

From: Ravi Kapur <Ravi.Kapur@playtech.com>
Sent on: den 7 augusti 2026 17:37:48
To: Registrator <Registrator@spelinspektionen.se>
Subject: 21Si540 - Proposal for new regulations on responsible gambling
Attachments: 21Si540 - Svar på Spelinspektionens samråd om föreskrifter och allmänna råd om ansvarsfullt spelande - SV (1).docx (65.29 KB)

Register number **21Si540**
Subject: Proposal for new regulations on responsible gambling

Hello,

On behalf of Playtech, please find attached our comments on the new responsible gambling regulations (21Si540).

Please let me know if you require any more information.

Kind Regards,

Ravi

Hej,

På Playtechs vägnar bifogas våra kommentarer om de nya reglerna för ansvarsfullt spelande (21Si540).

Vänligen meddela mig om du behöver mer information.

Med vänliga hälsningar,

Ravi

Ravi Kapur
Mobile: 07469 682035
Regulatory Intelligence Manager
<https://www.playtech.com>

This communication contains information which is privileged and confidential and is exclusively intended only for the individual or entity named above (recipient(s)). If you are not the intended recipient(s) or the person responsible for delivering it to the intended recipient(s), you are hereby notified that any review, disclosure, dissemination, distribution or reproduction of this communication message in any way or act is prohibited. If you receive this communication by mistake please notify the sender immediately and then destroy any copies of it. Please note that the sender monitors e-mails sent or received. Please consider the environment before printing this email.

Sensitivity: Internal

Svar på Spelinspektionens samråd om föreskrifter och allmänna råd om ansvarsfullt spelande – 21Si540

Inledning

Playtech är en ledande leverantör av teknik och innehåll för spelverksamhet (B2B) och är noterad på Londonbörsen. Företaget tillhandahåller plattformar, spel och verktyg för spelarskydd till licensierade operatörer på reglerade marknader över hela världen, inklusive i Sverige. Playtech välkomnar möjligheten att yttra sig över Spelinspektionens samråd om föreskrifter och allmänna råd om ansvarsfullt spelande (utkastet Föreskrifter) ([Playtech årsredovisning 2025](#)).

Playtech arbetar för att höja branschstandarderna och säkerställa att regleringen av spel om pengar, i den mån det är möjligt, utformas utifrån bevis och data, så att åtgärderna för spelarskydd blir så effektiva som möjligt. Playtech Protect – vår funktion för forskning och analys kring ansvarsfullt spelande – genomför och publicerar expertgranskad forskning. Detta säkerställer att vårt kunskapsunderlag granskas oberoende, och vi drar nytta av denna forskning genomgående i detta svar.

Bevisbaserad och proportionerlig reglering samt kanalisering

Playtechs grundläggande ståndpunkt, som gäller för alla delar av detta svar, är att bevisbaserad och proportionerlig reglering, anpassad efter den enskilda spelaren, ger ett bättre konsumentskydd än svepande restriktioner som tillämpas lika för alla. Regleringen bör utformas så att svenska konsumenter har alla incitament att spela på den licensierade och tillsynade marknaden. Kanalisering utgör i sig ett spelarskyddsutfall: konsumentskyddet är betydligt svagare eller helt frånvarande på olicensierade sajter.

I detta sammanhang vill vi med respekt hänvisa till konsekvensutredningens uttalande *"förekomsten av en olaglig spelmarknad, där konsumentskyddet kan anses vara svagt, utgör inte ett argument för att konsumentskyddet även på den licensierade marknaden ska vara svagt."* Playtech instämmer i princip i detta, men menar att det inte fullt ut adresserar frågan om kanalisering: en orsak till att spelare söker sig till olicensierade sajter är att vissa spelformat, såsom live casinospel av "game show"-typ och andra nya format som i allt högre grad kompletterar traditionella spelautomater och bordsspel, saknas på den licensierade marknaden. Att åtgärda denna brist i det licensierade utbudet utgör enligt vår mening i sig en konsumentskyddsåtgärd, eftersom det undanröjer incitamentet att söka sig till alternativ.

Ansvarsfullt spelande – generella kommentarer

Playtech stöder i princip kodifieringen av ansvarsfullt spelande.

Vi välkomnar möjligheten att lämna synpunkter på det offentliga samrådet. Detta är inte Playtechs första kontakt med Spelinspektionen i denna fråga. Vi har tidigare redogjort för vår uppfattning att generella typ av åtgärder som tillämpas lika för alla riskerar att utformas på ett sätt som lämnar vissa typer av spelare otillräckligt skyddade, samt att datadriven och individanpassad riskidentifiering ger väsentligt bättre utfall för spelarna än statiska regler som tillämpas likformigt. Playtech är medlem i BOS, som för en konstruktiv och löpande dialog med myndigheten, bland annat om ansvarsfullt spelande.

Vi stödjer stärkandet av spelarskyddet. Enligt vår uppfattning bör regleringen av spel återspegla att majoriteten av spelarna spelar på ett säkert sätt; den bör säkerställa ett starkt skydd för att förhindra att spelandet blir skadligt, samtidigt som den fortsätter att stödja spelvanorna hos de många spelare för vilka spelande förblir en säker fritidssysselsättning. Riktade insatser i realtid gentemot enskilda spelare, anpassade efter deras faktiska beteende, skyddar spelare mer effektivt än mindre riktade åtgärder eller generella restriktioner och kommunikationsinsatser.

Kunskapsunderlaget för individanpassade insatser i realtid

Playtechs egen forskning visade att personliga budskap om säkrare spel i realtid var mer än 20 gånger effektivare för att uppmuntra till skyddande åtgärder än generella kampanjer för ansvarsfullt spelande ([Länk till forskningsstudie](#))

På senare tid har Playtech genomfört en serie A/B-tester tillsammans med Swiss Casinos, där man jämfört generiska meddelanden med pop-up-meddelanden under pågående spel som anpassats efter enskilda spelares specifika riskfaktorer. Resultaten visade mätbart högre klickfrekvens och högre andel användare som satte gränser bland mottagarna av de personliga meddelandena, samt en överlag högre effektivitet hos automatiserade insatser jämfört med generiska meddelanden. (([Länk till forskningsstudie](#)) fler insikter i avsnittet nedan)

Ett ökande antal reglerade marknader går mot en förbättrad strategi för spelarskydd som tar hänsyn till validerade verktyg för beteendeanalys. New Jersey och Ontario är anmärkningsvärda exempel; särskilt ramverket för Alcohol and Gaming Commission of Ontario (AGCO), som nämns vidare nedan, ger en effektiv plan. I stället för att behandla en fast uppsättning indikatorer i stilen av "poängkort" som enda grund för intervention, ligger det reglerande fokuset på dessa marknader på validerade system för beteendeanalys som fungerar tillsammans med en uppsättning fasta indikatorer, vilket skapar en väg mot tidigare och bättre riktade spelarinterventioner.

Checklistor och tröskelvärden är inte tillräckliga i sig själva

Utkastet till Föreskrifter är till stor del uppbyggt kring en fast lista med 13 observerbara indikatorer på överdrivet spelande (kapitel 2, avsnitt 2). Dessa ger en användbar minimum baslinje. Att göra dem till den primära eller enda upptäcktsmekanismen riskerar dock att förvandla avsikten att förbättra spelarskyddet till en efterlevnadsövning snarare än verkligt skadeförebyggande.

På liknande sätt behandlar fasta tröskelvärden alla spelare lika. Insättningsgränsen på 10 000 kronor per månad i kapitel 2, avsnitt 2(5) är en användbar illustration: den siffran betyder något helt annat för en spelare som ofta spelar för nöjes skull än för en spelare som aldrig tidigare har överskridit 2 000 kronor och just fått en bankinsättning avvisad klockan 02:00. Ingen statisk lista, tillämpad enhetligt, kan fånga den skillnaden. Den individuella kontexten är avgörande. Enligt vår uppfattning är det just vad modern beteendeanalys är väl utformad och avsedd att fånga.

Vi föreslår också att den nuvarande utformningen skulle kunna luta mer mot proaktivitet än att vara i hög grad reaktiv. I sin nuvarande form är den inriktad på att identifiera att en tröskelhändelse har inträffat.

En effektiv omsorgsplikt bör vara prediktiv och förebyggande där det är möjligt, och därigenom identifiera riskbanor innan skada uppstår.

Validerad beteendeanalys

Moderna system för beteendeanalys, inklusive de som redan används av operatörer på reglerade marknader, övervakar i bakgrunden ett stort antal indikatorer samtidigt och i realtid för varje enskild spelare.

Dessa omfattar bland annat utgiftsmönster, beteende under spelsessioner, speltid, insatsmönster, kontorelaterade signaler (såsom misslyckade insättningar och avbrutna uttag), interaktioner med kundtjänst samt användning av verktyg för självavstängning. Ingen enskild indikator avgör risknivån på egen hand; det är kombinationen av indikatorer och avvikelser från den enskilda spelarens egen baslinje som är avgörande.

Att tidigt förstå spelarbeteende är centralt för att förebygga spelrelaterade skador.

Forskning vi har genomfört visar att operatörer kan identifiera betydelsefulla riskindikatorer redan under en spelares första fem aktiva dagar. Studien använde data från tre olika typer av miljöer för onlinespel, allt från plattformar med enbart spelautomater till komplexa ekosystem med flera plattformar, under en period på två år. Syftet var att undersöka om de första fem dagarna av en spelares aktivitet gav tillräckligt med underlag för att förutsäga långsiktig risk. Resultaten visade att prediktiv modellering effektivt kunde identifiera spelare med riskfyllt spelande enbart utifrån data från de första fem dagarna, med en initial klassificeringsprecision på 65–70 %. För spelare med 20 eller fler aktiva speldagar steg precisionen till omkring 80 %, med en andel korrekta identifieringar av riskspelare på cirka 85 %. Man fann att särskilt tidiga indikatorer kopplade till insättningar innehöll värdefull information om spelarrisk. Även om beteendeanalys är ofullkomliga, då de missar vissa spelare med riskfyllt spelande och felaktigt klassificerar andra, spelar de en viktig roll för att skraddarsy insatser som en del av en heltäckande strategi för spelarskydd ([Länk till forskningsstudie](#))

Detta stämmer överens med ett bredare jämförande arbete kring algoritmer för spelarrisk och återspeglar det faktum att automatiserade system för identifiering av spelarrisk, som analyserar en kombination av insatsmönster, sessionslängd och produktanvändning, gör det möjligt för operatörer att ingripa tidigare och mer precist än vad en modell baserad på enskilda indikatorer tillåter. ([Länk till forskningstudie](#))

Avgörande är att god beteendeanalys innefattar förklarbarhet: modellen genererar inte bara ett riskvärde utan förklarar också vilken kombination av beteenden som ligger till grund för värdet. Detta gör det möjligt för mänskliga analytiker att göra egna bedömningar och ifrågasätta automatiserade resultat vid behov, samt säkerställer genuin mänsklig tillsyn snarare än automatisering av typen "svart låda" – vilket utgör grunden för ett vetenskapligt försvarbart och granskningsbart system. Förklarbarhet möjliggör även kontinuerlig modellförbättring, då ny data om vilka insatser som fungerar för vilka spelarprofiler används för att träna om och förfinas modellerna. En fast lista med indikatorer kan inte göra detta.

AGCO-modellen

AGCO Registrarens standarder för internetspel utgör ett av de mest avancerade och bevisbaserade ramverken för omsorgsplikt som för närvarande tillämpas. AGCO:s riktlinjer är formulerade på ett positivt och stödjande sätt: *"Vägledning för iGaming-operatörer om att identifiera och stödja spelare som är i riskzonen för att skadas."* Det kräver att operatörer kontinuerligt integrerar data från flera olika kategorier av källor, vilket gör det möjligt för dem att påvisa efterlevnad genom kvaliteten och effektiviteten i sin metodik för riskidentifiering, snarare än enbart genom att mappa data mot en fastställd lista över indikatorer. ([Länk till AGCO:s riktlinjer](#)).

I detta läge kvarstår fasta tröskelvärden som ett golv och en granskningsbaslinje. Operatörerna förväntas göra mer än detta, och det underliggande regleringstestet är resultatbaserat: hittar operatörens system spelare med riskfyllt spelande tidigt, och utlöser det snabba, proportionella och personliga åtgärder? Playtech föreslår att detta är rätt fråga att ställa (tillsammans med indikatorlistan i kapitel 2, avsnitt 2).

Vi föreslår att detta ändras i utkastet till föreskrifter, eller att bestämmelsen justeras enligt ovanstående riktlinjer och att ytterligare vägledning ges i den bifogade "rekommendationen". I linje med att en licensinnehavare som driver ett validerat, förklarbart system för beteendeanalys, utöver att övervaka de listade indikatorerna, kan visa att den uppfyller sin omsorgsplikt genom systemets resultat och dokumenterade metodik.

Kapitel 1 - Definitioner

Playtech uppmanar Spelinspektionen att överväga två ändringar av definitionerna i kapitel 1, avsnitt 2: dels att formulera de centrala definitionerna i mer positiva och stödjande ordalag, dels att införa en graderad definition av spelrelaterad risk som erkänner riskfyllt spelande som ett särskilt, tidigare stadium jämfört med överdrivet spelande.

Nuvarande definitioner av *restriktioner* och *åtkomstbegränsning* framstår som uteslutande utformade kring begränsning och nekad åtkomst. Även om dessa åtgärder är nödvändiga, skulle de kunna utgöra delar av en vidare, positivt formulerad omsorgsplikt. AGCO:s riktlinjer fokuserar exempelvis uttryckligen på att *identifiera och stödja* spelare som riskerar att drabbas av skada, och placerar verktyg för begränsning och avstängning inom ramen för en stödjande relation mellan operatörer och spelare.

I 1 kap. 2 § 6 definieras *överdrivet spelande* som ett spelbeteende som kännetecknas av bristande kontroll och som medför, eller riskerar att medföra, negativa ekonomiska, sociala eller hälsomässiga konsekvenser för spelaren. Denna definition och de omsorgsplikter som följer av den i kapitel 2 kretsar kring ett enda tröskelvärde: överdrivet spelande.

Som exempel kan nämnas att andra reglerade marknader definierar en kategori för spelare med riskfyllt spelande som skiljer sig från spelberoende (t.ex. Spanien: "eller som befinner sig i ett tidigt skede av att utveckla ett sådant beteende").

- **Danmark:** Riktlinjer för ansvarsfullt spelande definierar en *spelare i riskzonen* som en person med ökad risk att utveckla problematiskt spelbeteende jämfört med majoriteten av spelarna, någon som spelar regelbundet och enligt ett visst mönster samt visar större riskbenägenhet, men vars spelande ännu inte har börjat påverka vardagslivet. Detta betraktas som analytiskt skilt från, och en föregångare till, spelproblem.
- **Finland:** Finländsk forskning om spelrelaterade skador, däribland forskning från THL, betraktar riskfyllt spelande som den lindrigaste nivån på ett kontinuum av spelrelaterade skador; det ligger under spelproblem men skiljer sig på ett betydelsefullt sätt från säkert nöjesspelande.

Föreslagna tillägg: *"Med riskfyllt spelande avses ett spelbeteende som tyder på en ökad sannolikhet att utveckla ett överdrivet spelande, utan att det ännu har lett till negativa ekonomiska, sociala eller hälsomässiga konsekvenser för spelaren."*

Enligt vår uppfattning skulle ett erkännande av detta tidigare skede göra det möjligt för övervakningsskyldigheten i 2 kap. 1 § att uttryckligen omfatta ingripanden i ett tidigare skede, och därmed ge stöd åt spelare innan skadan faktiskt uppstår, snarare än att hela regelverket utformas utifrån en enda, senare tröskelpunkt.

Kapitel 2 – Bedömning och åtgärder vid överdrivet spelande

Avsnitt 1 – Övervakningsskyldighetens omfattning

Såsom framgår av detta dokument anser Playtech att övervakningsskyldigheten enligt kapitel 2, avsnitt 1 bör omfatta identifiering av spelare med riskfyllt spelande, och inte enbart spelare vars beteende redan utgör överdrivet spelande.

Övervakningen bör utformas för att upptäcka tidiga tecken på problematiskt spelande och möjliggöra proportionerliga, tidigare insatser, i linje med den prediktiva och förebyggande inriktning som anges i detta dokument.

Avsnitt 2 – Listan på indikatorer

Playtechs ståndpunkt på listan med 13 indikatorer i kapitel 2, avsnitt 2, anges ovan.

Detta stöds av Playtechs forskningsprogram kring tecken på spelrelaterade skador samt av forskningen om produktrisker. ([Länk till forskningsstudie](#))

Avsnitt 4–7 – Åtgärder vid spelbeteende som innebär överdrivet spelande

Kapitel 2, avsnitt 4 fokuserar för närvarande på licenshavarens skyldigheter för "överdrivet spelande" och kräver "individuellt anpassade åtgärder för att begränsa de negativa konsekvenserna" av detta beteende. I linje med vad vi framför i denna skrivelse föreslår vi att detta fokus utvidgas till att även omfatta tidiga tecken på riskfyllt spelande. Vi föreslår även att formuleringen "negativa konsekvenser" i detta sammanhang omprövas, och att större vikt läggs vid en snabb och individanpassad interaktion med spelaren som det främsta regleringsmålet, snarare än på att begränsa konsekvenser i efterhand.

Avsnitt 6 – Kriterier för eskalering

Kravet på att en mer ingripande åtgärd ska vidtas "omedelbart" om spelaren "fortsätter att uppvisa ett spelbeteende som innebär överdrivet spelande" är en viktig princip. Formuleringen anger dock inte huruvida en åtgärd ska fortsätta eller hur dess effektivitet ska bedömas.

Förslag till ändring: ställ krav på att operatörers åtgärdsplaner dokumenterar hur en åtgärds effektivitet bedöms och vilka underlag som ligger till grund för beslutet att eskalera.

Avsnitt 7 – Återkoppling och bekräftelse

Kravet på att licenshavaren ska "säkerställa att spelaren får återkopplingen", där tillgången begränsas om licenshavaren inte kan säkerställa detta eller om spelaren inte lämnar begärd information, är av stor praktisk betydelse. Det vore önskvärt med förtydliganden kring vad som utgör en tillräcklig bekräftelse på mottagande, hur många kontaktförsök som krävs och via vilka kanaler, samt hur bestämmelsen ska tillämpas på en spelare som helt enkelt inte svarar snarare än en som aktivt valt att inte interagera. Detta hänger direkt samman med punkten om spelarkontakt via flera kanaler som behandlas i avsnitt 6 nedan: ju fler kanaler licenshavaren kan nå spelaren genom, desto mindre är risken att spelaren begränsas enbart för att en enskild kanal inte fungerade.

Avsnitt 8 – Självmodstankar

Playtech stöder principen om en omedelbar och utökad begränsning av tillgången till spel när en spelare uttrycker självmodstankar, inklusive den minimitid på sex månader som nu föreskrivs. Vi välkomnar ytterligare vägledning gällande det praktiska genomförandet, utbildningskrav för kundnära personal, rutiner för hänvisning samt under vilka förutsättningar (om några) det är lämpligt att öppna upp för spel igen efter att begränsningsperioden löpt ut.

Avsnitt 7 och övriga kapitel – Kommunikation med spelare

Playtech föreslår att förslaget till föreskrifter stärks genom en uttrycklig ny bestämmelse om interaktion med spelare: kommunikationen ska ske i rätt tid, vara personligt anpassad och förmedlas via den kanal som med störst sannolikhet faktiskt når spelaren. Enligt vår uppfattning är detta en mycket viktig praktisk förutsättning för att kunna uppfylla omsorgsplikten på ett effektivt sätt. Det är detta som gör det möjligt att i praktiken säkerställa att spelaren tar del av återkopplingen (kapitel 2, avsnitt 7), det gör tidiga insatser i riskstadiet (avsnitt 5.1) meningsfulla, och det är detta som systemet för eskalering i avsnitt 6 i slutändan bör mäta effektiviteten hos.

Playtech anser att operatörer bör vara skyldiga att kommunicera med spelare via flera lämpliga kanaler, såsom meddelanden i själva produkten, e-post, sms och telefon i förekommande fall, med fastställda nivåer för eskalering som inkluderar mänsklig kontakt om automatiserad eller skriftlig kontakt inte lett till respons från spelaren. Ett ramverk som bygger på flera kanaler och en stegvis väg mot mänsklig kontakt är, enligt vår mening, det mest effektiva och granskningsbara sättet att säkerställa att spelarna faktiskt nås.

Förslag till ändring: lägg till en ny bestämmelse i kapitel 2 (eller alternativt i kapitel 6) med krav på att:

- licenshavare interagerar med spelare via flera kanaler som är anpassade efter spelarens användningsmönster;
- handlingsplaner anger nivåer för eskalering av interaktionen med spelare, som kulminerar i kontakt med en utbildad medarbetare när risknivån motiverar detta; samt
- den kanal och nivå som används vid en viss interaktion, samt utfallet, loggas som en del av licenshavarens dokumentation rörande omsorgsplikten

Kapitel 3 - Handlingsplan

Avsnitt 1 – Unga vuxna

Kravet på att handlingsplaner ska ta särskild hänsyn till spelare i åldern 18–24 år är konstruktivt, och beteendeanalys kan stödja differentierade tröskelvärden för risk och åtgärdsrutiner baserade på åldersgrupp. Vi välkomnar vägledning om vad "särskild hänsyn" innebär i praktiken – huruvida det handlar om lägre tröskelvärden, mer proaktiv kontakt eller både och – så att licenshavare kan tillämpa kravet på ett enhetligt sätt.

Kapitel 5 - Inloggning och automatisk utloggning

Avsnitt 2 – Utloggning

Vi anser att all aktivitet, inklusive musrörelser, bör återställa inaktivitetstimern och starta om nedräkningen på en timme, i linje med praxis på andra reglerade marknader.

Vad gäller kravet på att spelaren ska kunna ges möjlighet att förbli inloggad: bör meddelandet visas efter en timmes inaktivitet eller 10 minuter innan spelaren automatiskt loggas ut efter en timme?

Kapitel 9 - Gränser för insättningar, förluster och inloggningstid

För att undvika oklarheter vill vi klargöra om uttag omfattas av insättningsgränserna. I Storbritannien kan operatörer erbjuda insättningsgränser samt andra typer av gränser, såsom förlustgränser eller gränser som även inkluderar uttag.

Måste spelaren dessutom ställa in samtliga insättningsgränser (dagliga, veckovisa och månatliga), eller räcker det med att ställa in en enda insättningsgräns?

Kapitel 10 - Personliga meddelanden

Enligt nuvarande regler i kapitel 10 måste spelare få meddelanden med:

- tydlig information om licenshavarens åtgärder för ansvarsfullt spelande vid varje inloggning;
- tydlig information om ackumulerade förluster under de senaste 30 dagarna och de senaste tolv månaderna, innan spelaren lägger sitt första spel; samt
- regelbundna, tydliga och varierade meddelanden om vinster, förluster och inloggningstid

Vi föreslår att Spelinspektionen inkluderar skräddarsydda insatser, där innehåll, tidpunkt och utformning av meddelandena anpassas efter den enskilda spelarens riskprofil, snarare än att skicka ut samma innehåll till alla spelare.

Playtech Protect har sedan 2023 samarbetat med Swiss Casinos i en serie randomiserade försök för att förbättra utformningen av popup-meddelanden. De viktigaste resultaten är:

- En grupp spelare med högre risk som fick meddelanden uppvisade en betydande minskning av förluster under samma dag kontra dem som inte fick meddelande: 200 CHF för gruppen som fick meddelanden (n=197) jämfört med 269 CHF för kontrollgruppen (n=209), vilket motsvarar en skillnad på 26 % (p-värde 0,02 vid test av likhet mellan medianvärden).
- När man försökte uppmuntra till användning av verktyg för ansvarsfullt spelade gav mer personliga meddelanden högre klickfrekvens (37 % jämfört med 25 %) och en högre andel spelare som satte upp spelgränser i gruppen med mest personanpassade meddelanden (1,8 gånger högre sannolikhet att sätta en gräns; p-värde 0,03).

Sammantaget talar dessa försök för användningen av skräddarsydda popup-meddelanden som riktas till högriskgrupper och anpassas efter individuella riskfaktorer, i enlighet med principer från beteendekonomi. ([Länk till forskningsstudie](#))

Denna senaste forskning har bidragit till en växande evidensbas gällande effekten av mer individanpassade insatser, i likhet med vad vi fann kring inställning av insättningsgränser i vår tidigare forskning för cirka fem år sedan.

- **Kundinteraktioner:** Realtidsmeddelande i spelet om ansvarsfullt spelande ([Länk till forskningsstudie](#))
- **Utveckling av riktlinjer:** Kartläggning av spelarresan för att identifiera kritiska interaktionspunkter ([Länk till forskningsstudie](#))

Kapitel 12 - Speldesign

Autospel och riskfaktorer på produktnivå

Playtech har tidigare delat med sig av insikter och forskning kring autospel.

Vi vill uppmana Spelinspektionen att betrakta risker utifrån tre sammanhängande perspektiv vid bedömningen av såväl speldesign som ramverket för omsorgsplikt i sin helhet:

- spelarrisk (till exempel en spelares ekonomiska förhållanden eller inställning till risk),
- platsrisk (till exempel tillgången till spel och stödinsatser), samt
- produktrisk (till exempel speltempo eller storleken på jackpottar).

Mer information finns i vår forskning om produktrisk ([Länk till forskningsstudie](#)).

Detta beror på att spelare reagerar olika på samma miljö eller produkttegenskaper; insatser är i regel mest effektiva när de anpassas individuellt på spelarnivå. Detta stärker argumentationen i hela detta svar för ett ramverk där listan över indikatorer ses som en miniminivå snarare än som en övre gräns för licenshavarnas praxis.

När det gäller just autospel visar vår forskning om funktionen ([Länk till forskningsstudie](#)) att den kan verka skyddande för majoriteten av spelarna; den ger en viss kontroll över spelandet som minskar den känslomässiga exponeringen för kortsiktiga svängningar och sänker sessionens volatilitet (vilket är matematiskt garanterat att bli lägre vid upprepade identiska insatser). Detta är viktigt med tanke på att vår expertgranskade forskning om volatilitet identifierar den som en betydande men subtil och mångfacetterad drivkraft bakom spelarrisk ([Länk till forskningsstudie](#)) – och att vår randomiserade kontrollerade studie tillsammans med William Hill påvisade fördelar med att öka spelarnas insyn i spelautomatsvolatilitet genom att märka upp spelen ([Länk till forskningsstudie](#))

Vår forskning, som bygger på tvärsnitts- och longitudinella analyser av 2 500 användare av autospel i Storbritannien, gav följande huvudsakliga resultat:

- **U-format risksamband:** Spelare som använder autospel för upp till 30–40 % av sina snurr tenderar att drabbas av mindre ekonomiska förluster, färre nekade insättningar och lägre riskvärderingar. Efter denna gräns, ökar riskindikationerna igen.
- **Måttlig användning kan ha en skyddande effekt:** Jämfört med personer som använder autospel i liten omfattning förlorar de som använder funktionen i måttlig omfattning mindre pengar och uppvisar färre tecken på spelrelaterade skador.
- **Användning av autospel är vanligt:** Ca 19 % av spelare i exemplet använde autospel minst en gång. Endast 10 % av spelarna som använder autospel använder det mer än 30–40 % av sina snurr.

Med tanke på dessa tänkbara fördelar för majoriteten av spelarna, rekommenderar vi skräddarsydda åtgärder för den lilla grupp spelare som i hög grad utnyttjar funktionen för autospel.

De flesta reglerade marknader tillåter användning av autospel, förutsatt att vissa villkor som traditionellt förknippas med funktionen uppfylls, exempelvis kravet på att läget ska kunna stängas av när som helst under spelets gång samt att spelet ska visa antalet återstående eller redan genomförda autospelsinsatser.

Inlämnat på uppdrag av Playtech



Charmaine Hogan
Global Head of Government Relations / Global chef för samhällskontakter

Charmaine.hogan@playtech.com

