

makrologik

Problemspelandets utveckling på den svenska spelmarknaden

Marknadsdynamik och förutsättningar
för effektiv prevention

Ola Nevander
Mars 2026

Förord från Branschföreningen för onlinespel (BOS)

Avsikten med den här rapporten är att möjliggöra en diskussion om hur vi bäst motverkar spelproblem, en diskussion som baseras mer på fakta och mindre på spekulationer.

Vi har bett nationalekonom Ola Nevander att studera tre frågor med bäring på spelmarknaden och dess baksida, spelproblem.

För det första har vi bett om data för problemspelandets utbredning i Sverige, i den mån det finns tillförlitliga uppgifter om detta. För det andra har vi bett Nevander att studera huruvida några av de mest förekommande påståendena i samhällsdebatten om vad som orsakar spelproblem verkligen går att koppla till problemspelandets omfattning. För det tredje har vi bett Nevander att på en aggregerad nivå utvärdera de vanligast förekommande åtgärderna och behandlingsformerna mot spelproblem.

Vi hoppas med detta projekt kunna bidra med två saker. Dels kunskap om vad vi egentligen redan vet, eller åtminstone borde veta, om spelproblem, men som sällan förmedlas i samhällsdebatten. Dels att denna kunskap ska kunna utgöra en solid grund för ett mer framåtlutande arbete som syftar till att ta fram policyförslag om hur spelproblem ska kunna minimeras nu och i framtiden.

Och till sist en sak till: behovet av en ny Swelogs-undersökning från Folkhälsomyndigheten. Den senaste är från 2021. Det är ett halvt decennium sedan, och förståelsen av problemspelandets utbredning i Sverige förutsätter att underlaget uppdateras med jämna och inte alltför avlägsna mellanrum.

Gustaf Hoffstedt

Generalsekreterare BOS, mars 2026

Om rapporten

Denna rapport har tagits fram av Ola Nevander, nationalekonom vid analysföretaget Makrologik, på uppdrag av Branschföreningen för onlinespel (BOS). Arbetet har genomförts under perioden september 2025 till mars 2026. Kontaktperson hos BOS har varit Gustaf Hoffstedt, generalsekreterare.

Syftet med rapporten är att analysera utvecklingen av problemspelande på den svenska spelmarknaden. Analysen kombinerar nationalekonomisk teori med tvärvetenskapliga perspektiv och epidemiologiska data. Rapporten bygger på en genomgång av offentlig statistik, statliga utredningar samt svensk och internationell forskningslitteratur. Därutöver har intervjuer genomförts med experter inom psykologi och ekonomi.

Eventuella tolkningar och slutsatser i rapporten är författarens egna och delas inte nödvändigtvis av uppdragsgivaren.

Sammanfattning

Rapporten analyserar utvecklingen av problemspelande i Sverige under de senaste decennierna, särskilt i relation till de omfattande förändringar som skett i spelmarknadens struktur. Nationella prevalensstudier visar att andelen problemspelare i befolkningen på sikt har varit relativt stabil eller minskat något. Andelen problemspelare (PGSI 3+) av den vuxna befolkningen minskade från 2,2 procent 2008/2009 till 1,3 procent 2021. Prevalensen är också lägre i Sverige än i flera andra nordiska länder.

Denna utveckling har skett parallellt med en kraftig expansion av spelandet online. Under 2000-talet har spelbolagens marknadsföringsinvesteringar ökat kraftigt, utbudet av digitala spel har mångdubblats och den tekniska tillgängligheten till spelmarknaden har ökat genom bredbandstillgång och smartphones. Tillgängliga befolkningsdata visar dock inte något tydligt positivt samband mellan dessa faktorer och prevalensen av problemspelande. Trots kraftigt ökade marknadsföringsinvesteringar, ett snabbt växande produktutbud och kraftigt sänkta tekniska trösklar till spelande har problemspelandet på befolkningsnivå minskat.

En potentiellt central institutionell faktor för att förebygga problemspelande är kanaliseringen till den licensierade marknaden. När spelandet sker hos licensierade aktörer kan skyddsmekanismer såsom omsorgsplikt, självavstängning och datadriven spelövervakning tillämpas konsekvent. Detta skapar möjligheter till konsumentskydd, kunskapsuppbyggnad och insatser för spelare i behov av stöd och behandling. När spelandet i stället flyttas till olicensierade aktörer försvagas dessa möjligheter.

Forskningen ger samtidigt visst empiriskt stöd för att det finns sätt att förebygga och behandla problemspelande. Tekniska verktyg såsom självavstängningssystem, pre-commitment-verktyg och datadriven riskidentifiering kan bidra till riskreduktion, särskilt i miljöer med hög kanalisering. Regelverkets utformning och marknadsdesign spelar också en viktig roll för att skapa stabila förutsättningar för ett effektivt konsumentskydd. Därtill finns relativt stark evidens för psykologiska behandlingsmetoder, särskilt kognitiv beteendeterapi (KBT), samt viss evidens för kompletterande insatser såsom motiverande samtal (MI) och kortinterventioner.

Sammantaget pekar analysen på att utvecklingen av problemspelande påverkas av ett komplext samspel mellan individuella sårbarhetsfaktorer, sociala trender, marknadsstruktur, riskeponering och institutionella förutsättningar. Samtidigt finns etablerade verktyg för att förebygga risker och minska problemspelande, även om kunskapsläget på flera områden fortfarande är begränsat och ytterligare forskning behövs.

Innehåll

1. Från synd till sårbarhet: den historiska omtolkningen av problemspelaren.....	5
2. Problemspelandets utveckling över tid i Sverige.....	7
Tidiga uppgifter om förekomsten av spelproblem i Sverige.....	7
SweGS 1997/1998 – den första nationella prevalensstudien.....	7
Problemspelandets utveckling i Sverige 1997–2021.....	8
3. Problemspelandets relation till marknadsföring, spelutbud och marknadstillgång.....	11
Samband mellan spelbolagens marknadsföring och utvecklingen i problemspelande	11
Samband mellan spelutbudet och utvecklingen i problemspelande	13
Samband mellan marknadstillgång och utvecklingen i problemspelande.....	14
4. Spelmarknadens fragmentering och dess påverkan på problemspelandet.....	17
Spelmarknadens institutionella struktur: vit, grå och svart marknad.....	17
Marknadssubstitution, kanalisering och effekter på problemspelandet	18
Framväxten av svarta och gråa marknader enligt ekonomisk teori.....	19
5. Evidens för riskreduktion och förebyggande åtgärder.....	21
Marknadsmodell och problemspelande i andra nordiska länder.....	21
Betydelsen av regelverk och marknadsdesign	22
Intervju med David Sundén, ekonomie doktor och expert på skatte- och regleringsfrågor	24
Betydelsen av tekniska skydd och digitala verktyg.....	25
Intervju med Jakob Jonsson, doktor i psykologi och expert på spelberoende.....	26
Betydelsen av psykologiska insatser och behandling.....	27
Referenslista.....	29

1. Från synd till sårbarhet: den historiska omtolkningen av problemspelaren

Spel om pengar har förekommit i organiserade former i tusentals år. Arkeologiska och historiska källor visar att tärningsspel, vadslagning och lotteriliknande aktiviteter var vanliga redan i antikens Mesopotamien, Kina och Rom.¹ Även om spelandets former har förändrats över tid har dess grundläggande mekanik – insats, slump och potentiell belöning – varit relativt stabil. Däremot har synen på problemspelande genomgått betydande förändringar.

Redan i antiken finns skildringar av individer som spelade bort stora tillgångar och försatte sig själva och sina familjer i skuld. Den romerska historikern Tacitus (ca 56–120 e.Kr.) beskriver hur germanerna särskilt drogs till spel och förundras över dess konsekvenser:

Tärningsspel bedriva de förunderligt nog i nyktert tillstånd såsom någon sorts allvarlig syssla och ådagalägga därvid en sådan dumdristighet, när det gäller vinst eller förlust, att de, sedan de blivit av med allt, sätta sin frihet och sin person på spel i det oåterkalleligen sista kastet²

I äldre samhällen fördömdes ofta spelande i moraliska och religiösa termer. Inom den kristna traditionen framställdes spel om pengar som ett uttryck för girighet och som ett brott mot Guds ordning – redan tidiga kyrkomöten förbjöd hasardspel, som länge betraktades som syndigt.³ Problemspelaren framstod därmed som den fallne – en individ som genom karaktärsvaghet och moraliskt förfall avvikit från den rätta vägen.

I takt med reformationen och senare med industrialisering och urbanisering försköts fokus gradvis från synd till samhällsfunktion. Överdrivet spelande kom i högre grad att förstås som ett uttryck för social oordning – ett beteende som ansågs undergräva arbetsdisciplin, familjeförsörjning och ekonomisk stabilitet.⁴ Problemspelaren framstod därmed som den socialt avvikande – en person vars beteende hotade den ekonomiska och sociala ordningen.

Under senare delen av 1900-talet etablerades en medicinsk och psykologisk tolkning där problemspelande definierades som ett beroendetillstånd, vilket bland annat institutionaliserades genom diagnoskriterier i DSM-III från 1980 och genom utvecklingen av behandlingsmodeller.⁵ Problemspelaren framstod nu som den sjuke – en individ vars beteende förklarades i termer av beroende, kontrollförlust och behandlingsbehov snarare än synd eller social avvikelse.

I dag dominerar i stället en risk- och sårbarhetsbaserad förståelse, där spelproblem betraktas som ett resultat av samspel mellan individuell sårbarhet, spelmiljön och bredare sociala, ekonomiska och regulatoriska förutsättningar. Problemspelaren framstår därmed som den sårbara – en individ vars riskmönster utvecklas i mötet mellan personliga förutsättningar och omgivningen, genom exponering för risker och genom spelmarknadens dynamik.⁶

¹ Schwartz, 2013.

² Citat i SOU 1992:130, s. 70.

³ Binde 2007.

⁴ Reith 2002, Binde 2007.

⁵ Ferentzy & Turner, 2012. DSM står för Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders och ges ut av American Psychiatric Association (APA).

⁶ Abbott et al. 2018a.

Figur 1. Historisk förskjutning i synen på problemspelaren

Problemspelare har historiskt tolkats som moralisk synd, social avvikelse och medicinsk diagnos. I dag dominerar ett systemperspektiv där risk förstås i samspelet mellan individuell sårbarhet och riskexponering.



Skiftet från moral till sårbarhet och systemrisk har även påverkat den moderna kunskapsproduktionen om spelproblem. I Sverige blev detta tydligt under 1980- och 1990-talen, då problemspelare började studeras inom ramen för ett folkhälsoperspektiv, bland annat genom nationella prevalensundersökningar.

2. Problemspelandets utveckling över tid i Sverige

Tidiga uppgifter om förekomsten av spelproblem i Sverige

De första uppskattningarna av spelproblemets omfattning i Sverige var osäkra och fragmentariska. Under 1980-talet och det tidiga 1990-talet saknades nationella prevalensundersökningar. En statlig utredning från 1992 konstaterade att forskningen om spelberoende i Sverige befann sig i sin linda och att vetenskapliga underlag för att bedöma problemets omfattning saknades.⁷

Bedömningar baserades i stället främst på internationella jämförelser och mindre lokala studier. Internationella studier från 1980-talet – främst från USA, Kanada och Australien – indikerade att mellan 0,25 och 0,4 procent av befolkningen kunde klassificeras som spelberoende. Den tyska organisationen Caritas uppskattade 1989 andelen i behov av rådgivning och behandling till cirka 0,3 procent, vilket extrapolerat till svenska förhållanden motsvarade omkring 23 000 personer. Samtidigt pekade svenska beräkningar och data från Stockholms län på betydligt lägre tal – omkring 1 900 personer i hela landet.⁸

Sammantaget präglades perioden av betydande osäkerhet kring både definitioner och bedömningar av problemets omfattning. Först senare kom mer systematiska nationella prevalensundersökningar att etableras, vilket möjliggjorde mer tillförlitliga och jämförbara uppföljningar över tid.

SweGS 1997/1998 – den första nationella prevalensstudien

Den första nationella kartläggningen av spelvanor och spelproblem i Sverige genomfördes 1997/1998 genom Swedish Gambling Study (SweGS), på uppdrag av Statens folkhälsoinstitut.⁹ Studien använde screeninginstrumentet South Oaks Gambling Screen – Revised (SOGS-R) för att identifiera problemspelare. SOGS-R är ett frågeformulär med frågor om spelbeteenden och konsekvenser av spelande, exempelvis om personen försökt vinna tillbaka pengar efter förluster eller lånat pengar för att kunna spela. Andelen i den vuxna befolkningen (15–74 år) som uppgav att de hade spelat om pengar det senaste året var 88 procent.¹⁰ Förekomsten av problemspelare uppskattades till 2,0 procent, medan andelen med allvarliga spelproblem uppskattades till 0,6 procent.¹¹

Vid en jämförelse med den senare och återkommande nationella undersökningen *The Swedish Longitudinal Gambling Study* (Swelogs) – inledd 2008/2009 – framträder metodologiska skillnader som påverkar jämförbarheten över tid. Swelogs tillämpar måttet Problem Gambling Severity Index (PGSI) i stället för SOGS-R och omfattar åldersspannet 16–84 år respektive 16–87 år, beroende på mätår.¹² PGSI är, liksom SOGS-R, ett standardiserat frågeformulär där respondenter får besvara frågor om exempelvis kontrollförlust, ekonomiska konsekvenser och oro kopplad till spelande.

⁷ SOU 1992:130.

⁸ Ibid.

⁹ Folkhälsomyndigheten, 2015.

¹⁰ Se Rönnberg et al. 1999 samt Folkhälsomyndigheten, 2021. I huvudstudien uppgick urvalet till 7 139 personer.

¹¹ Rönnberg et al. 1999. Problemspelare definierades som SOGS-R 3+, medan andelen med allvarliga spelproblem ("sannolika patologiska spelare") definierades som SOGS-R 5+.

¹² Vid måttillfällena 2008/2009 och 2015 avsåg urvalet 16–84 år och för 2018 samt 2021 användes 16–87 år.

En kalibreringsstudie på svenska data visade att instrumenten ger liknande resultat för problemspelande på mellannivå (PGSI 3+ och SOGS-R 3+), men att SOGS-R tenderar att ge högre uppskattningar för de mest allvarliga fallen¹³ I denna rapport används främst måttet PGSI 3+ i den fortsatta analysen, eftersom det fångar både individer med etablerade spelproblem och personer med förhöjd risk samt ger tillräckligt stora grupper i urvalsundersökningar för att möjliggöra statistiskt säkerställda jämförelser mellan olika mätår.

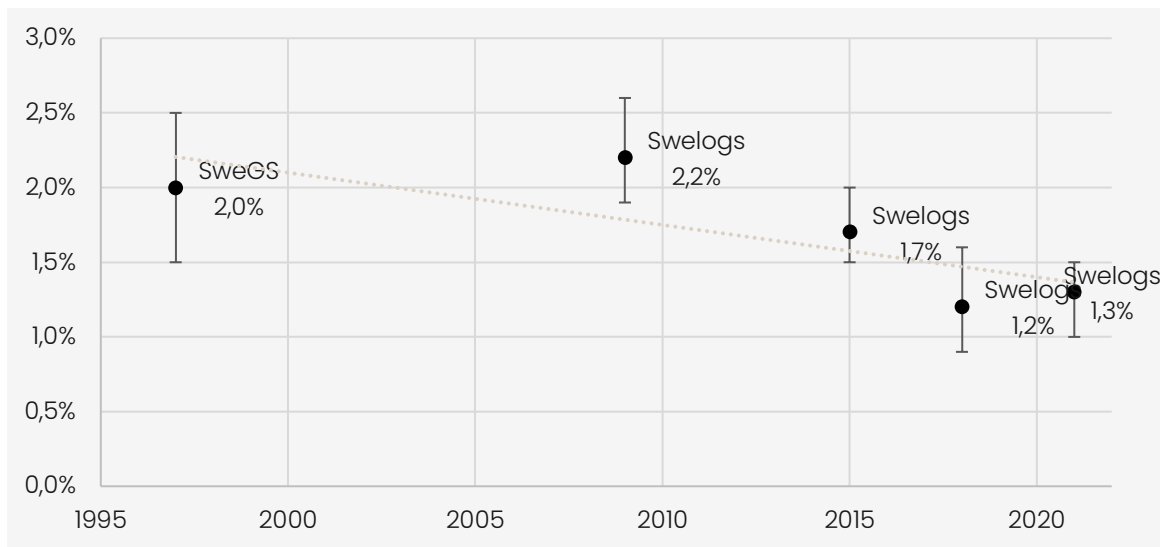
Utvecklingen tyder på att den totala prevalensen i befolkningen var relativt stabil mellan 1997/1998 och 2008/2009, på omkring 2 procent, medan andelen som spelade överhuvudtaget minskade från 88 till 70 procent. Detta indikerar att spelproblemen under det tidiga 2000-talet kan ha koncentrerats till en något mindre grupp aktiva spelare.

Problemspelandets utveckling i Sverige 1997–2021

När Swelogs genomförde sin första mätning 2008/2009 uppgick andelen problemspelare till 2,2 procent, enligt måttet PGSI 3+. Under perioden 2008/2009–2018 minskade andelen däremot tydligt, från 2,2 till 1,2 procent. Problemspelandet låg kvar på ungefär samma nivå 2021, med en marginell ökning till 1,3 procent, vilket ligger inom undersökningens statistiska felmarginal. Den samlade minskningen av andelen problemspelare (PGSI 3+) sedan 2008/2009 är däremot statistiskt signifikant på 95-procentig nivå.¹⁴

Diagram 1. Andel problemspelare i den vuxna befolkningen 1997–2021

Problemspelande enligt PGSI 3+ och SOGS-R 3+ med 95-procentiga konfidensintervall.¹⁵



Utvecklingen för de mest allvarliga spelproblemen kan beskrivas som relativt stabil över tid. Gruppen med allvarliga spelproblem är dock liten i urvalsundersökningar, vilket medför breda konfidensintervall och därmed större statistisk osäkerhet. Andelen i befolkningen med allvarliga spelproblem har legat mellan 0,3 och 0,6 procent i mätningarna mellan 1997/1998 och 2021. I SweGS 1997/1998 redovisades 0,6 procent enligt SOGS-R, medan Swelogs 2008/2009 uppskattade andelen till 0,3 procent enligt PGSI. Därefter har nivån varierat mellan 0,4 och 0,6 procent, utan några statistiskt signifikanta förändringar mellan mättillfällena. Givet metodbytet mellan SweGS-undersökningen 1997/1998 (baserad på SOGS-R) och Swelogs-studierna

¹³ Abbott, Romild & Volberg, 2018. Allvarliga spelproblem motsvaras av SOGS-R 5+ respektive PGSI 8+.

¹⁴ Avser statistisk signifikans på 95-procentsnivån. Källa: Folkhälsomyndigheten.

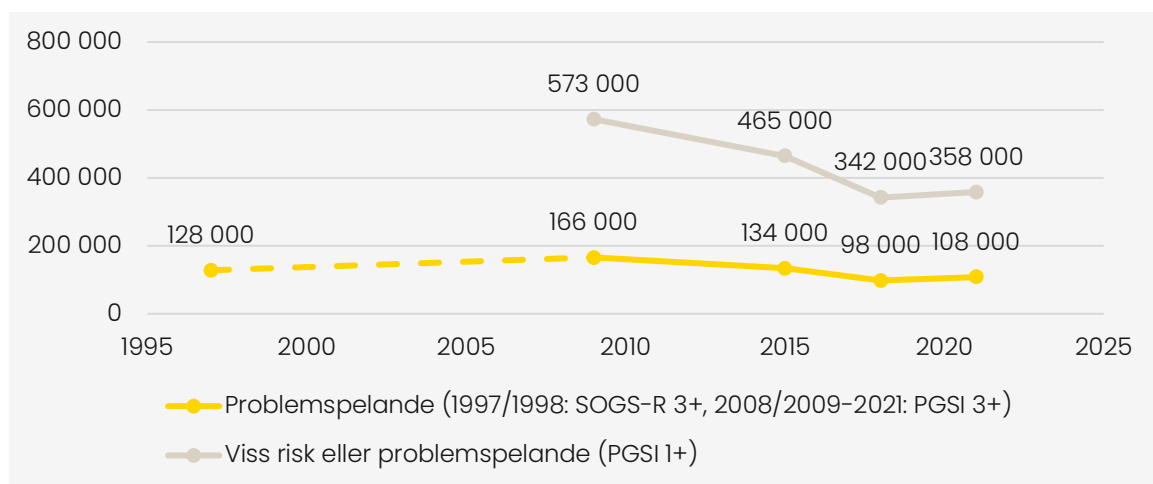
¹⁵ Källa: Swelogs, Folkhälsomyndigheten samt Rönnberg et al. 1999.

(baserade på PGSI), samt kalibreringsstudier som indikerar att SOGS-R tenderar att ge högre andelar i de mest allvarliga kategorierna, talar detta för att förekomsten av allvarliga spelproblem har legat på en relativt stabil nivå under de senaste decennierna.

Sett i absoluta tal förstärks bilden av en nedåtgående utveckling för problemspelande enligt bredare mått. Trots att Sveriges befolkning har vuxit kraftigt under perioden har det uppskattade antalet personer med problemspelande (PGSI 3+) minskat. Mellan 2008/2009 och 2021 minskade problemspelargruppen med cirka 57 000 personer, vilket motsvarar en minskning på omkring 35 procent. Jämfört med 1997/1998 beräknas antalet 2021 vara omkring 20 000 färre, trots att befolkningen ökade med närmare en femtedel. Även en bredare grupp med "någon grad av spelproblem" (PGSI 1+) har minskat tydligt sedan 2008/2009, uppskattningsvis med drygt 200 000 personer. Minskningen är således inte endast relativ utan även absolut, vilket innebär att problemspelandet minskat både som andel av befolkningen och i antalet individer.¹⁶

Diagram 2. Beräknat antal svenskar i problemspelande samt i riskgrupp 1997–2021

Punkttestimat och avrundat till närmaste 1000-tal personer¹⁷



Andelen som enligt den nationella folkhälsoenkäten uppger att de har spelat om pengar under det senaste året minskade från 71 procent 2004 till 56 procent 2022. Nedgången är särskilt tydlig i yngre åldersgrupper. Mellan 2009 och 2021 minskade andelen som spelade med omkring 12 procent, medan andelen problemspelare (PGSI 3+) under samma period minskade med cirka 35 procent. Nedgången i problemspelande är därmed betydligt större än minskningen i det totala spelandet, vilket tyder på att utvecklingen inte enbart kan förklaras av att färre personer spelar.

Risken för problemspelande är starkt kopplad till individuella sårbarhetsfaktorer, exempelvis psykisk ohälsa såsom depression eller personlighetsstörningar, riskabla alkoholvanor samt svåra

¹⁶ Källa: Swelogs, Folkhälsomyndigheten, Rönnberg et al., 1999, SCB och egna beräkningar.

¹⁷ Källa: Swelogs, Folkhälsomyndigheten, Rönnberg et al. (1999), SCB samt egna beräkningar. Beräkningarna avser åldersintervallet 16–87 år, vilket motsvarar avgränsningen i Swelogs 2018 och 2021. Punkttestimaten är avrundade till närmaste tusental. Konfidensintervall (95 procent) för PGSI 3+ uppgick till 143 000–196 000 personer år 2008/2009 och 83 000–125 000 personer år 2021, vilket innebär att den nedåtgående trenden är statistiskt signifikant på 95-procentig nivå. För den bredare riskgruppen (PGSI 1+) var motsvarande intervall 535 000–618 000 personer år 2008/2009 och 317 000–400 000 personer år 2021, vilket innebär att även denna minskning är statistiskt signifikant på 95-procentig nivå. Årtalen på x-axeln för SweGS 1997/1998 respektive den första Swelogs-mätningen 2008/2009 avser det år då huvuddelen av datainsamlingen genomfördes. SweGS genomfördes november 1997–januari 1998 och redovisas därför som 1997. Swelogs EPI genomfördes oktober 2008–april 2009 och redovisas som 2009. I SweGS-mätningen saknades ett prevalensmått som motsvarar det bredare riskmättet PGSI 1+ i Swelogs-undersökningarna. Detta mått omfattar inte enbart "problemspelande" (som inkluderar individer med "spelproblem" eller "förhöjd risk" för spelproblem) utan även personer med "viss risk för spelproblem", enligt Folkhälsomyndighetens definitioner.

uppväxtförhållanden som exempelvis frånvarande föräldrar, instabilitet eller känslomässig otrygghet.¹⁸ Förändringar i sådana faktorer över tid kan påverka problemspelet. Exempelvis har andelen unga mellan 16 och 29 år med "riskkonsumtion av alkohol" enligt den nationella folkhälsoenkäten minskat från 37 procent 2004 till 22 procent 2024.¹⁹

Bland personer som har spelat online under det senaste året har andelen med problemspelande (PGSI 3+) minskat över tid. I Swelogs 2008/2009 uppgick andelen till 12 procent, för att därefter sjunka till 6 procent 2015 och cirka 4 procent 2018 och 2021. Risknivån bland onlinespelare ligger därmed på ungefär en tredjedel av nivån 2008/2009. Nedgången tyder på att utvecklingen inte enbart drivs av förändringar i den totala spelbenägenheten i befolkningen, utan också av förändringar i vilka grupper som spelar online, samt av marknadsmognad, förändringar i produktmixen, sociala trender och institutionella villkor.

Utvecklingen efter omregleringen av spelmarknaden 2019 ger inte stöd för några tydliga nivåförändringar i befolkningen som helhet. Förändringarna i problemspelet mellan 2018 och 2021 är små och ligger inom undersökningarnas osäkerhetsintervall, i linje med Statskontorets utvärdering av spellagsreformen.²⁰

Ett historiskt exempel på hur sociala trender kan samvariera med problemspelets utveckling är pokerboomen 2003–2008. Den globala expansionen av nätpoker tog fart efter *World Series of Poker* 2003, då en okänd amatörspelare som kvalificerat sig via en onlineturnering med låga insatser vann huvudturneringen.²¹ Det snabbt växande intresset för nätpoker sammanföll med en ökning av problemspelande bland unga män (18–24 år) i Sverige under perioden 1997/1998–2008/2009. Även om kausala slutsatser måste dras med försiktighet illustrerar perioden hur förändringar i spelens sociala genomslag och attraktionskraft kan samvariera med variationer i problemspelande inom specifika grupper.

¹⁸ Se exempelvis Jonsson et al., 2003, Folkhälsomyndigheten, 2015 samt Sundqvist & Rosendahl, 2019.

¹⁹ Källa: Folkhälsomyndigheten.

²⁰ Statskontoret, 2022. Även i den nationella folkhälsoenkäten syns en stabil utveckling efter omregleringen: andelen personer mellan 16 och 84 år med "riskabla spelvanor" enligt ett enklare screeningmått minskade marginellt från 3,7 procent 2018 till 3,4 procent 2024. Källa: Folkhälsomyndigheten.

²¹ Spelaren hette Chris Moneymaker, vilket har gett upphov till begreppet "Moneymaker-effekten", som används för att beskriva det kraftigt ökade intresset för nätpoker under den efterföljande perioden.

3. Problemspelandets relation till marknadsföring, spelutbud och marknadstillgång

Problemspelandets utveckling över tid, såsom den framträder i SweGS och Swelogs, väcker frågor om vilka strukturella faktorer som kan ha bidragit till förändringarna. I den fortsatta analysen riktas fokus mot tre centrala dimensioner av spelmarknadens utveckling: marknadsföring, spelutbud och marknadstillgång. Dessa faktorer har i såväl forskning som policydiskussioner ofta antagits påverka risken för spelproblem, genom att forma riskexponering, spelmiljö och praktiska trösklar till spelande. Genom att analysera hur dessa dimensioner har utvecklats i relation till prevalensen av problemspelande blir det enklare att bedöma i vilken utsträckning sådana samband får empiriskt stöd i den svenska kontexten.

Samband mellan spelbolagens marknadsföring och utvecklingen i problemspelande

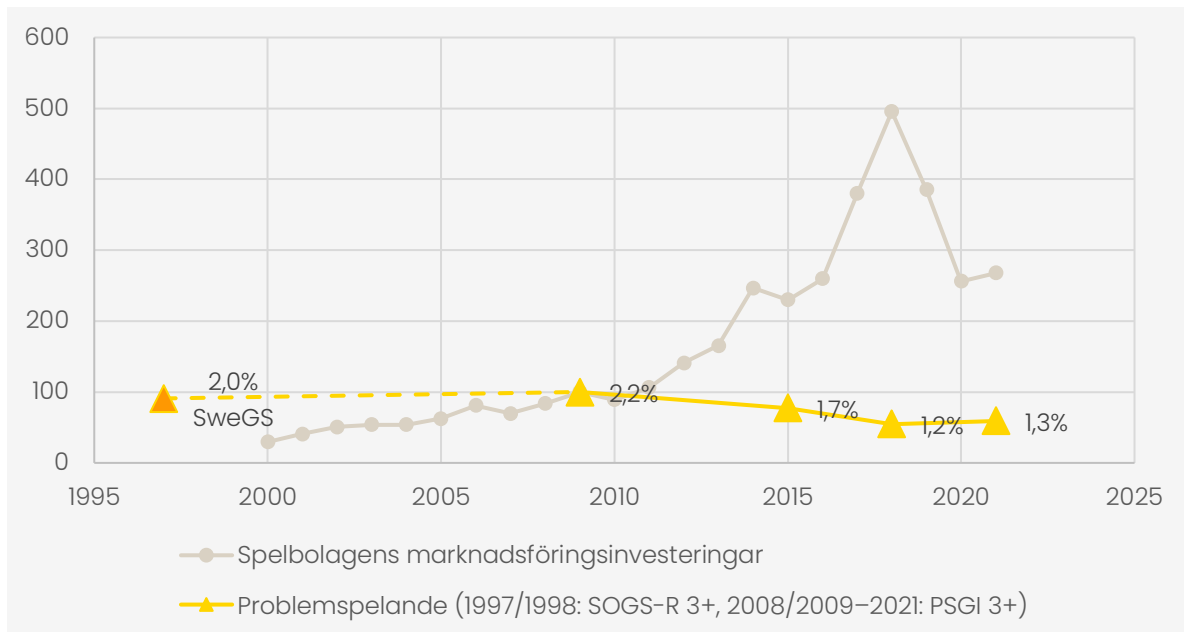
Utvecklingen av spelbranschens marknadsföringsinvesteringar under 2000-talet kännetecknas av betydande svängningar. Mellan 2000 och 2024 ökade investeringarna i reala termer med omkring nio gånger.²² Särskilt tydlig var uppgången under perioden 2013–2018, med en toppnotering 2018 – året före omregleringen av den svenska marknaden och införandet av licenssystemet. Kasinosegmentet stod för en väsentlig del av expansionen och mer än tredubblade sina investeringar fram till 2018. Efter licensreformen 2019 föll investeringarna markant och har därefter stabiliserats på en lägre nivå.

När denna utveckling ställs mot trenden i problemspelande framträder inget enkelt positivt samband. Den samlade bilden – där marknadsföringsinvesteringar och andelen problemspelare har indexerats med 2009 som basår – visar snarare en negativ korrelation över perioden. Marknadsföringsinvesteringarna ökade kraftigt under 2010-talet och kulminerade 2018 på nära fem gånger 2009 års nivå (index runt 500), för att därefter falla tillbaka men ligga kvar på en väsentligt högre nivå än före omregleringen. Samtidigt minskade andelen problemspelare (PGSI 3+) från 2,2 procent 2008/2009 till 1,3 procent 2021. Det finns därmed inga tecken i befolkningsdata på att den kraftiga reklamexpansionen under åren före omregleringen åtföljdes av en motsvarande ökning i problemspelande.

²² Källa: Kantar Sifo, SCB samt egna beräkningar.

Diagram 3. Spelbolagens marknadsföringsinvesteringar och andelen problemspelare

Indexerade värden, där 2009 = index 100²³



Detta innebär dock inte att marknadsföring saknar betydelse. Redan i 2008 års spelutredning konstaterades att solida vetenskapliga belägg saknades för att fastställa i vilken utsträckning spelreklam ökar risken för spelproblem i befolkningen, även om det ansågs rimligt att intensiv marknadsföring kan påverka risknivån.²⁴ I 2017 års spelutredning, inför omregleringen av marknaden, betonades att reklam på en mogen marknad i hög grad kan ha substitutionseffekter – spelare byter operatör eller spelform snarare än att öka sitt totala spelande.²⁵ Detta ligger i linje med att den totala prevalensen av problemspelare i befolkningen har varit stabil eller sjunkit över tid, trots stora ökningarna i marknadsföringen.

Den akademiska forskningen ger ytterligare stöd för en mer komplex tolkning. Longitudinella analyser visar att det finns en hög omsättning i gruppen problemspelare – många lämnar riskgruppen över tid.²⁶ Detta talar emot enkla modeller där ökad total marknadsföring på ett mekaniskt och varaktigt sätt driver upp prevalensen av problemspelare i befolkningen. Snarare pekar evidensen mot att samband, om de finns, sannolikt är selektiva, marknadsomfördelade och koncentrerade till särskilda riskgrupper.

Sammantaget visar den svenska utvecklingen under 2000-talet att kraftigt ökade marknadsföringsinvesteringar från spelbolagen inte åtföljdes av någon motsvarande ökning i problemspelare på befolkningsnivå. Inte heller har ökningen av marknadsföringen sammanfallit med någon uppgång i andelen som spelar i befolkningen. Det empiriska stödet för ett starkt, direkt och proportionellt samband mellan marknadsföringsvolymerna och prevalens av problemspelare är därmed svagt i tillgängliga nationella data. Detta utesluter inte lokala eller grupp-specifika effekter, men indikerar att relationen är mer komplex än vad enkla exponeringsmodeller förutsätter.

²³ Källa: Swelogs, Folkhälsomyndigheten, Kantar Sifo. Kantar Sifos data baseras på ett urval av medier inom print, TV, OOH-reklam (inom- och utomhusreklam på offentliga platser), biografier, radio och vissa digitala medier.

²⁴ Se SOU 2008:124 s. 159.

²⁵ Se SOU 2017:30, del 1, s. 728.

²⁶ Folkhälsomyndigheten, 2015 samt Abbott, Volberg & Romild, 2018.

Samband mellan spelutbudet och utvecklingen i problemspelande

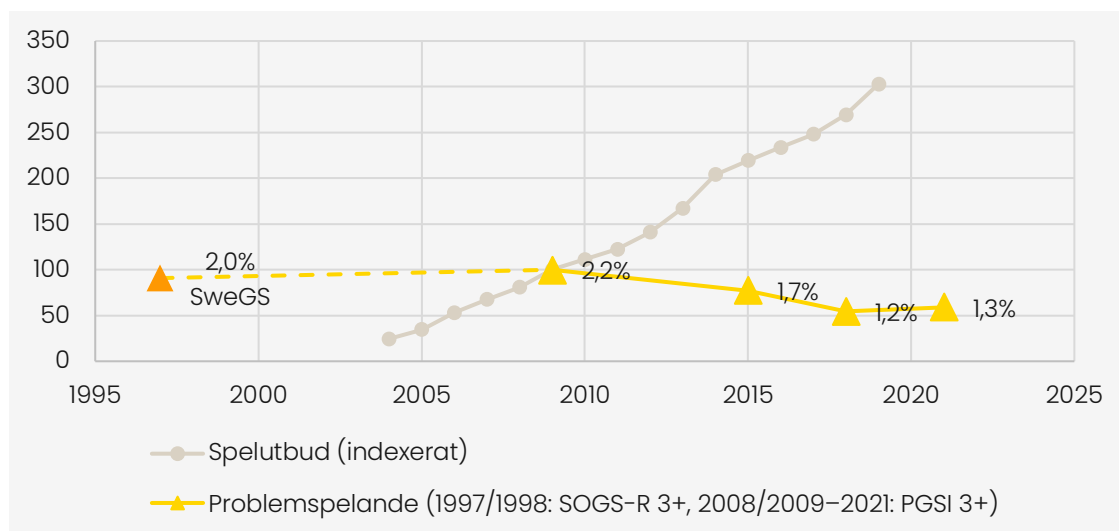
Den svenska onlinemarknaden har under 2000-talet genomgått en dramatisk expansion i produktbredd. Med kasinospel som indikator – metodologiskt valt eftersom varje kasinospel utgör en avgränsad och räkningsbar digital produkt – kan utbudstillväxten skattas över tid. Baserat på redovisade data från spelplattformen CasinoModule uppgick den kumulativa utbudstillväxten mellan 2004 och 2019 till över 1 000 procent, motsvarande mer än en tiodubbling av antalet kasinospel.²⁷

Även på operatörsnivå syns expansionen tydligt. Svenska Spel hade 2003 respektive 2004 totalt 16 respektive 19 internetspel, medan enbart antalet kasinospel i onlineutbudet 2020 uppgick till fler än 1 200.²⁸ Detta motsvarar en total ökning på omkring 7 400 procent mellan 2003 och 2020 och en genomsnittlig årlig tillväxttakt (CAGR) på cirka 29 procent. Produktbredden på den svenska onlinemarknaden har således ökat exponentiellt sedan den första Swelogs-mätningen 2008/2009.

När denna utveckling ställs mot trenden i problemspelande framträder inte något positivt samband på befolkningsnivå. Den samlade bilden – där utbudets indexerade tillväxt jämförs med andelen problemspelare – visar en tydligt negativ korrelation över perioden. Samtidigt som produktutbudet har mångdubbplats minskade andelen problemspelare från 2,2 procent 2008/2009 till 1,3 procent 2021. Den kraftiga expansionen av spelportföljer och antalet speltyper har alltså inte åtföljts av någon motsvarande ökning av prevalensen av problemspelande i befolkningen.

Diagram 4. Spelutbudet online och andelen problemspelare

Indexerade värden, där 2009 = index 100.²⁹



²⁷ Antalet spel och nylanseringar på CasinoModule redovisades förhållandevis konsekvent i det ägande bolagets årsrapporter, först hos Cherry, därefter hos Betsson och senare hos NetEnt, vilket har möjliggjort skattningen av en tidsserie för utbudsutvecklingen. Modellen bygger på årliga nyintroduktioner och den totala spelportföljen, med antagandet att äldre spel inte fasas ut över tid. Modellen innebär sannolikt en underskattning av den faktiska marknadstillväxten efter 2015, då marknaden fragmenterades och ett stort antal nya studios och spelaggregatorer tillkom.

²⁸ Källa: Svenska Spels årsredovisningar 2004 respektive 2020.

²⁹ Källa: Swelogs, Folkhälsomyndigheten, årsredovisningar för Cherry, Betsson och NetEnt samt egna beräkningar.

Förekomsten av problemspelare varierar samtidigt mellan olika spelformer. Andelen problemspelare är högst bland dem som har spelat på kasino/spelautomater eller poker, medan lotterier, bingo, hästspel och sportspel/vadslagning uppvisar lägre nivåer.³⁰ I absoluta tal dominerar dock lotterier, vilket – utöver lotteriernas stora utbredning – indikerar att individer med förhöjd risk ofta deltar i flera spelformer.³¹ Sambandet mellan spelform och problemspelande kan tolkas på olika sätt: det kan dels handla om selektion, där högriskindivider i högre grad söker sig till vissa speltyper, dels om exponeringseffekter, där spelens strukturella egenskaper, såsom tempo och tillgänglighet, påverkar riskutvecklingen.

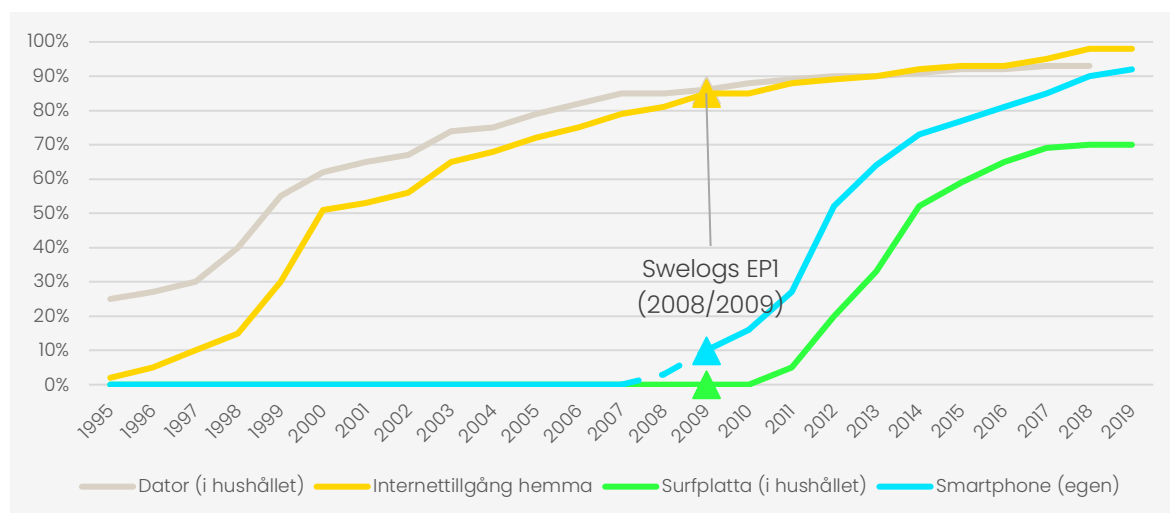
Sammantaget visar den svenska utvecklingen att spelutbudets kraftiga expansion under 2000-talet inte sammanfaller med någon ökning av problemspelande på befolkningsnivå. I samband med onlinekanalens framväxt har även högfrekventa och mer kontinuerliga spelformer fått ökad betydelse. Prevalensen av problemspelande låg emellertid på en jämförbar nivå redan innan nätkasino och andra digitala högfrekventa spelformer fick ett brett genomslag i Sverige. Även om utbudets sammansättning och substitution mellan spelformer kan påverka riskfördelningen inom spelarpopulationen, indikerar den samlade utvecklingen att andra faktorer än spelutbudets omfattning och sammansättning varit mer avgörande för problemspelandets nivå över tid.

Samband mellan marknadstillgång och utvecklingen i problemspelande

Den tekniska tillgängligheten till spelmarknaden har ökat kraftigt sedan början av 2000-talet. Internetpenetrationen i hemmen steg från 51 procent av befolkningen år 2000 till 85 procent 2010 och 99 procent 2020. Under samma period ökade andelen hushåll med dator successivt, och från omkring 2010 accelererade spridningen av smartphones och surfplattor. Sammantaget innebär detta en kraftig ökning av de tekniska möjligheterna att spela online.

Diagram 5. Teknisk tillgänglighet till onlinekanalen 1995–2020

Andel i befolkningen över 12 år med dator, internettillgång, surfplatta och smartphone.³²



³⁰ Källa: Swelogs, Folkhälsomyndigheten. Uppgiften om en koncentration av problemspelare till nätpoker, spelautomater och kasinospel stöds även av uppgifter från stödlinjer. Se SOU 2008:124 samt SOU 2017:30.

³¹ Egna beräkningar utifrån Swelogs, Folkhälsomyndigheten samt befolkningsdata från SCB.

³² Källa: Svenskarna och internet, Internetstiftelsen. Smartphonepenetrationen har skattats för åren 2008–2009 (streckad del av linje).

Tillgänglighet till spelmarknaden operationaliseras i denna analys genom ett sökkostnadsindex, där sökkostnader definieras som den tid och ansträngning som krävs för att identifiera och initiera en speltransaktion. När spelandet försköts från fysiska ombud till onlinekanalen minskade dessa kostnader markant för konsumenten. Indexet visar att tillgängligheten ökade med nära 60 procent mellan 2005 och 2021, med en tydlig acceleration efter 2015 i takt med det ökade genomslaget för smartphones och att onlinemarknaden mognade. Parallellt har internetpenetrationen blivit i det närmaste total och marknadens öppettider i praktiken övergått till kontinuerlig tillgång, 24 timmar om dygnet.

Utifrån en enkel tillgänglighetshypotes skulle en sådan utveckling förväntas leda till kraftigt ökade nivåer av problemspelande. SOU 2008:124 konstaterade att tillgänglighet "i allmänhet anses öka risken för spelproblem", men betonade samtidigt att relationen är komplex och att det finns exempel där prevalensen inte ökat, trots att tillgängligheten och det totala spelandet vuxit. Kunskapsläget beskrevs som begränsat, och något robust empiriskt stöd för ett proportionellt samband kunde inte fastställas.³³

I SOU 2017:30 – som lade grunden till omregleringen – framhölls att ökad tillgänglighet i en tidig marknadsfas kan leda till fler spelproblem, men att en anpassningsprocess ofta följer, där prevalensen stabiliseras eller återgår mot tidigare nivåer.³⁴ Fokus för politiken försköts därför från att begränsa volym och utbud i sig till att säkerställa hög kanalisering och starka konsumentskyddsmekanismer inom en reglerad marknad. Den akademiska forskningen ger en liknande bild. Studier av svenska data visar att andelen problemspelare varit relativt stabil eller sjunkande under perioder då både konsumtion och teknisk tillgänglighet ökat, vilket utmanar både "totalkonsumtionsteorin" och en strikt "tillgänglighetsteori".³⁵

När sökkostnadsindexet ställs mot prevalensen av problemspelande framträder denna komplexitet. Trots att den tekniska tillgängligheten till spelmarknaden ökat kraftigt sedan 2005 har andelen problemspelare (PGSI 3+) minskat från 2,2 procent 2008/2009 till 1,3 procent 2021. Sambandet under perioden var således negativt på aggregerad nivå.

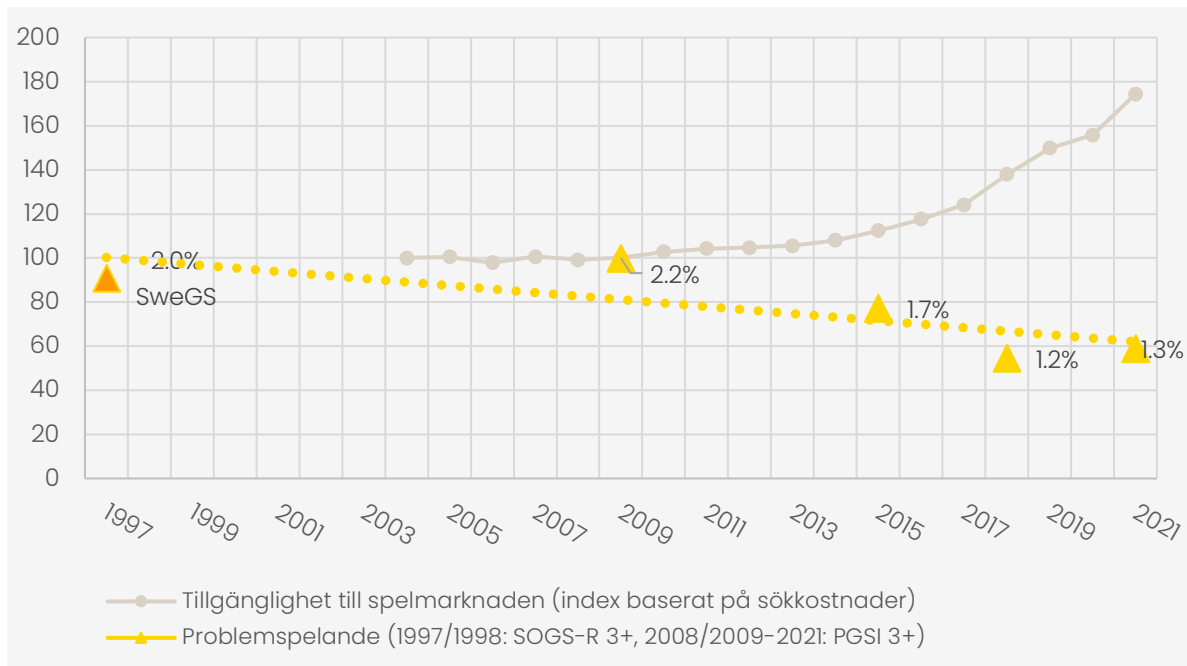
³³ Se SOU 2008:124, s. 159.

³⁴ Se SOU 2017:30, del 1 s. 597.

³⁵ Abbott, Romild & Volberg, 2018.

Diagram 6. Marknadstillgång baserat på sökkostnader och andel problemspelare

Indexerade värden, där 2009 = index 100³⁶



Detta innebär inte att tillgängligheten till spelande saknar betydelse. Ökad teknisk tillgänglighet kan vara en nödvändig förutsättning för att spelproblem ska kunna accelerera i vissa faser, exempelvis under pokerboomen i början av 2000-talet. Den svenska utvecklingen visar dock att tillgängligheten varken är en tillräcklig förklaring eller den starkast drivande faktorn bakom prevalensutvecklingen. Relationen mellan teknisk tillgänglighet och problemspelande framstår som icke-linjär, kontextberoende och villkorad av faktorer såsom marknadsstruktur, individuell sårbarhet, sociala trender och institutionella förhållanden. Den sammantagna bilden är att digitaliseringen kraftigt har sänkt trösklarna till spelmarknaden, men att problemspelet inte har följt denna utveckling.

³⁶ Tillgänglighetsindexet beräknas som $T = 1/S$, där T är tillgänglighetsindex och S den totala, andelsviktade sökkostnaden på spelmarknaden online respektive offline. Tillgängligheten till den fysiska kanalen har beräknats utifrån Svenska Spels antal ombud enligt årsrapporter, samt den skattade, genomsnittliga restiden till dessa ombud plus en schabloniserad väntetid på fem minuter per speltransaktion. Den genomsnittliga ledtiden till en speltransaktion online har schablonmässigt antagits uppgå till två minuter. Tidskostnaden har omräknats till en alternativkostnad i kronor med hjälp av genomsnittliga reala timlöner för respektive år, enligt statistik från Medlingsinstitutet och SCB.

4. Spelmarknadens fragmentering och dess påverkan på problemspelet

Spelmarknaden är idag inte en enhetlig struktur, utan består av parallella segment: en reglerad vit marknad, en grå marknad med aktörer utanför det svenska licenssystemet men med viss synlighet, samt en svart marknad som verkar helt utanför lagstiftning och tillsyn.³⁷ Denna fragmentering kan ha betydelse för problemspelets nivå och karaktär, eftersom risknivå, konsumentskydd och tillsynsmöjligheter skiljer sig avsevärt mellan segmenten.

Spelmarknadens institutionella struktur: vit, grå och svart marknad

Operatörer med svensk spellicens har enligt spellagen (2018:1138) rätt att erbjuda och marknadsföra spel till svenska konsumenter, under strikt reglerade former. De omfattas av ett måttfullhetskrav för marknadsföring och en omsorgsplikt som bland annat innebär skyldighet att övervaka spelbeteenden, identifiera risker och vidta åtgärder vid tecken på problemspelande. Den primära tillsynen över licensierade aktörer utövas av Spelinspektionen, medan tillsynsansvaret över marknadsföringen delas med Konsumentverket.

Samtidigt förekommer spel via irreguljära kanaler. Dessa kan analytiskt delas in i en grå och en svart marknad. Den grå marknaden består av etablerade utländska spelbolag som tar emot svenska kunder men saknar svensk licens och därmed inte får rikta sig mot den svenska marknaden, exempelvis genom marknadsföring. Dessa aktörer omfattas varken av den svenska omsorgsplikten eller av Spelinspektionens tillsyn. Från och med 2027 förväntas riktandekriteriet i spellagen ersättas av ett deltagarkriterium, vilket i så fall skulle skärpa tillämpningsområdet och begränsa utrymmet för grå aktörer att verka utanför licenssystemet.³⁸

Den svarta marknaden avser olicensierade och ofta anonyma aktörer. I vissa fall kan sådana verksamheter också ha kopplingar till organiserad brottslighet eller utnyttjas för ekonomisk brottslighet såsom penningtvätt.³⁹ Den kraftiga expansionen av utlandsbaserade onlineoperatörer under 2000-talet – både inom den grå och den svarta marknaden – bidrog till att det tidigare monopolbaserade systemet bedömdes otillräckligt för att utöva marknadskontroll, vilket var en central drivkraft bakom införandet av licenssystemet 2019.⁴⁰

³⁷ Riksrevisionen, 2024.

³⁸ Finansdepartementet DS 2025:23.

³⁹ Se SOU 2017:30, s. 329, 475.

⁴⁰ Prop. 2017/18:220, s. 81. Se även Statskontoret, 2022 samt Riksrevisionen, 2024.

Tabell 1. Skillnader mellan spelmarknadens olika segment

	Vit marknad	Grå marknad	Svart marknad
Operatörer	Operatörer med svensk spellicens	Olicensierade i Sverige men etablerade inom EES eller tredje land	Olicensierade och ofta anonyma (kan i vissa fall ha kopplingar till organiserad brottslighet)
Laglig verksamhet (enligt svensk rätt)	Ja	Rättslig gråzon (bedömning beroende av marknadsinriktning)	Nej
Marknadsföring (enligt svensk rätt)	Tillåten men strikt reglerad (måttfullhetskrav m.m.)	Otillåten (marknadsföring riktad mot Sverige förbjuden)	Otillåten (marknadsföring riktad mot Sverige förbjuden)
Omsorgsplikt och konsumentskydd (enligt svensk rätt)	Ja (spelansvar, Spelpaus, insättningsgränser m.m.)	Nej enligt svensk rätt (kan omfattas av regler i annat land)	Nej
Kontroll och tillsyn	Hög, via Spelinspektionen	Begränsad (ingen svensk tillsyn)	Mycket begränsad
Betalar spelskatt i Sverige	Ja	Nej	Nej
Tillgänglighet för svenska konsumenter	Ja	Ja (de facto online)	Ja (de facto online)
Möjlighet att förebygga problemspelande	Hög	Begränsad	Mycket begränsad

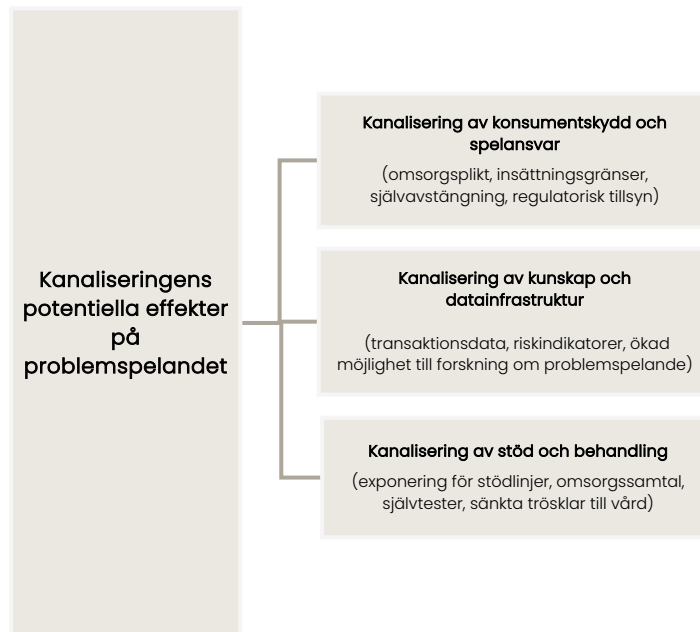
Marknadssubstitution, kanalisering och effekter på problemspelet

Mot bakgrund av de institutionella skillnaderna mellan spelmarknadens segment illustrerar figur 2 hur marknadssubstitution och kanalisering kan påverka problemspelet genom olika funktionella mekanismer. När spelet i högre grad kanaliseras till den reglerade marknaden stärks genomslaget för omsorgsplikt, insättningsgränser och självavstängning, vilket påverkar riskmiljön för konsumenterna. Omvänt innebär substitution från vit till grå eller svart marknad att dessa skyddsmekanismer försvagas eller helt faller bort.

Kanalisering till licensierade aktörer har även betydelse för kunskapsuppbyggnad, eftersom exempelvis transaktionsdata, riskindikatorer och forskningsmöjligheter i huvudsak genereras inom ramen för den licensierade marknaden. Därutöver påverkas exponeringen för stöd- och behandlingsinsatser, vilket innebär att kanaliseringsgraden kan påverka möjligheterna till prevention, tidig upptäckt och förebyggande av återfall.

Figur 2. Kanaliseringens funktionella mekanismer för riskreduktion

Potentiella mekanismer genom vilka kanalisering till den reglerade spelmarknaden kan påverka problemspelet



Framväxten av svarta och gråa marknader enligt ekonomisk teori

I nationalekonomisk teori analyseras brottslighet som en form av ekonomisk aktivitet där aktörer väger förväntade intäkter mot förväntade kostnader. Omfattningen av illegal verksamhet beror utifrån detta perspektiv på dess förväntade relativavkastning. Intäktssidan utgörs av möjligheten att erbjuda produkter eller villkor som är otillåtna på den reglerade marknaden, medan kostnadssidan domineras av risken för upptäckt och sanktioner.⁴¹

Svarta och gråa marknader tenderar att expandera när regleringen är strikt – vilket ökar regelefterlevnadskostnaderna på den vita marknaden – samtidigt som tillsynen är svag eller svår att upprätthålla.⁴² I en sådan situation uppstår en relativ överavkastning för aktörer som verkar utanför regelverket. Figur 3 illustrerar detta samband: kombinationen av strikt reglering och svag tillsyn är särskilt gynnsam för framväxten av omfattande svarta och gråa marknader.

Tillämpat på spelmarknaden innebär detta att irreguljära aktörer kan ha en intäktsfördel genom att erbjuda spelprodukter utan exempelvis insättningsgränser, omsorgsplikt eller spelskatt, samtidigt som deras kostnader hålls nere om risken för upptäckt och sanktioner är begränsade.⁴³ Om den relativa lönsamheten i dessa segment ökar tenderar den irreguljära marknadsandelen att växa och kanaliseringen att sjunka. Om den minskar – genom lägre regelefterlevnadskostnader på den licensierade marknaden eller effektiv tillsyn – tenderar den att krympa och kanaliseringen att öka.

⁴¹ Becker, 1968.

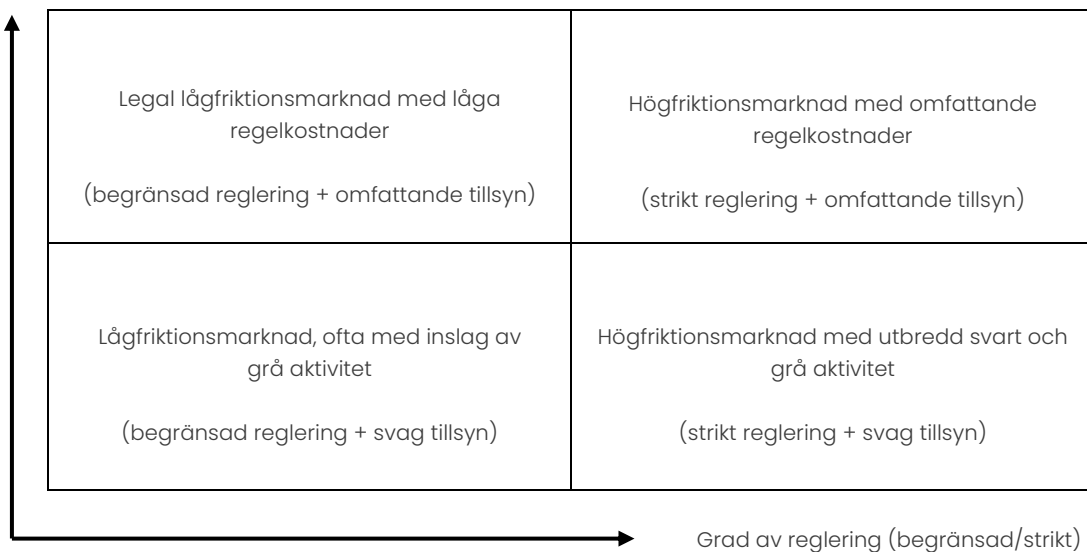
⁴² Schneider & Enste, 2000.

⁴³ Riksrevisionen, 2024.

Figur 3. Teoretiska marknadsutfall vid olika grader av reglering och tillsyn

Svarta marknader tenderar att växa när strikt reglering kombineras med otillräcklig tillsyn

Grad av tillsyn (svag/omfattande)



De faktorer som ofta framhålls som särskilt betydelsefulla för konsumenters spelande på den olicensierade marknaden är förekomsten av bonuserbjudanden, mer attraktiva odds samt att självavstängningstjänsten Spelpaus inte omfattar spel hos olicensierade aktörer.⁴⁴ Skillnader i bonusstrukturer och oddssättning mellan de vita och de grå respektive svarta marknaderna innebär i nationalekonomisk mening en avvikelse från den så kallade lagen om ett pris. Om identiska eller nära substituerbara produkter erbjuds till olika priser – exempelvis genom bonusincitament eller bättre odds – uppstår incitament för konsumenter att förflytta sitt spelande till den marknad där den förväntade avkastningen är högst.

När det gäller självavstängning uppger nära hälften av de personer som stängt av sig själva via Spelpaus.se att de samtidigt spelat på olicensierade sajter.⁴⁵ Möjligheterna att kringgå avstängningsfunktionen försvagar därmed systemets preventiva effekt. I praktiken kan det leda till att individer i riskzonen inte får det avbrott i spelandet som avsågs, vilket ökar risken för att problem förvärras eller att tidigare problemspelare återfaller i spelproblem.

⁴⁴ Se särskilt Statskontoret, 2022, s. 89–93.

⁴⁵ Håkansson & Komzic, 2023.

5. Evidens för riskreduktion och förebyggande åtgärder

Detta avslutande kapitel ger en översikt av etablerade förebyggande åtgärder och insatser, med fokus på vad forskningen i dagsläget indikerar. Genomgången är inte heltäckande men visar att det finns verkningsfulla verktyg, särskilt när de kombineras inom ramen för en sammanhållen strategi. Samtidigt kvarstår viktiga kunskapsluckor, bland annat kring långtidseffekter, optimal utformning och kombination av insatser samt deras samhällsekonomiska kostnadseffektivitet.

Det samlade evidensläget är dock inte entydigt. Folkhälsomyndigheten konstaterar att flera internationella översikter under de senaste fem åren har funnit begränsat stöd för att preventiva insatser minskar negativa konsekvenser av spel om pengar. En så kallad paraplyöversikt – en översikt av översikter – fann att de flesta prövade åtgärder inte visat någon effekt.⁴⁶ Mot denna bakgrund bör preventiva insatser bedömas med försiktighet och med tydlig åtskillnad mellan åtgärder med empiriskt stöd och sådana som främst motiveras på normativ eller teoretisk grund.

Marknadsmodell och problemspelande i andra nordiska länder

De nordiska länderna delade historiskt en monopolmodell där spelverksamhet drevs av staten för att finansiera allmännyttiga ändamål och begränsa problemspelande. I takt med den kraftiga expansionen av onlinespel har länderna emellertid valt olika regleringsvägar.

Danmark införde ett licenssystem 2012 och Sverige 2019, vilket öppnade för privata aktörer inom ett reglerat ramverk. Detta har samvarierat med högre kanalisering och möjliggjort centrala verktyg för konsumentskydd, såsom nationella självavstängningsregister. Norge har behållit ett statligt monopol, medan Finland nyligen fattat parlamentsbeslut om att övergå från monopol till ett licenssystem, med planerad implementering 2027. Monopolmodellen ger kontroll över det reglerade utbudet, men i både Norge och Finland har läckaget till utlandsbaserade operatörer varit betydande.

Sverige har i dagsläget en betydligt lägre prevalens av problemspelande (PGSI 3+) än sina nordiska grannländer, även om mätmetoder, senaste mätår och åldersintervall skiljer sig åt, vilket försvårar jämförelser. Även andelen självavstängda individer skiljer sig mellan länderna och är högst i Sverige, vilket delvis speglar skillnader i systemens utformning och tillgänglighet snarare än enbart variationer i problemspelandets omfattning. En gemensam nordisk prevalensstudie är under genomförande och väntas ge mer jämförbara data mellan länderna.⁴⁷

⁴⁶ Folkhälsomyndigheten, 2024.

⁴⁷ Spelinspektionen, 2025a.

Tabell 2. Spelmarknadsmodeller och problemspelande i nordiska länder⁴⁸

	Sverige	Danmark	Norge	Finland
Modell för onlinespel	Licenssystem	Licenssystem	Monopol	Monopol (licenssystem fr.o.m. 2027)
Kanaliseringsgrad	85 % totalt 72–82 % för onlinekasino	91,5 % för onlinespel	91 % totalt 75 % för onlinespel	48 % totalt 36 % för onlinespel
Andel självavstängda (av befolkningen, 18 år eller äldre)	Spelpaus 1,6 % (2026)	ROHUS 1,2 % (2024)	Norsk Tipping 0,7 % (2019)	Veikkaus 0,6 % (2021)
Spelskatt (onlinespel)	22 % av GGR	28 % av GGR	Ingen GGR-skatt (statligt monopol)	Fr.o.m. 2027: 22 % av GGR
Problemspelande (PGSI 3+)	1,3 % (2021)	4,4 % (2021)	4,5 % (2019)	3,8 % (2024)

Betydelsen av regelverk och marknadsdesign

Regelverkets utformning och marknads institutionella design är centrala förutsättningar för att förebygga problemspelande på befolkningsnivå. Till skillnad från individriktade insatser påverkar dessa åtgärder spelandets strukturella villkor: prisnivåer, produktutbud, tillgänglighet samt marknads- och konkurrensförutsättningar. Förebyggande åtgärder behöver adressera risker för problemspelande utan att undergräva konkurrenskraften på den reglerade marknaden, där tillsyn, kunskapsuppbyggnad och preventiva verktyg är möjliga.

I Folkhälsomyndighetens forskningsgenomgång från 2016 identifierades endast en studie av spelskatters effekt på spelandet, avseende ett slutet system med flodkasino i Illinois.⁴⁹ Studien analyserade inte effekter på problemspelandet och dess relevans är mycket begränsad för en öppen, digital och internationellt konkurrensutsatt spelmarknad. Evidensläget för spelskatters direkta effekter på problemspelande är således svagt. Nationalekonomisk forskning visar mer allmänt att rörliga skattebaser – såsom företagsvinster, kapital eller digitala tjänster – i hög grad reagerar på skattenivåer genom geografisk omlokalisering, skatteplanering eller marknadssubstitution.⁵⁰

Utöver skattenivåer påverkar även bonusvillkor prisbildningen och därmed var spelandet sker.⁵¹ I praktiken fungerar bonusar som rabatter som sänker spelandets effektiva pris. I Sverige är bonuserbudanden begränsade till ett välkomsterbudande per spelare och licens.⁵² Statskontorets utvärdering av den svenska omregleringen konstaterar att det råder en viss målkonflikt mellan bonusregleringen och ambitionen att uppnå en hög kanalisering, eftersom olicensierade aktörer – till skillnad från licensierade – kan erbjuda återkommande bonusar.⁵³

⁴⁸ Källor till kanaliseringsgraderna är Spelinspektionen, 2025b (Sverige), H2 Gambling Capital via Spillemyndigheden, 2025 (Danmark), Loteri- och stiftelsestillsynet, 2025 (Norge) samt Veikkaus halvårsrapport för 2025 (Finland). Andelen självavstängda har beräknats utifrån befolkningsstatistik från statistikmyndigheterna i respektive land samt uppgifter från Spelpaus.se (Sverige), Spillemyndigheden, 2025 (Danmark), Kraus et al., 2022 (Norge) och Veikkaus årsrapport 2021 (Finland). Uppgifter om problemspelandet (PGSI 3+) kommer från Swelogs, Folkhälsomyndigheten (Sverige), Spillemyndigheden, 2022 (Danmark och Norge) samt THL (Finland).

⁴⁹ Folkhälsomyndigheten, 2016.

⁵⁰ Se exempelvis de Moji & Ederveen, 2008.

⁵¹ Se SOU 2017:30, del 1, s. 736–740. Se även Rønde & McDonald, 2025.

⁵² Spellag (2018:1138), 4 kap. 9 §.

⁵³ Statskontoret, 2022.

Spellicensutredningen framhöll att ett förbud mot bonusar vore ohållbart eftersom det skulle göra licensierade spelföretag betydligt mindre konkurrenskraftiga jämfört med illegala aktörer.⁵⁴ Några kausala studier som direkt analyserar sambandet mellan bonusregler och utvecklingen av problemspelande har inte kunnat identifieras i forskningslitteraturen.

Internationellt har regleringsmodeller i växande omfattning utvecklats mot system baserade på omsorgsplikt, där operatörer åläggs ansvar att övervaka, identifiera och agera på riskbeteenden. En genomgång av 22 europeiska jurisdiktioner från 2022 visade att 11 av länderna vid tillfället hade en lagfäst omsorgsplikt med krav på riskövervakning, datadrivna interventioner och dokumentationsskyldighet.⁵⁵

Omsorgspliktsbaserade system aktualiserar frågor om stabilitet, tydlighet och rättssäkerhet. I Sverige har det framförts kritik mot oklarheter kring vilka spel som är tillåtna, hur omsorgsplikten ska tolkas och vilka åtgärder som anses proportionerliga. Riksrevisionen pekar på behov av tydligare vägledning, bättre uppföljning och mer konsekvent tillämpning i tillsynen.⁵⁶ Bristande tydlighet kan skapa osäkerhet för licensierade aktörer och i förlängningen påverka investeringsvilja och konkurrensneutralitet.

⁵⁴ Se SOU 2017:30, del 1, s. 738.

⁵⁵ Meerkerk, 2022.

⁵⁶ Riksrevisionen, 2024.

Intervju med David Sundén, ekonomie doktor och expert på skatte- och regleringsfrågor

David Sundén har lång erfarenhet av skatte- och regleringsfrågor, bland annat från arbetet med den svenska omregleringen av spelmarknaden. Han utgår från att spelproblem i ekonomisk mening är en form av externalitet – det vill säga en kostnad som inte fullt ut bärs av individen utan delvis drabbar andra. På en gränsöverskridande spelmarknad är dock handlingsutrymmet för traditionella ekonomiska styrmedel begränsat:

“Det är en öppen digital marknad. Det går inte att beskatta bort problemen med externaliteter på spelmarknaden utan att förstöra marknaden.”

I stället betonar Sundén ett ramverk med grundläggande skyddsmekanismer – självavstängning, insättningsgränser och löpande spelövervakning – men utan detaljreglering. Marknadsdynamiken förändras snabbt genom teknik och nya affärsmodeller, och ett finmaskigt regelverk riskerar därför att snabbt bli obsolet. Regleringen bör enligt honom vara robust men flexibel.

Han är exempelvis skeptisk till att behandla olika speltyper som fundamentalt olika riskobjekt och använder en alkoholanalogi för att illustrera resonemanget:

“Vi tycker ju att sprit är värst för att vi har en historik som går tillbaka till artonhundratalet där vi krökade ihjäl oss på sprit, för att det var det absolut billigaste som fanns. Men det är ju i princip inte farligare än vin. Det är fortfarande alkohol.”

De allvarliga skadeutfallen är enligt Sundén ytterst kopplade till beteende snarare än till en viss produktkategori. Mot denna bakgrund lyfter han även spelproblemets snabba förlopp:

“Det går ju så fort från inga problem alls till jättestora problem. Det kan gå på en månad, och då måste man snabbt kunna se att något är fel i spelarens spelmönster.”

Detta understryker enligt Sundén behovet av tidig och datadriven riskidentifiering. Han efterlyser även mer forskning om hur individer rör sig in i och ut ur problemspelande – särskilt studier av dem som stängt av sig via Spelpaus och vad som kännetecknar deras väg vidare.

Lärdomarna från andra länder är enligt Sundén främst negativa. Han pekar på Belgien som ett exempel på en reglering där skatteupplägg med direkta priseffekter och hårda restriktioner riskerar att snedvrیدا marknaden och driva spelare utanför det reglerade systemet.

“Det är snarare avskräckande exempel på dålig reglering som är lärdomen för Sverige. Det finns inte något land som är exemplariskt mycket bättre.”

Sammantaget bedömer han att den svenska regleringen i huvudsak fungerar: skatteintäkterna består och spelproblemen har inte ökat. Samtidigt finns förbättringspotential, framför allt genom bättre empirisk kunskap, tydligare analys av kanaliseringen samt mer träffsäkra metoder för tidig riskidentifiering och förebyggande arbete inom ramen för ett flexibelt regelverk.

Betydelsen av tekniska skydd och digitala verktyg

Den tekniska utvecklingen har möjliggjort en rad digitala verktyg för att förebygga eller begränsa problemspelande. Effekterna varierar mellan olika åtgärder och skillnader i utformning och implementering kan vara avgörande. Tekniska skydd tycks ha störst effekt när de kombineras med hög marknadskanalisering och låg möjlighet till kringgående.

Pre-commitment-verktyg, där spelare sätter gränser för insättningar, förluster eller speltid i förväg, har visat viss effekt på finansiellt risktagande, särskilt bland spelare med hög konsumtion.⁵⁷ Effekten är sannolikt störst när gränserna är enkla att använda, svåra att höja på impuls och när förinställda alternativ finns tillgängliga.⁵⁸ Samtidigt är den frivilliga användningen ofta låg och informationsinsatser tycks inte öka användningen nämnvärt.⁵⁹ Verktøyens tekniska effektivitet verkar därför bero på hur implementeringen ser ut och på graden av obligatoriska inslag.

Självavstängningsfunktioner har ett visst empiriskt stöd, åtminstone när det gäller räckvidd. Den svenska självavstängningstjänsten Spelpaus hade i mars 2026 cirka 136 000 självavstängda, vilket motsvarar 1,6 procent av den vuxna befolkningen.⁶⁰ Liknande nivåer i relation till befolkningen har uppnåtts i Danmark.⁶¹ Samtidigt uppger cirka hälften av de självavstängda i Sverige att de spelat trots avstängning, i regel via aktörer utanför licenssystemet.⁶² Ändamålsenligheten är därmed beroende av hög kanalisering och begränsas av betydande möjligheter att kringgå systemet.

Pop-up-meddelanden med varningar har visats kunna påverka spelbeteenden kortsiktigt, särskilt när innehållet är personligt anpassat. Effekterna är däremot oklara på längre sikt.⁶³

Evidensen för **obligatoriska pauser** – ibland kallade för cooling-off-perioder, genom vilka spelare blir blockerade från spel på sajten under en kortare period – är relativt svaga. Studier tyder på att spelare ofta återgår till tidigare spelmönster efter pausen.⁶⁴

AI-baserade system för riskidentifiering och realtidsövervakning utgör ett växande område som möjliggör analys av transaktionsdata för tidig intervention. Självrapporterat problemspelande har i studier visats kunna förutsägas med relativt hög träffsäkerhet med hjälp av AI-algoritmer, baserat på spelbolagens transaktions- och beteendedata.⁶⁵ Tekniken är lovande men robusta långtidsutvärderingar saknas fortfarande.

⁵⁷ Brevers et al. 2016, Auer et al. 2020.

⁵⁸ Riley, Oakes & Lawn, 2024.

⁵⁹ Auer et al. 2020.

⁶⁰ Enligt siffror från Spelpaus från början av mars 2026 samt befolkningsdata från SCB för 2025.

⁶¹ Se tabell 2.

⁶² Håkansson & Komzic, 2023.

⁶³ Bjorseth et al., 2021.

⁶⁴ Hopfgartner et al., 2023.

⁶⁵ Auer & Griffiths, 2022.

Intervju med Jakob Jonsson, doktor i psykologi och expert på spelberoende

Jakob Jonsson är legitimerad psykolog med lång klinisk erfarenhet av behandling av spelberoende. Han har även forskat på problemspelandets dynamik och varit involverad i utvecklingen av förebyggande insatser och omsorgsmodeller i Sverige.

Jonsson beskriver tre huvudsakliga vägar in i problemspelande. En grupp har "belönats in i" spelet genom tidiga vinster och starka upplevelser, vilka över tid följs av förluster, tillvänjning och en vinna-tillbaka-logik. En annan grupp använder spel som flykt från negativa känslor eller livshändelser. En tredje grupp präglas av medfödd impulsivitet och svårigheter med självreglering. Samtliga tre grupper kan hamna i tankefällor, där spelaren överskattar sina vinstchanser. Dessa processer kan samverka och förstärka varandra över tid. En central dynamik är att spelet används för att reparera de problem det själv bidrar till att skapa.

"Man hamnar i en sluten cirkel. Det blir ensamt och skamfyllt, och man tar till samma sak för att försöka lösa sina problem – som i själva verket förvärrar dem."

När det gäller riskprofilen bedömer Jonsson att ungefär hälften av dem som utvecklar allvarliga problem har tidigare sårbarheter – exempelvis depression, trauma eller ADHD – medan den andra hälften utvecklar psykisk ohälsa sekundärt till spelet.

"Det drabbar personer som har andra problem sedan tidigare och då förvärrar det problemen. Men det är också så att det skapar problem hos personer som inte tidigare haft det."

Det finns evidensbaserad behandling för spelberoende, framför allt kognitiv beteendeterapi (KBT), med relativt starkt forskningsstöd. Trots detta uppger Jonsson att endast 10–20 procent av dem med allvarliga problem söker formell behandling. Därför blir förebyggande arbete avgörande. Jonsson efterfrågar ett ökat inslag av centrala system för att få en samlad bild av individens spelande och möjliggöra tidig riskidentifiering. En annan aspekt han betonar är behovet av att bryta den upplevda anonymiteten online, där även en kort återkoppling från spelbolagen kan fungera som en ögonöppnare.

"Många upplever sig som helt anonyma – som att ingen ser vad jag håller på med."

Jonsson lyfter också spelmiljön och menar att spelformer med omedelbar återkoppling och kontinuerlig exponering kan förstärka riskutvecklingen. Han pekar även på samspelet mellan den licensierade och den olicensierade marknaden. Enligt hans kliniska erfarenhet rör sig personer med allvarliga spelproblem ofta mellan licensierade och olicensierade aktörer. Nästan alltid inleds spelet på den licensierade marknaden, och först när kontrollen börjar gå förlorad söker sig individen även till olicensierade aktörer. När en person stänger av sig via Spelpaus upphör spel hos licensierade bolag, men olicensierade aktörer fortsätter att erbjuda tillgång till spel och marknadsför sig även mot denna grupp.

"Olicensierade aktörer verkar fylla en obehaglig funktion vad gäller exempelvis återfall, vilket gör att problematiken förvärras ytterligare."

Sammantaget pekar Jonsson på att effektiv prevention kräver både individnära insatser och en spelmiljö där riskidentifiering, tekniska skyddssystem och uppföljning samverkar. När negativa spiraler bryts tidigt minskar behovet av mer omfattande insatser senare.

"Här kan de svenska licensierade spelbolagen göra mycket mer", avslutar Jonsson.

Betydelsen av psykologiska insatser och behandling

Psykologisk behandling av problemspelande är ett område där evidensläget är relativt etablerat. Effekterna varierar dock mellan olika insatser, och långtidseffekter, kostnadseffektivitet, hjälpsökande samt implementering i bred skala utgör betydande utmaningar.

Det finns goda evidens för **kognitiv beteendeterapi (KBT)** vid behandling av spelberoende. KBT är en strukturerad, målinriktad terapiform som fokuserar på att identifiera och förändra dysfunktionella tankemönster och beteenden. Metaanalyser visar att KBT kan minska spelandets omfattning, spelfrekvens och beroendesymtom jämfört med kontrollgrupper.⁶⁶ Effekterna är kliniskt relevanta och en betydande andel uppvisar tydliga förbättringar. Strukturerad, terapeutledd behandling förefaller generellt mer effektiv än renodlad digital självhjälp, även om digitala format ökar tillgängligheten.⁶⁷ KBT framstår därmed som förstahandsbehandling, där behandlingsform och behandlingsintensitet har viss betydelse.

Motiverande samtal (MI) är en samtalsmetod som har visat positiva effekter på kort sikt, med minskningar i spelutgifter och spelfrekvens upp till ett år efter interventionen.⁶⁸ De långsiktiga effekterna är mindre tydliga, men MI tycks fungera väl i kombination med andra insatser och ses ofta som ett komplement vid behandling av problemspelande. Socialstyrelsen rekommenderar att MI används i kombination med KBT för individer med spelproblem som har särskilda behov av motivationshöjande insatser.⁶⁹

Kortinterventioner (*brief interventions*) är korta, strukturerade samtal eller återkopplingsinsatser – ofta vid ett enskilt tillfälle – som kan syfta till rådgivning, riskreducering eller motivationsförändring. Denna insatsform har visats kunna minska spelutgifter och spelande på kort sikt, särskilt vid lindrigare problematik.⁷⁰ Den kan vara kostnadseffektiv och nå breda grupper, men ersätter inte behovet av mer omfattande behandling vid svårare problem.

En studie på norska spelare visar att **omsorgssamtal** från spelbolaget via telefon eller brev till spelare med stora förluster minskade deras spelande på ett års sikt, där telefonsamtal hade större effekt än brevkontakter.⁷¹ Folkhälsomyndigheten beskrev 2024 evidensläget för denna typ av intervention som begränsat, eftersom kunskapsläget då byggde på endast en studie.⁷² En studie på Svenska Spels kunder samma år visade emellertid att omsorgssamtal är associerade med ökad användning av pre-commitment-verktyg och självavstängning.⁷³

Stödlinjer och tillgång till **digital rådgivning** utgör viktiga lågtröskelinsatser och kan bidra till tidig identifiering och vidareförmedling till behandling. Evidensen för direkta behandlingseffekter är dock mer begränsad än för strukturerad terapi. Stödlinjen i Sverige, där även socialtjänst och anhöriga kan anmäla hjälpbehov, hade cirka 3 000 spelrelaterade kontakter under 2024 och administrerade cirka 22 000 självtester.⁷⁴

Screening för spelproblem inom primärvården kan potentiellt leda till att problemspelande identifieras tidigt. Det tycks dock idag saknas robust empiriskt stöd för att bred screening minskar spelrelaterade skador på populationsnivå, och utfallet är beroende av vårdsystemets uppföljning och behandlingskapacitet. Gruppen problemspelare har ofta komplexa vårdbehov

⁶⁶ Eriksen et al., 2021; Pfund et al., 2023.

⁶⁷ Eriksen et al., 2021.

⁶⁸ Yakovenko et al., 2015

⁶⁹ Socialstyrelsen, 2018.

⁷⁰ Petry et al., 2008; Quilty et al., 2019.

⁷¹ Jonsson et al., 2020.

⁷² Folkhälsomyndigheten, 2024.

⁷³ Håkansson et al., 2024.

⁷⁴ Källa: Stödlinjens årsrapport 2024.

till följd av samsjuklighet, och det har därför framförts att screening inte behöver ske generellt, utan kan riktas mot patienter som uppvisar korrelerande symptom, såsom stress, sömnproblem eller ångest/depression.⁷⁵

⁷⁵ Forsström & Samuelsson, 2018.

Referenslista

Abbott, M., Binde, P., Clark, L., Hodgins, D., Johnson, M., Manitowabi, D., Quilty, L., Spångberg, J.; Volberg, R., Walker, D., Williams, R. (2018). *Conceptual Framework of Harmful Gambling: An International Collaboration, Third Edition*. Gambling Research Exchange Ontario (GREO), Guelph, Ontario, Canada. <https://doi.org/10.33684/CFHG3.en>

Abbott, M., Romild, U. & Volberg, R. (2018). "The prevalence, incidence, and gender and age-specific incidence of problem gambling: Results of the Swedish Longitudinal Gambling Study (Swelogs)". *Addiction*, 113(4), s. 699–707. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/add.14083>

Auer, M.; Hopfgartner, N.; Griffiths, M.D. (2020). "The Effects of Voluntary Deposit Limit-Setting on Long-Term Online Gambling Expenditure". *Cyberpsychology, behaviour, and social networking*. Vol. 23, nr. 2, 2020. <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1089/cyber.2019.0202>

Auer, M. & Griffiths, M.D. (2023). "Using artificial intelligence algorithms to predict self-reported problem gambling with account-based player data in an online casino setting." *Journal of Gambling Studies* 39: 1273–1294. <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10139-1>

Becker, Gary (1968). "Crime and punishment. An Economic Approach". *Journal of Political Economy*. Vol. 76, nr. 2 mars–april 1968, s.169–217. <https://www.jstor.org/stable/1830482?read-now=1&seq=1>

Binde, P. (2007). *Gambling and religion: Histories of concord and conflict*. Centre for Addiction and Mental Health. Juni 2007. <https://www.jogoremoto.pt/docs/extra/jCjdCO.pdf>

Bjørseth B, Simensen JO, Bjørnethun A, Griffiths MD, Erevik EK, Leino T, Pallesen S. (2021). "The Effects of Responsible Gambling Pop-Up Messages on Gambling Behaviors and Cognitions: A Systematic Review and Meta-Analysis". *Front Psychiatry*. 2021, Jan 25:11:601800. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/33569015/>

Brevers, D.; Noel, X.; Clark, L.; Zyuzin, J.; Justin Park, J.; Bechara, A. (2016). "The Impact of Precommitment on Risk-Taking While Gambling: A Preliminary Study". *Journal of Behavioral Addictions* 5(1), s. 51–58. <https://akjournals.com/view/journals/2006/5/1/article-p51.xml>

Eriksen, J. W., Fiskaali, A., Zachariae, R., Wellnitz, K. B., Oernboel, E., Stenbro, A. W., Marcussen, T., & Petersen, M. W. (2023). "Psychological intervention for gambling disorder: A systematic review and meta-analysis". *Journal of Behavioral Addictions*, 12(3), 613–630. <https://psycnet.apa.org/record/2024-54445-004>

Ferentzy, P. & Turner, N.E. (2012). "Morals, medicine, metaphors, and the history of the disease model of problem gambling". *Journal of Gambling Issues*, (27). <https://doi.org/10.4309/jgi.2012.27.4>

Finansdepartementet (2025). *Spellagens tillämpningsområde – ett deltagarkriterium införs*. Ds 2025:23. Stockholm: Regeringskansliet. <https://www.regeringen.se/contentassets/132bb8fff60f4f9ba4ecb3330f7051f4/spellagens-tillampningsomrade-ds-202523.pdf>

Folkhälsomyndigheten (2015). *Elvaårsuppföljning av spel och hälsa bland personer med spelproblem och matchade kontroller 1998–2009*. <https://www.folkhalsomyndigheten.se/contentassets/e852e39044b94342a69983507a16521a/elvaarsuppfoljning-spel-halsa-tidigare-spelproblem.pdf>

- Folkhälsomyndigheten (2016). Metoder att förebygga spelproblem. En systematisk kunskapsöversikt.
<https://www.folkhalsomyndigheten.se/contentassets/785be408ff5747bea954ba5ad26bf61f/metoder-att-forebygga-spelproblem-15160.pdf>
- Folkhälsomyndigheten. (2021). Spel om pengar och spelproblem i Sverige 2008–2018: Resultat över tid från Swelogs longitudinella befolkningsundersökningar. Artikelnummer 20149-13.
<https://www.folkhalsomyndigheten.se/contentassets/7acdb4e42b274442865617d10dc95a22/spel-pengar-spelproblem-sverige-2008-2018.pdf>
- Folkhälsomyndigheten (2024). Att förebygga problem med spel om pengar. En systematisk litteraturöversikt. Artikelnummer: 24068.
<https://www.folkhalsomyndigheten.se/contentassets/f8d18573f17040e8af2e7f7ab26dad81/att-forebygga-problem-spel-pengar.pdf>
- Forsström, D. & Samuelsson, E. (2018). "Utbud och stöd för behandling för spelproblem. En studie om utmaningar inför förtydligt ansvar i lagstiftningen". Institutionen för folkhälsovetenskap vid Stockholms universitet, Research reports in public health sciences, 2018:1.
- Hopfgartner N, Auer M, Santos T, Helic D, Griffiths MD (2023). "Cooling Off and the Effects of Mandatory Breaks in Online Gambling: A Large-Scale Real-World Study". International Journal of Mental Health and Addiction. Jan 17:1-18. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/36688113/>
- Håkansson, A. & Komzia, N. (2023). "Self-exclusion and breaching of self-exclusion from gambling: a repeated survey study on the development of a nationwide self-exclusion service". Harm Reduction Journal, 20:107. <https://doi.org/10.1186/s12954-023-00822-w>
- Håkansson, A. Franklin, K., Dahlström, M. & Lyckberg, A. (2024). "Motivational telephone intervention to risk-gamblers by a state-owned gambling operator in Sweden". Front. Psychiatry 15:1343733. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2024.1343733>
- Jonsson, J., Andrén, A., Nilsson, T., Svensson, O., Munck, I., Kindstedt, A. & Rönnerberg, S. (2003). Spelberoende i Sverige – vad kännetecknar personer med spelproblem?. Rapport om andra fasen av den svenska nationella studien av spel och spelberoende, Statens folkhälsoinstitut, rapport nr. 2003:22.
- Jonsson, J., Hodgins, D. C., Munck, I., & Carlbring, P. (2020). "Reaching out to big losers leads to sustained reductions in gambling over 1 year: A randomized controlled trial of brief motivational contact". Addiction, 115(8), 1522-1531. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31977104/>
- Kraus L, Loy J.K., Bickl A.M., Schwarzkopf L, Volberg R.A., Rolando S., Kankainen V.E., Hellman M., Rossow I., Room R., Norman T., Cisneros Örnberg J. (2022). "Self-exclusion from gambling: A toothless tiger?". Front Psychiatry. 23 sept, 13:992309. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9537465/#TN34>
- Lotteri- og stiftelsesetsynet (2025). Ansvarlegheit og kanalisering hos Norsk Tipping og Norsk Rikstoto. Lotteritilsynets rapport, mars 2025.
https://lottstift.no/app/uploads/2025/04/AnsvarlighetsKanaliserig_2025_UU_web.pdf
- Meerkerk, G.-J. (2022). Gambling legislation on duty of care and limit setting in 22 European countries. Engelsk sammanfattning, Greo Evidence Centre.
https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/onderzoek_meerkerk_engelse_samenvattin_g_juli_2022.pdf

- de Mooij, Ruud A. and Sjef Ederveen (2008). "Corporate Tax Elasticities: A Reader's Guide to Empirical Findings." *Oxford Review of Economic Policy* 24(4): 680–697.
- Petry, N. M., Weinstock, J., Ledgerwood, D. M., & Morasco, B. (2008). A randomized trial of brief interventions for problem and pathological gamblers. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 76(2), 318–328. <https://doi.org/10.1037/0022-006X.76.2.318>
- Pfund, R. Ginley, M. Kim, H. Boness, C., Horn, T., Whelan, J. (2023). "Cognitive-behavioral treatment for gambling harm: Umbrella review and meta-analysis". *Clinical Psychology Review*. Vol. 105, 2023: 102336. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0272735823000946>
- Prop. 2017/18:220, En omreglerad spelmarknad. Stockholm, 5 april 2018. <https://www.regeringen.se/contentassets/38b921c8e432410ab67ffa68762ace8f/en-omreglerad-spelmarknad-prop.-201718220.pdf>
- Quilty, Lena C and Wardell, Jeffrey D and Thiruchselvam, Thulasi and Keough, Matthew T and Hendershot, Christian S (2019). "Brief interventions for problem gambling: a meta-analysis". *PLoS ONE*, 14, (4), e0214502. <https://www.drugsandalcohol.ie/32701/>
- Reith, Gerda (1999). *The Age of Chance: Gambling in Western Culture*. London: Routledge.
- Riksrevisionen (2024). *Spelinspektionens tillsyn över spelmarknaden*. RiR 2024:19. Stockholm: Riksrevisionen, 2024. https://www.riksrevisionen.se/download/18.403f39de192bd4311311742/1729873402744/RiR_2024_19_rapport.pdf
- Riley, B. J., Oakes, J., & Lawn, S. (2024). Gambling Harm–Minimisation Tools and Their Impact on Gambling Behaviour: A Review of the Empirical Evidence. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 21(8), 998. <https://www.mdpi.com/1660-4601/21/8/998#Abstract>
- Rønde, M. & McDonald, M. (2025). *Kampen i kanalisering. Lärdomar från två nordiska länder. Rapport av Nordic Legal på uppdrag av Branschföreningen för onlinespel (BOS)*. <https://www.bos.nu/wp-content/uploads/2025/10/Kampen-i-kanalisering-Lardomar-fran-tva-nordiska-lander-slutlig-17-oktober-2025.pdf>
- Rönnerberg, S., Volberg, R., Abbott, M., Lamar Moore, W., Andrén, A., Munck, I., Jonsson, J., Nilsson, T. & Svensson, O. (1999). *Gambling and problem gambling in Sweden, report No. 2 of the National Institute of Public Health series on gambling (SweGS)*. <https://www.jogoremoto.pt/docs/extra/8GMj8P.pdf>
- Schneider, F. & Enste, D. H. (2000). "Shadow Economies: Size, Causes, and Consequences", *Journal of Economic Literature*, vol. 38:1, 77–114. <https://www.jstor.org/stable/2565360>
- Schwartz, D (2013). *Roll the Bones: The History of Gambling*. Casino Edition. Las Vegas: Winchester Books. E-bok.
- Socialstyrelsen (2018). *Behandling av spelmissbruk och spelberoende. Kunskapsstöd med nationella rekommendationer till hälso- och sjukvården och socialtjänsten*. Artikelnummer 2018-1-3. <https://www.socialstyrelsen.se/contentassets/a1b1d43866a24bf58eb9e28abb3b573e/2018-1-3.pdf>
- SOU 1992:130. *Vinna eller försvinna – folkrorelsernas lotterier och spel i framtiden*. Stockholm, 1992. <https://filedn.com/ljdBas5OJsrLJOq6KhtBYC4/forarbeten/sou/1992/sou-1992-130.pdf>

SOU 2008:124. En framtida spelreglering. Slutbetänkande av Spelutredningen, Stockholm, 2008.
<https://www.regeringen.se/contentassets/5c15daa4fa8c45d0985b6846739a71df/en-framtida-spelreglering-sou-2008124/>

SOU 2017:30. En omreglerad spelmarknad. Del 1. Betänkande av Spellicensutredningen. Stockholm, 2017.
<https://www.regeringen.se/contentassets/29291777554d47e49e717171e4eb5f83/en-omreglerad-spelmarknad-del-1-av-2-kapitel-1-21-sou-201730/>

SOU 2017:30. En omreglerad spelmarknad. Del 2. Betänkande av Spellicensutredningen. Stockholm, 2017.
<https://www.regeringen.se/contentassets/29291777554d47e49e717171e4eb5f83/en-omreglerad-spelmarknad-del-2-av-2-kapitel-22-31-och-bilagor-1-8-sou-201730/>

Spelinspektionen (2025a), Uppdatering: Databasinsamlingen för unik nordisk spelstudie.
<https://www.spelinspektionen.se/nyhetsarkiv/uppdatering-databasinsamlingen-for-unik-nordisk-spelstudie/>

Spelinspektionen (2025b). Kanaliseringsgrad på den svenska spelmarknaden 2024.
<https://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/rapport-o-remiss/kanaliseringsgrad-pa-den-svenska-spelmarknaden-2024.pdf>

Spillemyndigheden (2022). Survey of the prevalence of gambling and gambling problems in Denmark 2021. Unofficial translation of the survey conducted by Ramboll Management Consulting on behalf of the Danish Gambling Authority.
<https://www.spillemyndigheden.dk/uploads/2022-10/Survey%20of%20the%20prevalence%20of%20gambling%20and%20gambling%20problems%20in%20Denmark%202021.pdf>

Spillemyndigheden (2025). The gambling market in numbers 2024. The Danish Gambling Authority's review of the development of the gambling market in 2024.
<https://www.spillemyndigheden.dk/uploads/2025-04/Gambling%20Market%20in%20Numbers%202024.pdf>

Statskontoret (2022). Utvärdering av omregleringen av spelmarknaden. Slutrapport, 2022:5.
https://www.statskontoret.se/globalassets/rapporter-pdf/2022/2022_5---utskriftsversion.pdf?v=8dbf130c9d59880

Sundqvist, Kristina & Rosendahl, Ingvar (2019). "Problem Gambling and Psychiatric Comorbidity—Risk and Temporal Sequencing Among Women and Men: Results from the Swelogs Case—Control Study", *Journal of Gambling Studies*, 35 (2019), 757–771.
<https://su.diva-portal.org/smash/get/diva2:1315024/FULLTEXT01.pdf>

Volberg, R. A., Abbott, M. W., Rönnerberg, S. & Munck, I. M. E. (2001). Prevalence and risks of pathological gambling in Sweden. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 104(4), 250–256.
https://www.researchgate.net/profile/Ingrid-Munck/publication/11633975_Prevalence_and_risks_of_problem_gambling_in_Sweden/links/5aff0a45aca2720ba095cb89/Prevalence-and-risks-of-problem-gambling-in-Sweden.pdf

Yakovenko I., Quigley L., Hemmelgarn B.R., Hodgins D.C., Ronksley P. (2015). "The efficacy of motivational interviewing for disordered gambling: systematic review and meta-analysis". *Addict Behav.* Apr. 43:72–82. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/25577724/>

Frågor om rapporten besvaras av:

Ola Nevander

Analytiker, Makrologik

ola.nevander@makrologik.se

makrologik