Kanaliseringsgrad är ett av de vanligaste måtten i debatten om spelpolitik. Det används för att beskriva hur stor del av spelandet som sker hos bolag med svensk fokus.se licens, i stället för hos aktörer som står utanför det svenska licenssystemet. Men måttet kan låta mer självklart än det är. Resultatet beror på vad man räknar, hur man samlar in uppgifterna och vilken period man jämför.

Det spelar roll eftersom kanaliseringsgraden ofta används för att bedöma om licensmodellen fungerar. En hög andel kan tyda på att många väljer bolag under svensk tillsyn. En låg andel kan väcka frågor om skatteregler, marknadsföring, konsumentskydd och hur attraktivt systemet är för både spelare och bolag. Men måttet säger inte i sig hur många personer som spelar, hur mycket de förlorar eller hur väl spelansvaret fungerar.

Här går vi igenom kanaliseringsgradens definition, skillnaden mellan spelare och omsättning, hur måttet hänger ihop med monopol och licenser – och varför mätningen behöver läsas med viss försiktighet.

Kanaliseringsgrad: definitionen i korthet

Kanaliseringsgrad definition: den andel av spelandet på en marknad som sker hos aktörer med licens i det landet. I Sverige betyder det vanligtvis hur stor del av spelandet som går till bolag med svensk spellicens, jämfört med spel hos olicensierade aktörer som riktar sig till svenska konsumenter.

En enkel formel kan beskrivas så här:

Kanaliseringsgrad = spel hos licensierade aktörer ÷ allt relevant spelande × 100

Om en uppskattad total marknad exempelvis omfattar 100 miljarder kronor och 85 miljarder av spelandet sker hos svensklicensierade bolag, blir kanaliseringsgraden enligt den förenklade beräkningen 85 procent. Men utfallet förutsätter att båda beloppen mäter samma sak och täcker samma spel och tidsperiod. I praktiken är just det inte alltid enkelt.

En viktig precisering är att kanaliseringsgrad vanligen handlar om *andel omsättning licensierat spel*, inte andelen unika spelare som använder licensierade sajter. En person kan spela hos flera bolag – både licensierade och olicensierade – och kan därför räknas på olika sätt beroende på vilken undersökning som används.

Monopol och licensmodell: två olika sätt att organisera marknaden

Före den svenska omregleringen 2019 var spelmarknaden i stor utsträckning organiserad genom monopol och särskilda tillstånd. Svenska Spel hade en central roll, medan andra delar av marknaden hanterades av särskilda aktörer, exempelvis föreningslivet genom lotterier. Samtidigt kunde nätbolag utan svensk tillåtelse erbjuda spel till svenska kunder från andra jurisdiktioner.

Övergången till licenssystem innebar att kommersiella spelbolag kunde ansöka om svensk licens och verka på en reglerad marknad, under villkor om bland annat skatter, rapportering och spelansvar. Syftet var inte bara att tillåta fler bolag. En central ambition var att få större del av spelandet in i ett system där staten kan ställa krav och utöva tillsyn.



Det är här kanaliseringsgraden blir politiskt användbar: den ger en uppskattning av hur mycket spel som faktiskt ligger inom licenssystemets räckvidd. Men den kan inte ensam visa om marknadsmodellen är framgångsrik. Pretty simple.. En hög kanaliseringsgrad kan förekomma samtidigt som problemspelande eller brister i konsumentskyddet kvarstår. En lägre grad kan å andra sidan bero på flera olika faktorer – inte bara på att regleringen är för sträng eller för svag.

Vad visar jämförelsen med monopol?

I en monopolmodell är tanken att staten eller ett särskilt reglerat system kontrollerar vilka som får erbjuda spel. I en licensmodell tillåts flera bolag, men bara om de uppfyller de krav som gäller i landet. I båda modellerna är statlig kontroll central, men den tar olika form: från begränsning av vilka som får verka till tillsyn över en bredare grupp licenshavare.

Det betyder också att en jämförelse mellan perioder före och efter 2019 måste göras varsamt. Den oreglerade delen av marknaden var svår att observera före licenssystemet, och dagens uppskattningar bygger inte nödvändigtvis på samma metoder eller definitioner. Det går därför inte att läsa varje skillnad i procent som en exakt förändring i spelarnas beteende.

Varför omsättning och antal spelare inte är samma mått

Här uppstår en vanlig sammanblandning. När någon säger att en viss andel av spelandet sker hos licensierade bolag kan det låta som om samma andel av alla spelare använder sådana bolag. Det behöver inte stämma.

- **Omsättningsbaserad kanaliseringsgrad** jämför ekonomiska belopp, enligt den definition som används i mätningen.
- **Spelarbaserad andel** jämför personer, ofta genom enkäter eller andra uppskattningar.
- **Spelandets omfattning** kan dessutom avse insatser, brutto- eller nettointäkter, eller andra ekonomiska storheter.

Omsättning är särskilt viktigt att definiera. I spelbranschen kan ordet syfta på insatser, medan andra mått handlar om bolagens intäkter efter utbetalda vinster. Om en rapport jämför ett mått baserat på insatser med

ett annat baserat på nettointäkter riskerar procentsatsen att bli missvisande. Därför bör läsaren fråga: vad är täljaren, vad är nämnaren och hur har värdena tagits fram?

En spelare som gör många insatser kan väga tungt i en omsättningsbaserad beräkning, trots att personen bara är en av många. Omvänt kan en undersökning av antal personer ge en helt annan bild av hur vanligt det är att spela utanför licenssystemet. Båda måtten kan vara relevanta, men de svarar på olika frågor.

Varför är mätningen svår?

Den svenska spelmarknaden är inte en sluten låda. Licensierade bolag rapporterar till myndigheter enligt reglerna, men spel hos olicensierade aktörer är svårare att observera. Uppskattningar kan därför bygga på en kombination av bolagsuppgifter, undersökningar, marknadsdata och antaganden. Olika metoder kan ge olika resultat, särskilt när den del av marknaden som ska mätas inte är direkt synlig.

Spelinspektionens kanaliseringsmätning (webbnyhet 2025) är ett exempel på material som kan hjälpa läsare att följa hur myndigheten beskriver frågan. När man använder en sådan mätning är det ändå viktigt att gå vidare till metodbeskrivningen: vilken spelkategori omfattas, hur definieras omsättning, vilken tidsperiod gäller och hur skattas spel utanför licenssystemet?

Think about it: det finns också ett urvalsproblem. Mätningar som bygger på enkäter påverkas av vilka som svarar och hur frågorna formuleras. Deltagare kan glömma, missförstå eller avstå från att berätta om spel på olicensierade sajter. Marknadsdata kan i sin tur missa aktörer eller förändras när bolag byter domän, betalningslösning eller marknadsföringskanal.

En procentsats behöver en metodnot

Föreställ dig två rapporter som båda anger en kanaliseringsgrad på 85 procent. Den ena räknar en viss typ av nätspel och använder nettointäkter; den andra omfattar fler spelformer och bygger på uppskattade insatser. Samma procentsats betyder då inte nödvändigtvis att rapporterna beskriver samma verklighet.

För att jämföra siffror över tid bör man helst kontrollera att definitioner, spelkategorier och datakällor är jämförbara. Om metoden ändras kan en förändring i resultatet delvis bero på förbättrad mätning, inte på en faktisk förändring av spelandet. Det är särskilt viktigt i politiska diskussioner där en enskild procentsats kan användas som stöd för långtgående slutsatser.

Exemplet före licenssystemet: använd siffran med förbehåll

Uttrycket **kanaliseringsgrad under 50 % före licenssystemet** förekommer som en beskrivning av hur stor del av vissa nätspelssegment som bedömdes ligga utanför den dåvarande svenska regleringen. Det ska läsas som en historisk uppskattning, inte som en exakt och heltäckande räkning av allt spelande i Sverige.

Skälet är att den oreglerade marknaden före 2019 var svår att mäta direkt. Uppskattningen kan vara relevant för att förstå varför politiker ville skapa ett licenssystem, men den bör inte utan vidare jämföras med dagens siffror. Man behöver veta vilka spel som ingick och hur marknadsandelarna beräknades.

Det är också viktigt att inte dra slutsatsen att en förändring i kanaliseringsgrad automatiskt betyder att fler eller färre personer spelar. Om andelen omsättning hos licensierade bolag stiger kan det bero på att spel flyttat mellan aktörstyper, men även på förändrad konsumtion, marknadsandelar eller mätmetod.



Statlig kontroll, tillsyn och konsumentskydd

Licenssystemets grundidé är att staten ska kunna ställa tydliga krav på bolag som erbjuder spel till svenska kunder. Spelinspektionen ansvarar för tillsyn inom sitt område, medan andra myndigheter också kan ha roller i frågor som rör exempelvis skatter, marknadsföring och konsumenträtt. En hög kanaliseringsgrad kan därmed innebära att en större del av marknaden omfattas av svenska regler och tillsyn.

Men täckning är inte samma sak som kvalitet. Att ett bolag har licens betyder inte att varje risk för konsumenten försvinner. Det gör däremot möjligt att ställa krav och ingripa när regler inte följs. Spelansvar kan bland annat handla om ålderskontroller, information om risker och åtgärder för att begränsa skadligt spelande. För spelaren kan det därför vara relevant att både fråga var bolaget har licens och vilka skydd som faktiskt gäller.

Norsk Tipping är ett exempel på en statligt ägd aktör på den norska marknaden, där spelregleringen har en annan historia och struktur än den svenska licensmodellen. Jämförelser mellan länder kan vara lärorika, men de kräver samma noggrannhet som jämförelser över tid: regler, spelutbud och sättet att mäta marknaden måste vägas in.

Så kan läsare granska en uppgift om kanaliseringsgrad

Följande frågor hjälper till att göra en procentsats begriplig innan den används som argument:

1. **Vad mäts?** Är det insatser, nettointäkter, antal spelare eller något annat?
2. **Vilka spel ingår?** Gäller siffran exempelvis nätkasino, betting, lotterier eller hela marknaden?
3. **Vad räknas som licensierat?** Är det bolag med svensk licens, och hur behandlas gränsöverskridande spel?
4. **Hur uppskattas den olicensierade delen?** Bygger den på enkäter, bolagsdata, modeller eller en kombination?
5. **Är jämförelsen rättvis?** Har samma definition och metod använts för alla år?

För den som följer utvecklingen kan flera källor komplettera varandra. Spelinspektionens material är relevant för den svenska regleringen och myndighetens bedömningar. Fokus bevakar ofta politik och samhällsfrågor,

vilket kan ge sammanhang till den politiska debatten. Kongebonus bevakning av norsk spelmarknad kan bidra med ett perspektiv på Norge, men bör läsas som marknadsbevakning snarare än som en direkt jämförbar svensk mätning.

Vad kanaliseringsgraden säger – och inte säger

Kanaliseringsgrad är användbar för att uppskatta hur stor del av spelandet som sker inom det svenska licenssystemet. Den kan bidra till diskussioner om marknadens reglering, statlig kontroll och möjligheten att nå konsumenter med skyddsåtgärder. Men den är ingen fullständig mätare på hur trygg marknaden är eller hur många som spelar problematiskt.

Den mest hållbara tolkningen är därför dubbel: en högre andel licensierat spel kan betyda att fler ekonomiska aktiviteter omfattas av svensk tillsyn, men den visar inte i sig att spelansvaret fungerar väl. En lägre andel kan signalera att regleringen har svårt att nå delar av marknaden, men säger inte ensam varför spelare väljer andra alternativ.

När du möter en uppgift om kanaliseringsgrad, börja alltså inte med att fråga om procentsatsen är hög eller låg. Börja med att fråga vad den mäter. Är det andel omsättning licensierat spel, antal personer eller något annat? Först när måttet, metoden och tidsperioden är tydliga går det att avgöra vad siffran faktiskt säger om den svenska spelmarknaden.