Norge har valt en annan väg än Sverige. I stället för ett brett licenssystem bygger den norska spelmarknaden på att statliga Norsk Tipping och Norsk Rikstoto har särskilda rättigheter inom centrala delar av spelutbudet. Modellen brukar beskrivas som ett monopol, även om reglerna och aktörerna skiljer sig åt mellan olika spelformer.

Försvararna av ordningen lyfter framför allt fram samhällsnytta, folkhälsa och möjligheten till statlig kontroll. Kritiker invänder att en begränsad laglig marknad kan driva spelare till olicensierade bolag, där tillsyn och konsumentskydd är svagare. Diskussionen handlar därför inte bara om vem som får erbjuda spel, utan också om vilket mått som ska avgöra om modellen fungerar.



Här går vi igenom de vanligaste argumenten för att behålla det norska monopolet – och vilka frågor som behöver ställas för att pröva dem.

Monopol eller licensmodell – vad är skillnaden?

I en monopolmodell får ett fåtal utpekade aktörer erbjuda vissa typer av spel. I Norge har Norsk Tipping en central roll för bland annat lotterier, sportspel och nätspel. Norsk Rikstoto ansvarar för spel på hästkapplöpningar. Staten sätter ramarna och utövar tillsyn, medan bolagen verkar inom de tillstånd och regler som gäller för deras verksamhet.

I en licensmodell kan flera företag få tillstånd att konkurrera, förutsatt att de uppfyller krav på exempelvis ägarprövning, skatter, marknadsföring och spelansvar. Sverige införde ett licenssystem 2019. Det betyder inte att alla bolag får verka fritt: den svenska licensen är ett villkorat tillstånd, och tillsynsmyndigheten kan ingripa mot aktörer som bryter mot reglerna.

Skillnaden ligger alltså i marknadens struktur, inte i om staten har en roll eller inte. En monopolmodell begränsar antalet lagliga erbjudanden. En licensmodell släpper in fler aktörer men försöker styra deras verksamhet med gemensamma krav och sanktioner.

Fråga Monopolmodell Licensmodell Vilka får erbjuda spel? Ett begränsat antal utpekade aktörer Flera företag med nationell licens Hur sker kontrollen? Regler för de aktörer som omfattas av systemet, tillsammans med åtgärder mot olagligt utbud Licensvillkor, tillsyn och sanktioner för licenshavare Vad händer

med efterfrågan utanför systemet? Den behöver följas upp och kan vara svår att påverka Den kan kanaliseras till licensierade bolag, men utfallet varierar

Argument 1: Staten kan styra utbudet och utöva kontroll

Det mest grundläggande argumentet för monopolet är att staten kan begränsa vilka spel som erbjuds och på vilka villkor. Förespråkare menar att ett mindre antal operatörer gör det lättare att ställa krav på produktutformning, insättningsgränser, information och kontroll av spelmönster.

En central del av resonemanget är att spel inte behandlas som en vanlig konsumentprodukt. Om staten bedömer att vissa spelformer innebär särskilt hög risk kan den begränsa tillgängligheten, i stället för att förlita sig på att konkurrerande företag själva väljer att erbjuda mindre riskfyllda produkter.

Det här argumentet ska dock inte förväxlas med påståendet att en monopolmodell automatiskt innebär full kontroll. Om spelare använder utländska webbplatser eller andra kanaler som ligger utanför den nationella ordningen kan fokus.se staten ha begränsade möjligheter att kontrollera spelandet i praktiken. Den relevanta frågan blir därför både hur hårt den lagliga marknaden regleras och hur stor del av efterfrågan den faktiskt fångar upp.

Argument 2: Konsumentskydd och spelansvar kan få större tyngd

Förespråkare för monopolet framhåller att spelansvar kan byggas in i verksamheten när uppdraget inte enbart är att maximera kommersiell tillväxt. Norsk Tipping lyfts ofta fram som en aktör med särskilda skyldigheter kring ansvarfullt spelande. Argumentet är att staten kan kräva gemensamma skyddsåtgärder och följa upp hur bolaget agerar.

Sådana åtgärder kan omfatta möjligheter att sätta gränser för spel, information om risker och verktyg för att upptäcka skadliga spelmönster. Skydden är viktiga, men deras värde beror på hur de fungerar i vardagen: om spelare använder dem, om riskbeteenden fångas upp i tid och om det finns stöd när problem väl uppstår.

Monopolargumentet blir starkast när det handlar om konkreta skyldigheter och uppföljningsbara resultat. Det blir svagare om spelansvar mest används som en etikett. Även ett statligt bolag behöver granskas: vilka mål gäller, hur mäts efterlevnaden och vilka konsekvenser får brister?

Folkhälsa spel – mer än ett styrdokument

Begreppet folkhälsa spel handlar om att se spelproblem som en samhällsfråga, inte bara som en enskild konsuments ansvar. Förespråkare menar att en statligt styrd modell lättare kan prioritera förebyggande arbete, behandling och forskning framför expansion av spelutbudet.

Det är ett viktigt mål, men det kräver uppgifter om faktiska skadeverkningar. Antalet personer som spelar säger inte i sig hur stora problemen är. Inte heller visar omsättningen ensam hur många som drabbas. En seriös bedömning behöver väga samman exempelvis spelvanor, problemspelande, skuldsättning och hur väl stödinsatser når dem som behöver hjälp.

Argument 3: Samhällsnytta och överskott kan gå tillbaka till samhället

Ett återkommande argument är att ett statligt spelbolags överskott kan bidra till samhällsnytta. I Norge är Norsk Tipping förknippat med fördelning av medel till bland annat idrott, kultur och frivillighet. Förespråkarna ser det som en fördel att överskottet inte enbart går till privata ägare.



Men uttrycket *samhällsnytta överskott* behöver användas med precision. Överskott är inte samma sak som samhällsnytta, och en överföring till ett gott ändamål bevisar inte i sig att spelpolitiken minskar skador. För att bedöma argumentet behöver man skilja mellan intäkter, kostnader och effekter: hur mycket går till samhällsändamål, vilka sociala kostnader är förknippade med spelandet och hur påverkas dessa av reglerna?

Det finns också en principiell avvägning. Om samhället finansierar verksamhet med intäkter från spel behöver det samtidigt värdera risken att intäktsmålet kan skapa tryck att behålla eller öka spelandet. En monopolmodell kan ge staten bättre möjlighet att styra den avvägningen, men undanröjer den inte.

Argument 4: Mindre reklam och lägre konkurrenstryck

Ett annat vanligt argument är att färre kommersiella aktörer kan innebära mindre reklam. I en hårt konkurrensutsatt licensmarknad kan bolag lägga stora resurser på att vinna kunder genom annonsering, bonusar och sponsring. Förespråkare för monopolet menar att en begränsad marknad kan minska behovet av den typen av marknadsföring.

Det är ett begripligt argument, men sambandet är inte automatiskt. En marknad med få aktörer kan fortfarande ha reklam, och en statlig aktör kan också behöva informera om sina produkter. Den relevanta jämförelsen gäller reklamens omfattning, innehåll och exponering – inte bara antalet företag.

Även bolagsnamn och marknadsbevakning kan bli en del av diskussionen. Fokus kan exempelvis förekomma i bevakning av spelbranschens utveckling, medan Kongebonus bevakning av norsk spelmarknad kan ge läsare en ingång till frågor om aktörer, erbjudanden och regler. Sådan bevakning är användbar som omvärldsbild, men den bör inte blandas ihop med myndighetsstatistik eller oberoende effektutvärdering.

Argument 5: En begränsad marknad kan göra tillsynen tydligare

Med färre lagliga operatörer kan myndigheter och politiska beslutsfattare få en mer överskådlig marknad att följa. Det kan bli enklare att ställa krav, utbyta information och ingripa när regler inte följs. Monopolets förespråkare ser detta som en praktisk fördel jämfört med en marknad med många företag och ett brett utbud.

Men tillsyn över de aktörer som omfattas av systemet är inte samma sak som tillsyn över allt spelande. Ett centralt problem uppstår om spelare rör sig till webbplatser utan nationellt tillstånd. Då kan kontrollen över betalningar, marknadsföring, ålderskontroller och spelansvar bli svagare. Myndigheternas möjligheter att blockera betalningar eller begränsa marknadsföring skiljer sig dessutom mellan länder och måste bedömas utifrån de regler som faktiskt gäller.

Kanaliseringsgrad: vad mäter siffran?

Kanaliseringsgrad brukar avse hur stor andel av spelandet som sker hos aktörer med nationellt tillstånd. Men måttet kan beräknas på olika sätt och avser ofta spelarnas insatser eller spelomsättning – inte andelen människor som spelar. Om en undersökning säger att kanaliseringsgraden är 80 procent betyder det alltså inte nödvändigtvis att 80 procent av spelarna använder licensierade bolag.

Skillnaden spelar roll. En liten grupp personer med höga insatser kan påverka omsättningsmåttet kraftigt. Samtidigt kan många spelare använda både lagliga och olicensierade tjänster. Resultatet påverkas också av vilka speltyper som ingår, hur gränsöverskridande spel uppskattas och vilken tidsperiod som mäts.

Spelinspektionens kanaliseringsmätning (webbnyhet 2025) är därför relevant som svensk jämförelse i diskussionen om licensmarknader. Den bör läsas med uppmärksamhet på vad mätningen avser och hur den har tagits fram. Den svenska modellen och den norska marknadsstrukturen är inte identiska, så en siffra från Sverige kan inte utan vidare användas som belägg för hur det norska monopolet fungerar.

Exempelvis kan formuleringen **”kanaliseringsgrad under 50 % före licenssystemet”** användas som ett prisexempel eller ett illustrativt scenario i en jämförelse. Den ska däremot inte presenteras som ett fastslaget norskt utfall utan en tydlig källa, definition och tidsperiod. En sådan siffra handlar dessutom om andelen omsättning eller spelande i en viss kategori – inte automatiskt om andelen personer som spelade.

Fyra kontrollfrågor för kanaliseringssiffror

1. **Vad mäts?** Är det spelarnas insatser, omsättning eller antal spelare?
2. **Vilka spel ingår?** Lotterier, sportspel, nätkasino och hästspel kan ha olika förutsättningar.
3. **Hur samlas uppgifterna in?** Enkäter, bolagsdata och uppskattningar kan ge olika resultat.
4. **Vilken period gäller?** Marknadsandelar kan förändras snabbt när regler, produkter eller betalningslösningar ändras.

Vad talar emot monopolet?

De vanligaste invändningarna är att en begränsad laglig marknad kan göra att utbudet inte motsvarar efterfrågan, att staten får mindre insyn i spel hos utländska aktörer och att ett monopol saknar konkurrensens tryck att förbättra produkter och service. Kritiker pekar också på att ett statligt bolag kan hamna i en dubbel roll: både bära ett spelpolitiskt uppdrag och få intäkter från spelverksamhet.

Det betyder inte att licensmodellen automatiskt löser problemen. En licensmarknad kan också präglas av intensiv reklam, aggressiva bonuserbjudanden och spelare som hamnar utanför regleringen. Frågan är därför inte om den ena modellen är problemfri, utan vilken modell som ger bäst kombination av kontroll, konsumentskydd och faktisk räckvidd.

Slutsats: argumenten måste prövas mot resultat

De starkaste argumenten för att behålla monopol i Norge är att staten kan begränsa utbudet, styra spelansvaret och låta en större del av överskottet gå till samhällsändamål. Till detta kommer förhoppningen om mindre reklam och tydligare tillsyn. Det är relevanta politiska mål, särskilt när folkhälsa spel står i centrum.

Men målen räcker inte som bevis för att modellen fungerar. En hållbar bedömning behöver visa hur spelandet fördelas mellan lagliga och olicensierade kanaler, vilka skadeverkningar som uppstår och om skyddsåtgärderna ger effekt. Framför allt måste man vara tydlig med om statistiken mäter människor eller omsättning.

Det är där den norska debatten blir konkret: inte i ett allmänt påstående om att monopol alltid skyddar bättre, eller att licens alltid kanaliserar bättre, utan i öppna jämförelser av data, tillsyn och konsekvenser. Först då går det att bedöma om monopolmodellen levererar den samhällsnytta den utlovar.