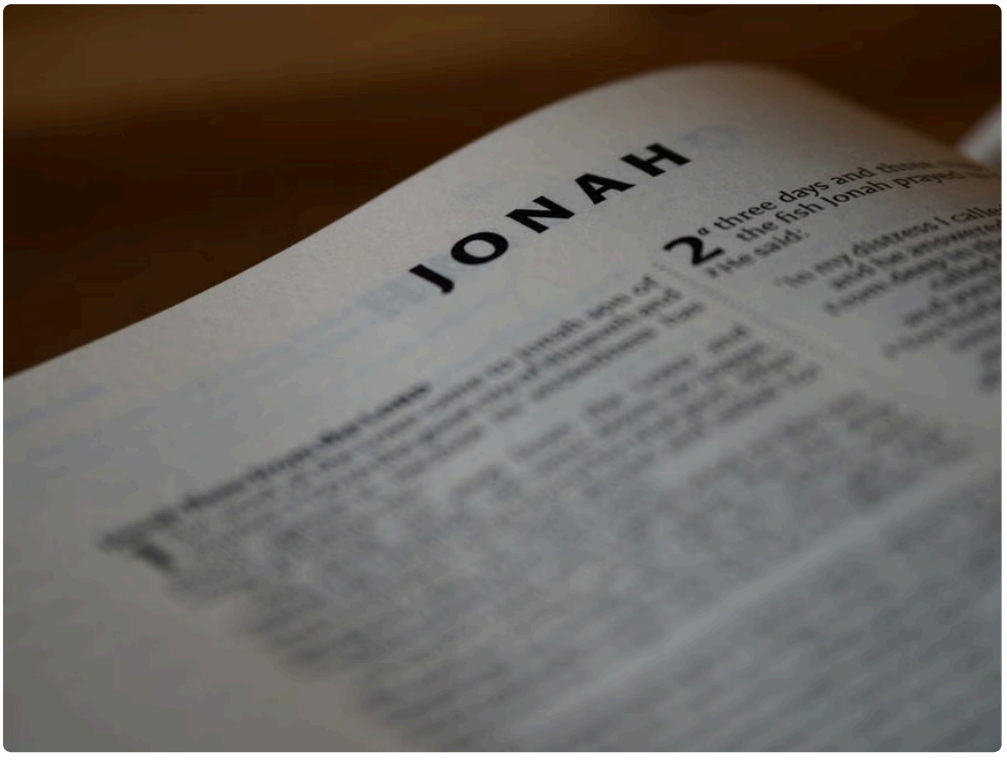
Frågan om hur spel ska regleras i Norge kan låta teknisk: Vilka bolag ska få tillstånd? Hur ska tillsynen fungera? Hur mäter man om spelandet sker hos aktörer som staten kan kontrollera? Men bakom varje sådan fråga finns ett politiskt vägval. Ska Norge hålla fast vid en modell där statligt kontrollerade aktörer har en särskild roll, eller öppna för en licensmodell där fler bolag får verka under gemensamma regler?

Det är därför debatten om **monopol i Norge** inte bara handlar om marknadsdesign. Den handlar också om vilken sorts kontroll staten vill ha, hur konsumentskydd ska organiseras och vilka risker samhället anser sig kunna acceptera. I grunden står värderingar mot varandra: värderingar om kontroll kontra folkhälsa, om statens ansvar kontra individens valfrihet och om reglerad konkurrens kontra begränsat utbud.

Tekniska detaljer spelar förstås roll. Men de avgör inte ensamma om en norsk licensmodell är önskvärd. För att förstå den politiska konflikten behöver man först reda ut vad de centrala måtten faktiskt visar – och vad de inte visar.

Monopol eller licensmodell: två olika idéer om statens roll

I en monopol- eller ensamrättsmodell får ett begränsat antal aktörer en särskild ställning. I Norge är Norsk Tipping en central statligt ägd aktör inom spelmarknaden. Modellen motiveras ofta med att staten ska kunna styra utbudet, förebygga spelproblem och låta intäkter komma samhällsnyttiga ändamål till del. Den politiska tanken är att ett begränsat utbud kan vara lättare att kontrollera än en marknad med många konkurrerande bolag.



En licensmodell bygger på en annan grundidé. Flera bolag kan få tillstånd att erbjuda spel, men bara om de följer regler om exempelvis marknadsföring, ålderskontroller, betalningar och spelansvar. Staten avstår då från att styra marknaden genom att hålla utbudet litet och försöker i stället påverka den genom licensvillkor, tillsyn och sanktioner.

Skillnaden är alltså inte att den ena modellen har regler och den andra saknar dem. Skillnaden är var den huvudsakliga kontrollen placeras. I en monopolmodell ligger den delvis i begränsningen av vem som får erbjuda spel. I en licensmodell ligger den i kraven på alla aktörer som får tillträde till marknaden.

Fråga Monopol- eller ensamrättsmodell Licensmodell Vem får erbjuda spel? Ett begränsat antal aktörer har en särskild rättslig ställning. Flera bolag kan få tillstånd om de uppfyller fastställda krav. Hur utövas kontrollen? Genom begränsat utbud, regler och tillsyn. Genom licensvillkor, löpande tillsyn och möjliga sanktioner. Vilken risk betonas? Att en större marknad ökar exponering och spelrelaterade skador. Att ett begränsat system inte når spelare som väljer oreglerade alternativ.

Tabellen förenklar. Inget land har fullständig kontroll över allt spelande på nätet, och en licens är inte i sig en garanti för ett starkt konsumentskydd. Men den visar varför diskussionen inte kan reduceras till frågan om vilken modell som är mest effektiv administrativt. Modellerna uttrycker olika uppfattningar om hur mycket staten bör begränsa marknaden och på vilket sätt.

Varför blir det en politisk konflikt?

En licensreform skulle påverka mer än bolagens tillträde till marknaden. Den skulle kunna förändra konkurrensen om kunder, formerna för marknadsföring och statens möjligheter att styra spelutbudet. Den skulle också väcka frågor om hur befintliga aktörer ska behandlas och hur ansvar ska fördelas mellan bolag, myndigheter och spelare.

Det är här **politisk konflikt kring spel** uppstår. Förespråkare för en licensmodell kan betona att reglerade bolag går att ställa till svars och att en laglig marknad kan göra det enklare att nå konsumenter med information och skydd. Förespråkare för en mer restriktiv modell kan invända att fler licenser också kan innebära fler erbjudanden, mer reklam och ett större kommersiellt tryck på spelare.

Konflikten handlar alltså inte bara om huruvida staten kan skriva regler. Den handlar om vad reglerna ska åstadkomma och vilken risk man är beredd att ta. Ska politiken främst försöka begränsa spelandet genom att hålla nere det lagliga utbudet? Eller ska den försöka föra så stor del som möjligt av efterfrågan till en reglerad marknad?

Den skillnaden är viktig även för den offentliga debatten. Ett argument om att en licensmodell kan förbättra tillsynen bevisar inte automatiskt att den minskar spelproblem. Och ett argument om att ett monopol begränsar utbudet visar inte i sig hur många spelare som faktiskt använder oreglerade sajter. Politikens mål måste därför skiljas från måtten som används för att bedöma om målen nås.

Statlig kontroll och tillsyn: två saker som inte är samma

Statlig kontroll kan betyda flera saker. Det kan handla om att staten äger en spelaktör, om att staten bestämmer vilka spel som får erbjudas eller om att en myndighet övervakar bolag och ingriper vid regelbrott. Dessa former av kontroll överlappar ibland, men de är inte identiska.

Ägande ger staten en direkt relation till en aktör, men är inte detsamma som oberoende tillsyn. Tillsyn handlar i stället om att kontrollera att regler följs, oavsett om det granskade bolaget är statligt eller privat. En licensmodell kan därför ge myndigheter en tydlig formell roll, samtidigt som den kräver resurser och verktyg för att granska fler aktörer. En monopolmodell kan göra antalet aktörer färre, men behöver fortfarande trovärdig kontroll av hur spelansvaret fungerar i praktiken.

Det politiska spörsmålet är därmed större https://www.fokus.se/natives/norsk-spelpolitik-vid-ett-vagskal-kan-monopolet-ersattas-av-en-licensmodell/ än hur många inspektörer en myndighet behöver. Det gäller också vem som sätter målen, hur oberoende tillsynen är och vilka konsekvenser ett bolag möter om det brister. Tydliga regler på papperet hjälper föga om överträdelser inte upptäcks eller får följder.

Konsumentskydd och spelansvar: utbud är bara en del av bilden

Spelansvar kan omfatta verktyg som insättningsgränser, självavstängning, information om risker och rutiner för att upptäcka skadligt spelande. Konsumentskydd rymmer dessutom frågor om hur erbjudanden presenteras, hur bonusvillkor formuleras och hur enkelt det är att förstå vad man tackar ja till.

En restriktiv modell kan försöka skydda konsumenter genom att begränsa den lagliga tillgången. En licensmodell kan i stället ställa konkreta krav på de bolag som får verka. Men det går inte att avgöra skyddets kvalitet enbart genom att räkna tillstånd eller aktörer. Man behöver också undersöka hur verktygen används, vilka grupper som nås och om riskbeteenden upptäcks i tid.

Det finns dessutom en praktisk spänning: Ett regelsystem kan vara ambitiöst utan att omfatta allt spelande. Om en spelare använder tjänster utanför den reglerade marknaden kan vissa nationella verktyg vara svårare att tillämpa. Samtidigt kan ett större lagligt utbud innebära mer synlighet och fler kommersiella budskap. Det är just den avvägningen som ligger bakom värderingsfrågan **kontroll kontra folkhälsa**: räcker en kontrollerad marknad för att skydda människor, eller krävs också en politisk ambition att hålla nere själva utbudet?

Kanaliseringsgrad: vad måttet visar – och inte visar

Kanaliseringsgrad används för att beskriva hur stor andel av spelandet som sker hos aktörer som omfattas av den reglering man studerar. Men först måste man fråga: Vad är det som mäts? Det kan handla om spelarnas aktivitet, om omsättning eller om uppskattade intäkter. Dessa mått är inte utbytbara.

Om en undersökning mäter spelarnas aktivitet säger den något om var människor spelar. Om den mäter omsättning handlar det om hur stora insatser som omsätts på olika delar av marknaden. Ett fåtal storspelare kan påverka omsättningsmåttet mycket, även om de utgör en liten andel av spelarna. Därför går det inte att läsa en kanaliseringsgrad som en enkel procentsats av befolkningen.

Som prisexempel i den politiska debatten kan man använda formuleringen **kanaliseringsgrad under 50 procent före licenssystemet**. Den typen av siffra kan illustrera ett problem som förespråkare för licensiering vill lösa: att en stor del av spelandet sker utanför den reglerade marknaden. Men siffran måste alltid knytas till en källa, en tidsperiod och en definition. Mäter den spelare, omsättning eller något annat? Vilka spelformer ingår? Och hur har uppgiften tagits fram?

Det är också viktigt att inte flytta ett mått mellan länder utan förklaring. En kanaliseringsuppgift från Sverige kan ge relevant jämförelsematerial, men den bevisar inte i sig hur den norska marknaden ser ut. Norge och Sverige har olika regelverk och marknadsförutsättningar. Jämförelser kan hjälpa debatten, men kräver att man redovisar vad som faktiskt jämförs.

Vad en kanaliseringssiffra inte svarar på

- Den visar inte automatiskt hur många personer som spelar, om måttet i själva verket bygger på omsättning.
- Den visar inte ensam om spelproblem har ökat eller minskat.
- Den talar inte om varför spelare väljer en viss aktör.
- Den avgör inte om en licensmodell ger bättre konsumentskydd än en ensamrättsmodell.
- Den kan vara svår att jämföra mellan länder om definitioner och metoder skiljer sig åt.

Spelinspektionens kanaliseringsmätning, som myndigheten uppmärksammade i en webbnyhet 2025, kan därför fungera som ett verktyg för att förstå hur en sådan mätning diskuteras och används i Sverige. Den bör läsas som en svensk källa och inte som ett direkt facit för Norge. För den norska debatten är frågan snarare vilka data som finns, vilken metod som ligger bakom dem och om politikerna använder samma definition när de argumenterar.



Vad bevakning kan tillföra – och var gränsen går

Bevakning av den norska spelmarknaden kan hjälpa läsare att följa lagförslag, myndighetsbeslut och argument från olika aktörer. Kongebonus bevakning av norsk spelmarknad kan till exempel vara en ingång till att följa hur diskussionen utvecklas över tid. Fokus kan på motsvarande sätt nämnas som en del av den bredare mediala och offentliga diskussion där spel, politik och konsumentfrågor möts.

Men marknadsbevakning och myndighetsdata fyller olika funktioner. En bevakning kan visa vilka frågor som diskuteras och vilka aktörer som hörs. En myndighetskälla kan beskriva en viss mätning eller regel. Ingen av dem bör utan vidare behandlas som en fullständig utvärdering av hela marknadens skadeverkningar. Läsaren behöver veta om det handlar om rapportering, opinionsbildning, statistik eller tillsyn.

Den norska frågan är i slutänden politisk

När Norge diskuterar licenser är det frestande att söka ett tekniskt svar: en modell som antingen fungerar eller inte fungerar. Men spelreglering rymmer mål som kan stå i konflikt. En politiker kan vilja maximera kontrollen över utbudet, en annan kan prioritera att föra spelare till aktörer som kan granskas, och en tredje kan fokusera på skadorna för personer och familjer.

Det är därför **monopol debatt i Norge** inte kan avgöras med en enda kanaliseringssiffra eller genom att peka på en viss tillsynsmodell. Mätningar behövs, men de måste tolkas rätt. Tillsyn behövs, men den ersätter inte politiska beslut om marknadens storlek. Och konsumentskydd kräver mer än att en aktör har statligt ägande eller att ett bolag har fått licens.

1. Först måste politiken tydliggöra vilket problem regleringen ska lösa: spelproblem, oreglerat spelande, bristande kontroll eller flera saker samtidigt.

2. Därefter måste man välja mått som svarar mot frågan – och skilja spelare från omsättning.
3. Slutligen behöver staten visa hur regler följs upp och vad som händer när konsumentskyddet inte fungerar.

Tekniken kan hjälpa Norge att genomföra ett politiskt beslut. Den kan skapa system för rapportering, kontroll och ingripanden. Men den kan inte avgöra hur samhället ska väga frihet mot begränsning, marknad mot ensamrätt eller kommersiellt utbud mot förebyggande folkhälsoarbete. Det är den avvägningen – inte licensblanketten – som gör licensfrågan till politik.