



**Karolinska
Institutet**

Veronika Sundström,
Universitetsdirektör

Beslut

2026-08-06
Spelinspektionen

registrator@spelinspektionen.se

Dnr: 1-657/2026

Beslut om yttrande över Spelinspektionens förslag till nya föreskrifter om spelansvar (Ert dnr 21 Si540)

Beslut

Universitetsdirektör beslutar att Karolinska Institutet lämnar bifogat yttrande.

Ärendet

Spelinspektionen har tillfrågat Karolinska Institutet (KI) om synpunkter på Spelinspektionens förslag till nya föreskrifter om spelansvar (dnr 21 Si540).

Bifogat yttrande har utarbetats av Philip Lindner, leg psykolog, docent; Nathan Lakew, fil dr; Jakob Jonsson, leg psykolog, fil dr

Samtliga är aktiva spelforskare vid Centrum för psykiatriforskning, Institutionen för klinisk neurovetenskap, KI.

Beslut i detta ärende har fattats av undertecknad universitetsdirektör Veronika Sundström efter föredragning av avdelningschef Björn Kull.

Bilaga:

Remissvar om Spelinspektionens nya spelansvarsföreskrifter

Veronika Sundström

Björn Kull

Remissvar (2026) om Spelinspektionens nya spelansvarsföreskrifter (21Si540)

Inledning och sammanfattande kommentar

Centrum för psykiatrforskning vid Karolinska Institutet (KI) är ett kunskapscentrum för psykiatriska sjukdomstillstånd, vid vilket det genomförs forskning i klinisk miljö, annan patientnära forskning, samt folkhälsovetenskaplig forskning. Ett framträdande forskningsområde är spelforskning, i synnerhet policynära forskning med data från verklig spelmiljö. KI har därför valt att inte principiellt avgränsa sitt yttrande kring de nya föreskrifterna till enbart frågor som rör forskning och utbildning; även frågor av betydelse för prevention, identifiering och behandling av problemspelande berörs.

KI har ombetts att lämna synpunkter ett nu uppdaterat förslag på föreskrifter avseende spelansvar. I KI:s remissvar från 2022 gjordes bedömning att de då nya föreskrifterna (förslag på vilka nu har uppdaterats) överlag vore ett steg i rätt riktning mot att minimera skadeverkningarna av hasardspel (spel om pengar). Denna bedömning kvarstår. KI delar därtill Spelinspektionens bedömning att det (1) behövs nya föreskrifter för att stärka konsumentskyddet, nödvändiggjort av omvärldsförändringar av både spelmarknaden, annan lagstiftning mm; (2) att det är fördelaktigt att samla föreskrifter på föreslaget sätt, snarare än flera mindre, samt (3) att föreskrifter är att föredra framför allmänna råd eller vägledningar.

De nya föreskrifterna speglar väl den svenska spelmarknaden, som på makronivå ter sig relativt stabil (inklusive en handfull väletablerade licenshavare med stora marknadsandelar) men på mikronivå är både komplex och dynamisk. Det finns en bred samsyn bland olika intressenter att bibehålla hög så kallad kanalisering – andelen av totala svenska spelmarknaden som sker via spelbolag med svensk licens – men både marknadsinterna rörelser, tekniska utvecklingar och omvärldshändelser (större idrottsevenemang som driver vadslagning, förändringar av andra länders lagstiftning mm)

innebär att en delikat, konstant föränderlig balansgång krävs även när endast folkhälsoaspekter beaktas.

En erkänd svårighet sedan omregleringen av spelmarknaden 2019 är att många i sammanhanget viktiga definitioner har visat sig otillräckligt detaljerade, både operativt för licenshavarna (som exempelvis kan behöva exakta definitioner för sina algoritmer och flödesscheman) och juridiskt (vid tillsyn av spelansvarsarbete). Att göra detta juridiskt via tillsynsbeslut och annan praxisbildning har visat sig vara en långsam och suboptimalt fungerande väg. Spelbranschen har därtill uppmärksammat behovet av proaktiv vägledning i spelansvarsfrågor. Eftersom licenshavare har ett långtgående, i lag delegerat ansvar att upprätthålla gott konsumentskydd finns det mycket att vinna även ur rent folkhälsoperspektiv i att ge licenshavarna ett tydligare ramverk för sitt spelansvarsarbete. KI anser därtill att det finns utrymme och skäl att höja ambitionsnivån för spelansvarsarbetet genom skärpt lagstiftning, och bedömer att detta skulle kunna göras – genom förslagen diskuterade nedan – utan att sänka kanaliseringen, annat än eventuellt marginellt och övergående.

Förslag om tillämpningsområde och uttryck

KI tillstyrker förslagen men anser att följande tillägg bör göras:

- Begreppet "suicidtankar" används i 2 kap och bör därför ingå bland definitionerna i kap 1, i synnerhet eftersom det även inom psykiatrisk forskning och vård har en bred betydelse. Begreppet skulle med fördel alternativt kunna ersättas av det bredare begreppet "suicidalitet", som även används av exempelvis Folkhälsomyndigheten i deras material om spelproblem (<https://www.folkhalsomyndigheten.se/publikationer-och-material/publikationsarkiv/s/suicidalitet-bland-personer-med-spelproblem/>).
- Begreppet "långa spelsessioner" används i 2 kap och bör ingå bland definitionerna i kap 1, med antingen generell, normativ (avvikande i förhållande till andra kunder) eller kundspecifik (avvikande för just den kunden). Eftersom olika spelformer har

olika tempo (jämför exempelvis betting med casinospel), kan dessa med fördel definieras per spelform.

Förslag om spelansvarsåtgärder

KI tillstyrker förslagen men anser att följande tillägg bör övervägas:

- I 2 kap 4§ nämns att "Åtgärderna och uppföljningen av åtgärderna ska anpassas till spelbeteendets allvarlighetsgrad och spelandets tempo". KI anser att denna skrivelse är för diffus och i praktiken ger licenshavare operativt utrymme att, i brist på rättspraxis kring både enstaka begrepp och flera i kombination, sänka ambitionsnivån i enskilda fall (oavsett om utfallen i teorin skulle kunna bli föremål för tillsyn). Ur folkhälsoperspektiv bör skrivelsen därför kompletteras med tydliga definitioner, av skäl som diskuteras i inledande kommentar ovan.
- Utöver att definiera suicidtankar (se punkt ovan) bör 2 kap 8 § även ställa krav på att licenshavaren hänvisar vederbörande till oberoende stödtjänst om indikation på suicidalitet framkommer.
- Nämda insättningsgräns om 10 000 SEK är densamma som hänvisas till i Spelförordningen 2018:1475 och har redan kritiserats ur folkhälsoperspektiv för att vara allt för hög: gränsen motsvarar en halv nettomedianinkomst, vilket kan jämföras med exempelvis kanadensiska riktlinjer för lågriskspelande som ligger på 1% av bruttoinkomsten (<https://gamblingguidelines.ca/lower-risk-gambling-guidelines/what-are-the-guidelines/>). Oavsett exakta nivå för den absoluta gränsen, ser KI – med anledning av det konstaterat växande spelandet bland ungdomar och unga vuxna – ett behov av att åldersbestämma pekuniära gränser. Statligt ägda Svenska Spel har redan, på eget initiativ, infört så kallade maxgränser (i praktiken insättningsgränser) för 18–19 åringar på 1000 SEK/månad, samt 5000 SEK för 20–24 åringar. Norska motsvarigheten Norsk Tipping har sedan tidigare liknande gränser. KI ser stora folkhälsovinster i att unga vuxna, som på gruppnivå ej har samma ekonomiska resurser som äldre, ej heller tillåts spela i samma utsträckning; det vore därtill olyckligt för spelmarknaden som helhet ifall lovvärda spelansvarsinitiativ från enstaka licenshavare skulle

riskera att utvecklas till en konkurrensnackdel gentemot andra licenshavare som ej har samma ambitionsnivå.

- Under 2 kap 2 § listas nattspel som riskfaktor för överdrivet spelande. KI föreslår att tidsdefinitionen vidgas till kl 22:00–06:00, vilket är en vanligt förekommande definition i vetenskaplig forskning.

KI skulle därtill gärna se att följande indikatorer ingår bland dem i föreskrift nämnda under 2 kap 2 §:

- Höga (normativt och/eller för individen) förluster på kort tid (dagar eller samma månad)
- Höga (normativt och/eller för individen) förluster under längre tid (flera månader)
- Många eller periodkumulativt långa (normativt och/eller för individen) spelsessioner
- Indikation på förlustjagande inom samma spelsession, operationaliserat ex genom ökande insatser efter förluster
- Byte mellan flera spelformer och/eller byte till spelform med högre risk
- Ökande insats över längre tid
- Normativt högaktivt spelande i närtid efter registrering och/eller period av inaktivitet (kan tänkas indikera hopp mellan licenshavare för att undgå tvingande spelansvarsåtgärder hos ena, och/eller desperation)
- Användning av flera olika betalmetoder (inklusive byte av betalkort eller användning av flera) inom kort tid
- Att tecken på psykisk ohälsa kompletteras med berusning/drogpåverkan, som är en erkänd riskfaktor för problemspelande. Spelinspektionen bör även överväga att inkludera "nedsatt beslutsförmåga" – som är definierat och etablerat i lag och praxis – bland riskfaktorerna här.
- Med anledning av att Spelinspektionen nu föreslår att fortsatt tillåta så kallad autoplay (se nedan), bör bruk av autoplay även ingå bland indikatorer för överdrivet spelande – KI:s bedömning av forskningsläget är att det finns god evidens för att denna funktion, oavsett kausal roll, brukas oftare av problemspelare, vilket för detta syfte ska anses tillräckligt.
- Formuleringen av punkt 12 gör gällande att spelaren själv uppger ett begränsat ekonomiskt handlingsutrymme. KI anser att skrivelsen även bör ta höjd för de situationer där

licenshavaren själv kan konstatera bristande ekonomiskt handlingsutrymme (*affordability*), vilket med fördel kan baseras på en bedömning av löpande intäkter snarare än vid enstaka tidpunkt tillgängligt belopp.

Förslag om handlingsplan

KI tillstyrker förslaget, men saknar skrivelser om att (och hur) handlingsplanerna ska utvärderas: KI anser att det är rimligt att kräva av licenshavarna fortlöpande – det vill säga under pågående licensperiod och inte bara i samband med ansökan om förnyad licens – utvärderar exempelvis hur väl de i handlingsplan beskrivna algoritmerna för att identifiera överdrivet spelande (2 kap 1 §) fungerar, dokumenterar denna utvärdering samt tillgängliggör den för Spelinspektionen.

Förslag om utbildning

KI tillstyrker förslaget, men skulle gärna se att tidiga tecken på spelproblem nämns explicit bland det som ska ingå i utbildningen.

Förslag om kontroll vid inloggning

KI tillstyrker förslagen.

Förslag om utloggning

KI tillstyrker förslaget om att införa en tydlig gräns för när automatisk utloggning bör ske, men avstyrker det specifika förslaget 60 minuter och önskar istället argumentera för en lägre gräns, förslagsvis 15 eller 30 minuter. KI delar Spelinspektionens bedömning att utloggning är en i dagsläget välbekant funktion bland allmänheten, i synnerhet för digitala tjänster för vilket säker e-legitimation används för inloggning. KI hade gärna sett att Konsekvensutredningen innehållit ett resonemang kring hur olika tidsgränser för utloggning kan tänkas påverka spelbeteende; KI anser att den förslagna gränsen på 60 minuter ej landar i den optimala balansen mellan vad som kan

betraktas som (lätt) omständligt, respektive möjliggörande för (fortsatt) spelande som annars inte hade skett, inklusive risk för inte bara enstaka ytterligare spelomgångar utan återupptagna kompletta spelsessioner.

KI ser även värde i att specificera definitionen av inaktivitet, som i nuvarande förslag lyder "[En spelare som inte har spelat eller] på annat sätt har varit aktiv"; KI anser att "aktiv" här ska innebära ett klick/tryck som innebär ett aktivt ställningstagande av någon typ (exempelvis att kvarstanna på en sida, gå vidare till nästa, eller liknande).

Förslag om kommunikation om spelansvar

KI delar Spelinspektionens beskrivna bild av att många spelare, och i synnerhet problemspelare, upplever svårigheter att komma i kontakt med vissa licenshavare, och att detta i sig utgör skäl för ny lagstiftning med krav på tillgänglighet. KI tillstyrker därför förslaget om spelares möjlighet till kommunikation med licenshavaren via chatt eller telefon (på svenska), men bedömer att nämnda 8 timmars öppettid ej är tillräckligt för att uppnå de uppgivna målen med att införa ett sådant krav. Eftersom föreslagen skrivelse ej heller definierar *när* detta tidsfönster ska infalla, är det rimligt att anta att licenshavare skulle förlägga det till tider på dygnet då det är ekonomiskt fördelaktigt för dem att göra så utifrån exempelvis lokala bestämmelser kring övertidsersättning (läs: dagtid) – ett tidsfönster som bedömt inte överlappar särskilt väl med tidsfönstret för när problemspelande är vanligt förekommande eller överrepresenterat (läs: nattetid). KI anser att det är fullt rimligt att kräva längre öppettider av licenshavare, åtminstone 16 timmar per dygn, eller allra helst dygnet runt. I Konsekvensutredningen konstateras riktigt att kravet kommer att medföra kostnader för licenshavarna, men Konsekvensutredningen tycks inte ha tagit hänsyn till att många licenshavare redan idag har upphandlat liknande tjänster från leverantörer som har parallella uppdrag för flera licenshavare och därmed åtnjuter stordriftsfördelar; ej heller innehåller

Konsekvensutredningen något resonemang om hur företag verksamma inom andra men liknande områden, där vinstmarginalen är lägre än den vid spel om pengar, klarar av ekonomiskt att tillhandahålla generösare öppettider än 8 timmar per dag.

Eftersom förslaget nämner chatt och "jämförbart kommunikationssätt" anser KI även att förslaget med fördel bör kompletteras med en skrivelse om hur lång tid som ska tillåtas passeras mellan att kontaktförsök inleds till dess att det aktivt hanteras.

Förslag om självtest

KI tillstyrker förslaget men eftersom Spellagen (2018:1138) endast gör gällande att licenshavaren ska "erbjuda" självtest, ser KI fördelar med att i föreskrift reglera att detta självtest ska tillhandahållas av licenshavaren själv. I dagsläget har vissa licenshavare tolkat denna skrivelse som att hänvisning till exempelvis Stödlinjens hemsida (och deras självtest) räcker, medan andra samlar in dessa uppgifter själva genom en enkät, data från vilket sen kan användas av de algoritmer som licenshavarna av lag är tvingad att nyttja till att identifiera överdrivet spelande. Avsaknad av en vedertagen, generell och objektiv definition av överdrivet spelande har av spelbranschen lyfts fram som ett hinder för att träna denna typ av algoritm; även de indikatorer som nu föreslås i 2 kap 2 § fungerar i praktiken som en samling proxymått på överdrivet spelande, kännedom om vilket det även vore möjligt att få genom att helt sonika fråga spelare om de upplever negativa konsekvenser av sitt spelande. Om dessa uppgifter emellertid aldrig kommer till licenshavarens kännedom eftersom de samlas in av tredje part, tillåts licenshavaren gå strukturellt miste om en uppenbar källa till information på vilket de annars hade varit tvungna att agera.

Samtidigt bör det konstateras att tvingande självtest riskerar att leda till ouppriktiga svar, eftersom problemspelare i många fall har ett upplevt intresse av att fortsätta spela (exempelvis för att vinna tillbaka förlorade pengar) som trumfar ett hjälpsökande som skulle

kunna inledas med att svara uppriktigt på ett självtest. KI ser därför värde i att de av licenshavarna tillhandahållna självtesten erbjuds även anonymt (trots inloggat läge); diskrepans mellan gruppvisa resultat från anonyma respektive icke-anonyma självtest kan därtill med fördel ingå i de uppgifter som varje licenshavare periodvis ska rapportera in till Spelinspektionen.

Förslag om logotyper för spelansvar

KI tillstyrker förslagen och önskar lyfta att det finns relevant evidens för att även permanent tillgängliga grafiska hänvisningar till självtest leder till ett betydande användande på gruppnivå.¹

Förslag om gränser

KI tillstyrker förslagen och delar Spelinspektionens bedömning att det finns ett behov av skärpning på området. KI anser dock att skrivelsen i 9 kap 2 § som tillåter licenshavare att i praktiken ge återkoppling på satta gränser ("Vad som anges i första stycket hindrar inte heller att licenshavaren informerar om det lägsta belopp som krävs för att spelaren ska kunna delta i spel.") behöver förtydligas för att undvika att detta undantag nyttjas på ett icke-avsett sätt och behöver bli föremål för tidskrävande praxisbildning.

Förslag om information och meddelande till spelare

KI tillstyrker förslagen med undantag för förlaget att tillåta meddelandet av ackumulerad förlust som senast inför första insatsen. I Konsekvensutredningen nämns att detta förslag genomgick revidering efter 2022, eftersom en eller flera remissinstanser argumenterade för att spelupplevelsen annars riskerade att "gå förlorad" – det hävdades att upplevd kontroll över

¹ Jonsson, J., Lakew, N., Lindner, P. (2025). Inviting online gamblers to do a self-test – effect on their gambling behavior and use of responsible gambling measure. Journal of Gambling Issues.

spelresultatet var en bärande del av spelupplevelsen, som kan tänkas gå förlorad om spelaren vet att en förlust har skett. KI anser att den spelupplevelse som beskrivs och används som argument här påminner om problemspelande och därför bör anses sakna betydelse: om en spelare börjar att tveka inför en tänkt spelomgång just eftersom vederbörande i ett tidigt skede får signaler om att tidigare spelomgångar (som kan tänkas likna den nu planerade) har resulterat i en ackumulerad förlust, bör detta ur folkhälsoperspektiv betraktas som en spelomgång som spelaren ej ska åta sig.

Under 10 kap 3 § i förslaget nämns att spelare även ska få "regelbunden" återkoppling; KI anser att begreppet "regelbunden" antingen ska ingå i definitionerna i 1 kap, alternativt definieras närmare här i termer av frekvens över olika tidsspann, snarare än att låta det definieras genom rättspraxis, av det skäl som diskuteras i inledningen ovan. Alternativt, eller komplementärt, skulle återkoppling kunna ske vid varje ny initierad spelvariant, dvs vid byte av spelautomat, byte av match på vilket vadslagning sker, och dylikt.

Förslag om uttag

KI tillstyrker förslaget.

Förslag om att omgångsbegränsa autoplay (12 kap 3 §)

KI avstyrker förslaget om att i föreskrift uttryckligen tillåta funktionen autoplay. I dagsläget saknar denna omstridda funktion uttrycklig reglering och i förra versionen av de nu ånyo aktuella spelansvarsföreskrifterna, föreslogs ett förbud, likt vad som nyligen har införts i exempelvis Nederländerna och England. KI anser inte att evidensläget har förändrats sedan 2022 och landar därför i samma slutsats: att ett förbud mot autoplay skulle utgöra ett stärkt konsumentskydd och bidra till att minimera de negativa konsekvenserna av spelande, i enlighet med 3 kap 1 § av Spellagen (2018:1138).

Av skrivelser i Konsekvensutredningen att döma har Spelinspektionen, utan hänvisning till nya forskningsfynd och i skenbar samstämmighet med spelindustrin, övergått till att betrakta autoplay som ett spelansvarsverktyg: i Konsekvensutredningen står exempelvis att "Spelinspektionen anser dock att begränsningen [i antal autoplay-omgångar] i realiteten är till fördel för spelaren, eftersom den är ett verktyg för att skydda mot överdrivet spelande" (sida 35). KI delar inte denna bedömning, utan anser att det konstaterade missbruket av funktionen bland individer med problemspelande – vilket Spelinspektionen tillstår i Konsekvensutredningen – bör väga tyngre. KI vill även lyfta att det numera finns kvasi-experimentellt empiriskt stöd för att möjligheten till autoplay ökar spelandet, åtminstone på gruppnivå.²

Spelinspektionen tycks därtill inte ha beaktat möjligheten att spelare kan nyttja parallella autoplay-sessioner hos flera licenshavare samtidigt, och/eller kedjor av autoplay hos samma licenshavare. Apropå det senare står det i Konsekvensutredningen att den föreslagna begränsningen á 60 repetitioner "innebär att en autoplay-session som mest kan pågå i ett fåtal minuter [läs: 60×3 sekunder = 3 minuter]" (sida 34), men sådana sessioner kan utan ansträngning upprepas, vilket förslaget ej tycks ha tagit höjd för. Konsekvensutredningen saknar därtill resonemang om varför just 60 omgångar ska anses vara en lämplig balanspunkt.

I Konsekvensutredningen diskuteras inte varför ett förbud föreslogs och till synes fungerar i utlandet, men ej kan antas göra det (eller behövas) i Sverige. Ett kontraargument vore att spelmarknaderna i dessa länder ser olika ut. I sitt remissvar från 2022 konstaterade KI att ett autoplay-förbud kan tänkas ha inledande, marginell påverkan på kanaliseringen genom att driva högkonsumenter till olicensierade spelbolag som fortsatt tillhandahåller autoplay; ett sådant förbud skulle dock behöva ställas mot det långsiktiga fördelaktiga att nytillkomna kunder på den svenska spelmarknaden aldrig får

² Jonsson J, Carlbring P and Lindner P (2024) Offering an auto-play feature likely increases total gambling activity at online slot-machines: preliminary evidence from an interrupted time series experiment at a real-life online casino. *Front. Psychiatry* 15:1340104.

chansen att bekanta sig med en funktion som forskning visat sig starkt förknippat med problemspelande.

Om Spelinspektionen ändå önskar gå vidare med förslaget om att tillåta men omgångsbegränsa autoplay, anser KI att bestämmelsen bör kompletteras med ett eller flera av alternativen nedan, i syfte att säkerställa gott konsumentskydd:

- Krav på någon typ begränsning i hur ofta maximala uppsättningen autoplay-omgångar tillåts upprepas, exempelvis en gång per timme.
- Krav på att erbjuda differentierade alternativ för antal omgång, ex 10, 30, och 60 omgångar (vilket ofta är fallet redan idag), där det minsta antalet är grafiskt mest framträdande.
- Krav på att tillhandahålla ett grafiskt framträdande alternativ för att avbryta en inledd autoplay-omgång.
- Krav på en universell övre insatsgräns (exempelvis 10 SEK) specifik för omgångar spelade med autoplay.
- Krav på möjlighet för spelare att själva stänga av denna funktionalitet (och tillåta enbart med tidsfördröjning), liksom att licenshavare ska kunna stänga av funktionen som en del av lagstadgade åtgärder vid konstaterat överdrivet spelande.

Övriga förslag om utformning av spel

KI hade gärna sett att Spelinspektionen i föreskrift specificera det som anges i 14 kap 5 § i Spellagen (2018:1138) apropå att spel ej får utformas "så att spelaren får intryck av att vara nära att vinna när så inte är fallet". Det är väl belagt i forskning att upplevelsen av så kallade "near wins" driver mycket av problemspelet samt att problemspelare är särskilt känsliga för det, men nuvarande formulering förbjuder i praktiken endast direkt återkoppling av typen "Bara en siffra ifrån att du vann!". Ett enkelt sätt att kringgå lagen och dess intentioner är att istället utforma ett spel så att spelaren vinner på oväntade kombinationer, vilket kan tänkas ha liknande effekt som traditionella "near wins" och är vanligt förekommande på dagens spelmarknad.

Utökade föreskrifter kring utformning av spel skulle med fördel även förbjuda det närliggande fenomenet kallat "losses disguised as wins", där spelaren genom återkoppling vilseleds att tro att en spelomgång resulterat i en nettovinst, trots att (förbrukad) insats överstiger vunnet belopp.

Förslag om skydd av spelarnas pengar

KI delar Spelinspektionens bedömning att krav på godkännande av villkor för skydd av spelarens pengar vid händelse av licenshavarnas obestånd, ej utgör en relevant spelansvarsfråga och tillstyrker därför förslaget att stryka detta.

Förslag om information till Spelinspektionen

KI har inga synpunkter på förslaget att flytta dessa skrivelser till andra föreskrifter. KI önskar dock föreslå redan i detta skede att även statistik om antalet spelare som uttryckt suicidalitet ska ingå bland uppgifterna som licenshavare periodvis behöver rapportera in till Spelinspektionen.

Yttrandet har tagits fram av:

Philip Lindner, leg psykolog, docent

Nathan Lakew, fil dr

Jakob Jonsson, leg psykolog, fil dr

Samtliga är aktiva spelforskare vid Centrum för psykiatriforskning, Institutionen för klinisk neurovetenskap, KI.

Signature page

This document has been electronically signed
using eduSign.

eduSign