Norge har länge valt en annan väg än Sverige och Danmark. I stället för ett brett licenssystem, där flera bolag kan få tillstånd att erbjuda spel, har landet byggt på en statligt kontrollerad modell med Norsk Tipping och Norsk Rikstoto i centrala roller. Samtidigt kan norska spelare nå utländska spelsajter, även när bolagen saknar norsk licens.

Det är i glappet mellan reglerna och spelarnas faktiska beteende som licensdebatten tar sin början. Ett möjligt skifte handlar inte bara om att släppa in fler företag på marknaden. Det handlar om vilka problem staten vill lösa: spel utanför kontroll, svagare möjligheter att ingripa mot oansvariga aktörer, uteblivna skatteintäkter och osäkerhet om hur många spelare som faktiskt omfattas av norska skyddsregler.

Men en licensmodell är inget universalmedel. Den kan göra marknaden mer synlig för myndigheter och tydligare för konsumenter, men kräver också resurser för tillsyn och genomdrivande. Och innan man jämför modeller måste man reda ut vad statistiken mäter. En kanaliseringsgrad kan avse spelarnas aktivitet eller omsättningen på marknaden – två mått som kan ge olika svar.

Monopol eller licensmodell: vad är det egentligen som skiljer?

I en monopol- eller ensamrättsmodell får ett begränsat antal statligt godkända aktörer erbjuda vissa typer av spel. Den norska modellen har byggts kring Norsk Tipping och Norsk Rikstoto, med regler om bland annat spelutbud och ansvar. Tanken är att staten genom ett mindre antal aktörer ska kunna styra marknaden och förebygga skadeverkningar.

I en licensmodell kan i stället flera bolag ansöka om tillstånd. De som godkänns måste följa gemensamma krav, betala avgifter eller skatt enligt systemets regler och acceptera tillsyn. Staten går alltså från att i huvudsak begränsa vilka som får erbjuda spel till att reglera en marknad där flera aktörer konkurrerar.

Skillnaden är inte att monopol innebär regler och licens innebär fri konkurrens. Båda systemen kan innehålla begränsningar, krav på ålderskontroll, regler för marknadsföring och verktyg för spelansvar. Den centrala frågan är i stället om reglerna når de bolag som spelarna faktiskt använder. Om många spelar hos aktörer utan nationellt tillstånd kan en stram modell få svårt att skydda dem i praktiken.

Varför kan spelare välja bolag utanför systemet?

Spelare kan lockas av ett större utbud, kampanjer, odds eller spelprodukter som inte finns hos de inhemskt godkända aktörerna. Tillgänglighet och vana spelar också roll. En kund som redan har ett konto hos en utländsk sajt kan fortsätta använda det, oavsett hur den nationella marknaden är utformad.

Det betyder inte att alla spelare lämnar den reglerade marknaden, eller att alla olicensierade bolag agerar på samma sätt. Men när spel utanför kontroll blir omfattande försvåras myndigheternas möjlighet att ingripa direkt mot aktörerna. Tillsynen kan då i högre grad behöva riktas mot exempelvis betalningsförmedling, marknadsföring eller åtkomst till sajter, vilket inte alltid är enkelt eller heltäckande.

Statlig kontroll och tillsyn: från regler på papper till verkan i praktiken

Ett argument för en licensmodell är att staten kan ställa konkreta krav på bolag som vill nå den norska marknaden. Tillståndet kan kopplas till villkor om rapportering, ansvarsfull marknadsföring, kundkännedom, hantering av klagomål och åtgärder mot penningtvätt. Myndigheterna får därmed en tydligare grupp företag att granska och kan vid överträdelser använda sanktioner mot tillståndshavare.

Det är en möjlig förbättring, inte en automatisk garanti. En licensmodell fungerar bara om villkoren följs upp och om överträdelser får konsekvenser. Myndigheten behöver tillräckliga resurser, fungerande informationsutbyte och juridiska verktyg. Den måste också kunna agera mot bolag som fortsätter rikta sig till norska kunder utan licens.

Det finns dessutom en politisk avvägning. Fler tillåtna aktörer kan öka konkurrensen och göra marknaden mer attraktiv, men kan också skapa mer reklam och fler erbjudanden. Om staten vill föra över spelare från olicensierade sajter till licensierade måste reglerna vara tillräckligt skyddande utan att marknaden blir så begränsad att spelare åter söker sig bort. Det är en balans, inte en teknisk detalj.

Konsumentskydd och spelansvar: skyddet måste följa spelaren

En av de viktigaste frågorna är hur ett system kan konsumentskydd stärka för personer som spelar hos bolag utanför den nationella kontrollen. I en reglerad miljö kan myndigheter ställa krav på hur bolag informerar om risker, hanterar självavstängning, följer upp misstänkt problemspelande och utformar kundkontakter. Regler kan också göra det lättare att utreda klagomål och tydliggöra vem som ansvarar när något går fel.

Men skyddet beror på att kraven är begripliga och möjliga att använda. En självavstängning som bara gäller hos ett enda bolag ger exempelvis inte samma skydd som en lösning som omfattar flera aktörer. Och verktyg för spelansvar hjälper mindre om spelaren enkelt kan flytta till en sajt som inte omfattas av dem.

En licensmodell kan därför vara ett sätt att föra fler transaktioner och kundrelationer in i en miljö där det finns gemensamma regler. Den behöver samtidigt innehålla tydliga gränser för marknadsföring, krav på ansvarsfull kundbehandling och stöd till personer som riskerar att få spelproblem. Utvärderingen bör följa både vilka regler bolagen har och om reglerna faktiskt påverkar spelarnas beteende och skador.

Skydd för konsumenten kräver också tydlighet

För konsumenten ska det gå att förstå om en sajt har tillstånd, vilken myndighet som ansvarar och hur man framför ett klagomål. Ett licensregister kan bidra till detta, men bara om det är lätt att hitta och hålls uppdaterat. Myndigheter och aktörer behöver också kommunicera utan att ge intryck av att en licens innebär att spel är riskfritt.

Här kan jämförelsesajter och branschbevakning spela en informativ roll, men deras innehåll bör skiljas från myndighetsinformation. Fokus och Kongebonus kan till exempel nämnas i diskussioner om hur spelutbud och marknadsföring presenteras för norska läsare. Kongebonus bevakning av norsk spelmarknad kan vara relevant för den som följer debatten och förändringar i utbudet, men läsaren bör kontrollera regler och tillstånd mot officiella källor.

Kanaliseringsgrad: ett viktigt mått med flera möjliga betydelser

Kanaliseringsgrad används för att beskriva hur stor del av spelandet som sker hos aktörer som omfattas av landets regler. Måttet kan hjälpa beslutsfattare att bedöma om regleringen når marknaden. Men en procentsats säger inte allt, och den kan bli missvisande om det inte framgår vad som räknas.





Först måste man skilja mellan spelare och omsättning. En beräkning kan uppskatta andelen spelare som använder licensierade bolag. En annan kan mäta hur stor del av den totala spelomsättningen som jonas gahr støre hamnar hos sådana aktörer. En person som spelar sällan och en person som satsar stora belopp väger lika i ett enkelt spelarmått, men mycket olika i ett omsättningsmått. Därför kan två seriösa beräkningar ge olika kanaliseringsgrader utan att någon av dem nödvändigtvis är fel.

Man behöver också veta vilka spel som ingår, vilken tidsperiod som mäts och hur data samlas in. Enkätundersökningar kan påverkas av minnesfel och av att människor inte vill uppge allt spelande. Betalningsdata kan missa vissa transaktioner eller vara svåra att koppla till en viss typ av spel. Uppskattningar av omsättning hos olicensierade bolag kan bygga på modeller snarare än fullständiga redovisningar.

Spelinspektionens kanaliseringsmätning (webbnyhet 2025) är ett exempel på en svensk källa som kan användas för att förstå hur kanaliseringsfrågan följs och diskuteras. Den bör läsas med fokus på definitioner

och metod: mäts spelarnas val, omsättningen eller något annat? Svenska resultat kan ge jämförelsepunkter, men de kan inte utan vidare överföras till Norge. Marknaderna skiljer sig åt i lagstiftning, spelutbud och hur spelare använder olika bolag.

Vad betyder exemplet ”under 50 procent”?

Formuleringen **kanaliseringsgrad under 50 % före licenssystemet** kan användas som ett pris- eller räkneexempel i en diskussion om reform. Den ska inte i sig läsas som ett fastslaget historiskt norskt mått. Utan tydlig källa, definition och tidsperiod går det inte att säga vad procentsatsen representerar eller om den avser spelare eller omsättning.

Som illustration kan man tänka sig att mindre än hälften av en avgränsad spelmarknad finns hos aktörer som omfattas av nationell tillsyn. Då blir reformargumentet begripligt: staten vill kanske få en större andel av spelandet till bolag som måste följa gemensamma regler. Men om ”hälften” avser unika spelare är slutsatsen en annan än om den avser omsättning. Det är därför måttet måste redovisas innan det används som bevis för att en modell har misslyckats.

Mått Vad det kan visa Vad man behöver kontrollera Andel spelare Hur många som använder reglerade respektive oreglerade aktörer Om samma person kan räknas i båda grupperna och hur uppgifterna samlats in Andel omsättning Hur stor del av spelaktivitetens ekonomiska värde som finns i reglerad verksamhet Vilka spel och transaktioner som ingår samt hur oreglerad omsättning uppskattas Antal konton eller besök Aktivitet på sajter eller användning av tjänster Att flera konton eller återkommande besök inte misstas för unika spelare

Skatt i landet – viktig fråga, men inte hela reformen

En licensmodell kan också handla om att verksamhet som riktas till norska kunder ska beskattas och rapporteras enligt norska regler. Om spelandet i högre grad sker hos aktörer med tillstånd kan det bli lättare att ställa krav på ekonomisk redovisning och att få skatt i landet. Det kan vara ett argument för reform, men bör inte blandas ihop med konsumentskydd eller minskade skadeverkningar.

Skatteintäkter är ett resultat av hur systemet utformas och hur många bolag som faktiskt söker licens och följer reglerna. En skattesats som uppfattas som alltför betungande kan påverka viljan att ansöka, medan en generös modell kan skapa andra politiska frågor. Staten behöver därför väga intäkter mot tillsynskostnader, regelefterlevnad och målet att hålla en stor del av marknaden inom systemet.

Inte heller bör skatteargumentet användas som ersättning för en diskussion om spelproblem. Om reformens mål är att minska skador krävs mått på sådant som riskspelande, självavstängning, klagomål och hur effektivt ansvarsåtgärder fungerar. En hög kanaliseringsgrad kan vara positiv för tillsynen, men är inte ensam ett bevis på att spelandet blivit tryggare.

Vad bör Norge väga in innan ett beslut?

En seriös prövning av en licensmodell bör börja med att formulera vilka problem som ska lösas och hur framgång ska mätas. Annars riskerar debatten att fastna i slagord om frihet, monopol eller marknadsandelar. Minst fem frågor förtjänar tydliga svar:

1. **Hur stort är spelandet utanför kontroll?** Redovisa uppskattning, definition och osäkerhet – och skilj mellan spelare och omsättning.

2. **Vilka skydd saknas i dag?** Peka ut konkreta brister i spelansvar, klagomålshantering, marknadsföring och myndighetsingripanden.
3. **Hur ska licensvillkoren följas upp?** Beskriv myndigheternas resurser, sanktionsmöjligheter och ansvar för bolag utan tillstånd.
4. **Vilka skatteintäkter är realistiska?** Gör antaganden synliga och skilj mellan prognos och faktisk inbetalning.
5. **Hur ska reformen utvärderas?** Bestäm i förväg vilka indikatorer som ska följas efter exempelvis ett, tre och fem år.

Slutsats: välj inte modell utan att definiera problemet

Om Norge går mot licens är den starkaste möjliga motiveringen inte att en licensmodell i sig skulle vara modernare. Det är att staten vill få bättre insyn och större praktisk möjlighet att reglera bolag som norska spelare redan använder. En sådan förändring kan bidra till mer verksamhet under tillsyn, bättre konsumentskydd och tydligare förutsättningar för skatt i landet.

Men reformen kan också medföra mer konkurrens, mer marknadsföring och nya krav på tillsyn. Utfallet beror på hur licenserna utformas, hur strängt reglerna följs upp och om spelarna faktiskt väljer de godkända alternativen. Därför bör beslutsfattare inte nöja sig med en enda procentsats eller en jämförelse mellan monopol och licens.

Den avgörande frågan är om den valda modellen minskar spelandet utanför kontroll och samtidigt stärker skyddet för människor som spelar. För att kunna svara måste Norge redovisa vad mätningarna betyder, vilka grupper som omfattas och hur resultaten förändras över tid. Först då går det att bedöma om licens är lösningen – eller bara ett nytt sätt att organisera samma olösta problem.