo, vadslagningssystem och automatspel. Slumpgeneratorer, central teknik i många spel, underställs matematisk och statistisk analys som en garanti för korrekt funktionalitet.

Också när det gäller snabba och korrekta utbetalningar till kunderna visar jämförelsen mellan CEN-standarderna och de svenska kraven att de europeiska kraven är hårdare ställda. Inga av de tolv rekommendationerna om registrering, betalningsprocess, loggning, finansiella avstämningar, läsning av kundkonton eller operatörernas ansvar har sin motsvarighet i svenska riktlinjer.

REKOMMENDATIONERNA, SOM BARA UPPFYLLS DELVIS ELLER INTE ALLS AV DE SVENSKA KRAVEN, GER ANVISNINGAR OM:

- ▶ Policy för och utförande av produkttestning.
- ▶ Granskning av utbetalningsprocent.
- ▶ Slumpgeneratorers och simulatorers funktionalitet.
- ▶ Utformning av spel och test av spelregler.
- ▶ Information om spelregler och utbetalningstabeller.
- ▶ Förebyggande kontroller av maskopi mellan spelare.
- ▶ Användande av olagliga så kallade pokerrobotar, specialdesignade program som används för pokerspel.
- ▶ Identifiering av misstänkta transaktioner.
- ▶ Effektiva riskstyrningsmekanismer.

MYT 8:

LIVEBETTING BIDRAR TILL FLER UPPGJORDA MATCHER

FAKTA:

- ▶ **Uppgjorda matcher bygger på kriminella handlingar av idrottsmän, domare eller andra medverkande i idrotten.**
- ▶ **Onlinebolagen har goda möjligheter att motverka uppgjorda matcher genom översyn av spelmönster.**
- ▶ **Medlemsföretagen i BOS följer krav som är hårdare än de svenska kraven på förebyggande arbete mot uppgjorda matcher.**

Uppgjorda matcher, så kallad matchfixning, är ett växande problem för idrotten. Problemet finns i många sporter men fotbollen är på grund av det stora intresset för sporten särskilt hårt drabbad. De första fallen av omfattande matchfixning uppmärksammades i början av 90-talet och brottsligheten tros numera omsätta avsevärda belopp. Särskilt stort är problemet i Sydostasien, där flera spelskandaler med europeiska matcher inblandade initierats. Stora spelsyndikat styrs från Asien och spelen sker till största del hos illegala bookmakers. Polisutredningar pågår eller har pågått i länder över hela världen. I fjol meddelade Europol att 380 matcher i Europa varit uppgjorda och att det fanns misstankar mot ytterligare 300 runt om i

världen. I Sverige har vi länge varit förskånade från organiserad matchfixning, men det senaste året har ett antal fall uppmärksammats också här, inom fotbollen och basketsporten.

I de fall som rapporterats i Sverige handlar det om matcher där spelare och domare medvetet fuskat för att därigenom styra resultaten. I den typiska uppgjorda matchen, en så kallad läggmatch, ser ett lag eller enskilda spelare i ett lag till att det egna laget förlorar, och stora spel satsas på just det resultatet. Syftet är att alla inblandade parter – idrottsmän, spelare och kanske domaren – ska göra ekonomisk vinst. Med det ökande utbudet av livebetting har nya förutsättningar för manipulation skapats, eftersom man kan spela på så mycket mer än bara slutresultat. Men EU-licensierade onlinespelbolag har goda förutsättningar att uppmärksamma misstänkta vadslagingsmönster och även komma åt individerna bakom spelfusket, tack vare att alla spelare och deras vad registreras. Genom att ha en god översyn av spelmönster och samarbeten med idrottsrörelsen och andra spelorganisationer vill och kan företagen motverka matchfixning.

BOS medlemsföretag följer den internationella CEN-standarden som bland annat syftar till att motverka bedrägerier och kriminalitet: "Vid sportvadslagning ska det finnas rutiner för att identifiera misstänkta vadslagningstransaktioner och mönster som kan identifiera ett hot mot sportens integritet eller förekomsten av fusk. Om ett hot identifieras ska det finnas rutiner för att meddela relevant sportorgan eller tillsynsmyndighet." Detta krav, uttryckt i CEN-standarden, har ingen motsvarighet i svenska riktlinjer.

Genom medlemskap i den internationella sammanslutningen av spelbolag, ESSA, European Sports Security Association, bidrar sex av BOS-företagen till det internationella samarbetet mot uppgjorda matcher och spelfusk. ESSAs arbete sker med direkt stöd från EU-kommissionen och är internationellt erkänt för sitt arbete mot misstänkta aktiviteter i samband med vadslagning. Organisationen samarbetar med internationella organisationer som FIFA och IOK och reglerande myndigheter som The UK Gambling Commission och Malta Lotteries and Gaming Authority. Under 2013 rapporterade ESSA-medlemmar totalt 148 fall av ovanliga vadslagningsmönster, varav 30 som misstänktes innebära

försök till fusk rapporterades till relevanta myndigheter.

Lotteriinspektionen konstaterade i slutet av 2013 i sin rapport "Uppgjorda matcher" att det finns behov av ökat samarbete och deltagande i internationella forum för att öka kunskap och motverka matchfixning. Attitydpåverkan, idrottens interna regelverk och spelbolagens fortsatta roll behöver uppmärksammas och utvecklas, ansåg Lotteriinspektionen.

Kampen mot matchfixning förs på allt högre internationell nivå, vilket illustreras av Europarådets pågående arbete med utformning av en konvention mot uppgjorda idrottstävlingar, en konvention som organisationer som IOK och de internationella fotbollförbunden Uefa och Fifa ställt sig bakom. Av Europarådets medlemmar har Sverige, Ukraina och Rumänien ställt sig utanför arbetet med att ta fram konventionen. Sverige har istället valt att bidra till arbetet via EU-kommissionen.

KÄLLOR:

Spelmarknadens utveckling i Sverige och internationellt 2013 (*Lotteriinspektionen 2014*).

Svenska Spels årsredovisning 2013.

Sveriges digitala tillväxtbransch – nya perspektiv på behovet av en omreglerad spelmarknad (*Henrik Jordahl, Institutet för näringslivsforskning, 2011*).

Sverigepanelen (*Novus, Lotteriinspektionen*).

Omvärldsanalys 14Li124 (*Lotteriinspektionen 2014*).

CEN Workshop Agreement on Responsible Gambling Measures, CWA 16259.

Spelmarknadens utveckling i Sverige och internationellt 2013 (*Lotteriinspektionen 2014*).

EU:s Grönbok om onlinespel på den inre marknaden (*EU-kommissionen SEK 2011 321*)

Handlingsplan för nätspel om pengar (*EU-kommissionen IP/12/1135*)

<http://www.lga.org.mt> (*Lotteries and Gaming Authority, LGA*)

eCOGRA: Benchmarking Study BOS (*November 2013*)

Penningtvätt, en nationell riskbedömning (*130830*)

Pressmeddelanden från Lotteriinspektionen (*130813, 130829*)

Penningtvättslagen (*SFS 2009:62*)

Föreningen SPER:s standard för spelansvar (*April 2013*)

EU-direktiv 2005/60/EG

Jackpot! Money Laundering Through Online Gambling (*2014*)

eCOGRA: Benchmarking Study BOS (*November 2013*)

Stödlinjen, årsrapport 2013 (*Folkhälsomyndigheten*).

Spelberoende – forskning för en hållbar spelpolitik (Forskning i korthet, Forskningsrådet för Arbetsliv och Socialvetenskap, Per Binde, docent i socialantropologi, Göteborgs universitet, Jessika Svensson, utredare, Statens folkhälsoinstitut, Anders Tengström, docent i klinisk psykologi, Karolinska institutet. Vetenskaplig granskare: Per Carlbring, professor i klinisk psykologi, *Stockholms universitet, 2013*).

Kartläggning av spelansvarsåtgärder, Anders Tengström, Anna-Karin Rybeck, Karolinska Institutet – institutionen för klinisk neurovetenskap (*Mazelab 2013*).

Lotteriinspektionens skriftserie nr 2 2012, Per Binde: Att bedöma spelformers riskfylldhet: en metodologisk diskussion i ett regleringsperspektiv.

Spel om pengar och spelproblem i Sverige 2009/2010, resultat från Swelogs ettårsuppföljning (*Statens folkhälsoinstitut 2012*).

Lotteriinspektionens skriftserie nr 2 2012, Per Binde: Att bedöma spelformers riskfylldhet: en metodologisk diskussion i ett regleringsperspektiv.

Spelmarknadens utveckling i Sverige och internationellt 2012 (*Lotteriinspektionen*).

The population prevalence of problem gambling: Methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends. (*Ontario Problem Gambling Research Center, 2012*).

Spel om pengar och spelproblem i Sverige 2008/2009, resultat från Swelogs befolkningsstudie (*Statens folkhälsoinstitut 2010*).

Vilka är de mest riskfyllda spelen? En analys av befolkningsstudier av spelproblem (*Per Binde, 2009*).

Spel och spelberoende i Sverige (*Statens folkhälsoinstitut, Sten Rönnerberg m fl, 2000*).

Staten på spelmarknaden – når man målen? (*Riksrevisionen, RI R 2012:15*).

Kartläggning av spelansvarsåtgärder, Anders Tengström, Anna-Karin Rybeck, Karolinska-Institutet – institutionen för klinisk neurovetenskap (*Mazelab 2013*).

CEN Workshop Agreement on Responsible Gambling Measures, CWA 16259.

ESSA integrity report 2014.

Why people gamble: a model with five motivational dimensions (*International Gambling Studies, vol 1, 2013*).

Mistat, attitydundersökning om spelande, på uppdrag av Paf, februari 2013.

Essa integrity report 2014.

PRODUKTION

Text: Frejrod Kommunikation

Grafisk form: Landet Reklambyrå

Tryck: Triotryck – Örebro

KONTAKT

**Branschföreningen
för Onlinespel**

**c/o Gullers Grupp
Box 7004
103 86 Stockholm**

**Besöksadress:
Birger Jarlsgatan 32A**

**E-post: info@bos.nu
www.bos.nu**