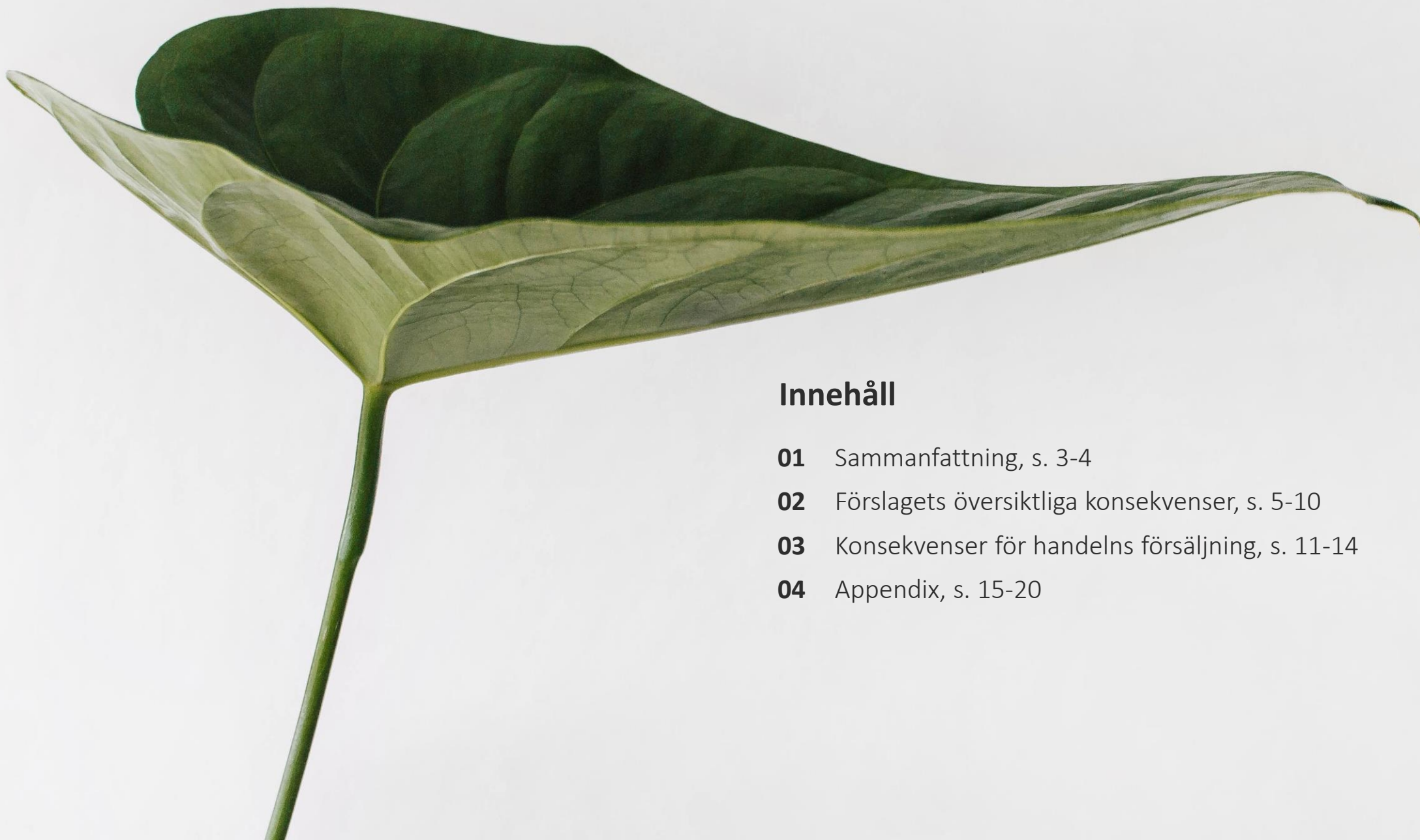


# Effekter på svensk detaljhandel från utökade kreditrestriktioner på spel och lotter

HUI Research på uppdrag av Svenska Spel



## Innehåll

- 01** Sammanfattning, s. 3-4
- 02** Förslagetts översiktliga konsekvenser, s. 5-10
- 03** Konsekvenser för handelns försäljning, s. 11-14
- 04** Appendix, s. 15-20

# 01 | Sammanfattning

# Sammanfattning

## **HUI har undersökt hur förslagen i promemoria Fi2024/00442 kan komma att påverka handeln**

Undersökningen har genomförts på uppdrag av Svenska Spel.

## **Särskilt fokus har legat på förslaget om kreditrestriktioner på spelmarknaden**

I promemoria Fi2024/00442 föreslås att i spellagen (2018:1138) införa förbud mot att licenshavare och spelombud tillåter eller medverkar till att spel om pengar betalas med krediter. Detta förbud och dess effekter på försäljningen av spel och lotter på fysiska platser har varit huvudfokus för undersökningen.

## **Det finns befintliga alternativa styrmedel till kreditrestriktionerna**

Spelmarknaden omfattas av en långtgående omsorgsplikt och licenshavare och ombud förutsätts ha vissa rutiner som bland annat ska motverka överskuldssättning. Att förlita sig på den denna skulle vara ett sätt att komma åt problemet med överskuldssättning när det kommer till fysiska ombud och skulle vara en mindre invasiv form av reglering för konsumenterna och ombuden.

## **Förslaget slår brett mot en av spelmarknadens mindre problematiska sektorer**

Det finns idag i Sverige över 5 000 aktörer som agerar som ombud för spel eller lotter på fysiska platser i exempelvis butiker. Lagförslaget slår oproportionerligt hårt mot spel på fysiska platser, som ofta köps i kassan som impulsköp och har relativt låg risk. Dessa aktörer och köptillfällen drabbas oproportionerligt hårt av lagändringen.

## **Förslaget medför kostnadsökningar för detaljhandeln**

För att efterleva lagändringen, skulle alla butiker i Sverige som tillhandahåller spel behöva utbilda sin personal, ha kontinuerliga kontroller och noggranna rutiner för att på så sätt säkerställa att spel aldrig köps på kredit. Beräkningar visar att bara kontrollen vid kassan skulle skapa kostnadsökningar om cirka 125 miljoner för svenska butiker, som redan i dagsläget är pressade ekonomiskt. Detta inkluderar inte kostnader för utbildningsinsatser och dylikt. Förslagets effekter kan eventuellt vara så omfattande att många ombud helt väljer att sluta erbjuda spel och lotter.

## **Förslaget riskerar leda till att sociala mötesplatser försvinner**

Spel- och lottombuden utgör en viktig del av det sociala livet i vissa delar av landet, främst orter där utbudet av andra mötesplatser som caféer och restauranger är begränsat. Dessa ombud är beroende av försäljningen av spel och lotter och har ofta en redan låg marginal. Att försvåra köpsituationen för konsumenterna, och skapa ökade driftkostnader för ombuden, skulle kunna göra dessa aktörer olönsamma.

## **Förslaget skapar friktion i köpresan i handeln**

Betalningsmetoder utvecklas ständigt och gränsdragningen mellan om ett alternativ såsom betalkort är att betrakta som kredit blir allt svårare. Samtidigt visar studier att konsumenter blir frustrerade och riskerar att avbryta köp om det uppkommer problem i kassalinjen. Därför kan lagändringen tänkas påverka köpbeteenden i en stor utsträckning. Det är också värt att notera att förslaget kommer parallellt med att handeln aktivt jobbar med att minska kontanthantering.

## **Risk för 0,7-2,9 miljarder i förlorad försäljning p.g.a. lottrestriktioner**

Restriktioner på huruvida lotter får köpas på kreditkort i handeln kan tänkas leda till förlorad försäljning om mellan 735 mkr (lågt scenario) och 2,9 mdkr (høgt scenario). Förlusten sker både på grund av minskad försäljning av lotter samt minskad merförsäljning av andra varor.

## **Risk för 0,2-2,2 miljarder i förlorad försäljning p.g.a. spelrestriktioner**

Restriktioner på huruvida spel får köpas på kreditkort i handeln kan tänkas leda till förlorad försäljning om mellan 187 mnkr (lågt scenario) och 2,2 mdkr (høgt scenario). Förlusten sker både på grund av minskad försäljning av spel samt minskad merförsäljning av andra varor.

## 02 | Förslagetets översiktliga konsekvenser

# Befintliga verktyg för att reglera spelandet hos ombud i Sverige

## En bred skara aktörer i handeln berörs av lagstiftningen

- Lottombud är aktörer som tillhandahåller spel på fysiska platser i form av lotter, primärt i form av skraplotter.
- Spelombud är aktörer som tillhandahåller spel på fysiska platser i form av sportsbetting, poolspel, nummerspel och lotter. Dessa spelombud säljer även lotter.
- Aktörer i handeln som är ombud återfinns främst i den bredare dagligvaruhandeln vilket också inkluderar servicehandeln, trafikbutiker och spel- och tobaksbutiker.

## Långtgående krav för att ombuden ska bidra till hållbart spelande

Spelmarknaden omfattas av en långtgående omsorgsplikt och licenshavare och ombud förutsätts ha vissa rutiner som bland annat ska motverka överskuldssättning. Det innebär att det redan finns ett säkerhetsåtgärder gällande denna form av spelande, till skillnad från exempelvis onlinespel där möjligheten att motverka överskuldssättning är mer komplex.

## Det finns befintliga alternativa regleringsverktyg, exempelvis omsorgsplikten

Att istället förlita sig på den redan existerande omsorgsplikten skulle vara ett sätt att komma åt problemet med överskuldssättning när det kommer till fysiska ombud. Då risken är relativt låg i dessa spelformer torde omsorgsplikten kunna vara ett relativt effektivt verktyg. Det skulle vara en mindre invasiv form av reglering för konsumenterna och ombuden.

## Förutsättningar för den svenska spelmarknaden: Licenskrav och omsorgsplikt

### Spelregleringar bygger på förtroende för aktörerna som tillhandahåller spel

En viktig utgångspunkt med den svenska spelregleringen är att aktörer utan licens ska stängas ute från spelmarknaden. På så sätt kan spelandet kanaliseras till erbjudanden från ansvarsfulla, tillförlitliga och kontrollerbara aktörer, vilket är en förutsättning för att kunna uppnå ett starkt konsumentskydd på spelmarknaden.



### Omsorgsplikten kompletterar licensieringskraven

Aktörerna med svensk spellicens måste dessutom säkerställa att sociala och hälsomässiga hänsyn iaktas i spelverksamheten för att skydda spelare mot överdrivet spelande och hjälpa dem att minska sitt spelande när det finns anledning till det (omsorgsplikt). I omsorgsplikten ingår att motverka överdrivet spelande genom fortlöpande kontroll av spelbeteende.

# Förslag på betalrestriktioner med breda konsekvenser

## **Förbud mot betalning för spel med kreditkort föreslås**

I promemoria Fi2024/00442 föreslås att i spellagen (2018:1138) införa förbud mot att licenshavare och spelombud tillåter eller medverkar till att spel om pengar betalas med kreditkort. Förbudet utgör en utvidgning av det kreditförbud som i dag finns i spellagen och som innebär att licenshavare och spelombud inte får erbjuda eller lämna kredit för spelinsatser. Lagändringen föreslås träda i kraft den 1 april 2025.

## **Lagändringen träffar i hög utsträckning lott- och spelombud**

Lagändringen berör i hög utsträckning de aktörer som tillhandahåller spel och lotter på fysiska platser, så kallade spel- och lottombud. Av dessa finns det idag cirka 5 100, varav 2 045 spelombud och 3 100 lottombud.

## **Konsekvenser för konsumenten: ökad friktion i betalsteget**

Konsumenter kommer inte längre att kunna genomföra ett köp som innehåller någon form av spel, med ett betalningsmedel som kan ha någon form av kreditfunktion. I praktiken kommer det att innebära att vid varje köptillfälle där någon form av spel finns i varukorgen behöver kassapersonal manuellt kontrollera kundens betalningsmedel och säkerställa att detta inte kan kopplas till en kreditgivare. Det kommer att leda till längre kötider och frustration för konsumenter som måste visa upp sina betalningsmedel och i många fall byta betalmetod.

## **Konsekvenser för butiker och andra ombud: ökade kostnader och förlorad försäljning**

För att kunna säkerställa att lagändringen efterlevs kommer det att krävas utbildning av personal hos ombuden och rutiner för att kontrollera personalens ageranden. Det innebär kostnadsökningar i form av utbildningsinsatser, expanderade arbetsuppgifter för personalen i butiken och tidsåtgången som behövs för kontrollerna. Vidare leder förslaget till förlorad försäljning, delvis genom minskad försäljning av lotter och spel men också genom minskad merförsäljning i samband med köp av lotter och spel. Förslagets effekter kan eventuellt vara så omfattande att många ombud helt väljer att sluta erbjuda spel och lotter.

## **Förslaget slår hårt mot spelmarknadens minst riskfyllda spel**

Lagändringen syftar till att motverka överskuldssättning med anledning av spel om pengar. Spel på fysiska platser, som tillhandahålls av lott- och spelombud anses vara spel med låg risk. Jämförelsevis anses exempelvis spelautomater eller kasinospel vara svårare att kontrollera, speciellt det som sker online.



Dock träffar lagändringen i oproportionerligt hög utsträckning spel med låg risk, vilket också får stora konsekvenser för konsumenter och ombud.

# Förslaget medför kostnadsökningar för handeln

Anpassning till det nya förslaget kräver att alla aktörer som tillhandahåller någon form av spel kan garantera att detta inte köps på kredit. För spel som säljs på fysiska platser, såsom lottombud och spelombud, kommer detta att kräva långtgående åtgärder.

## Att spärra alla kreditkort är i princip uteslutet

Ett sätt för ombuden att efterleva lagändringen, är att spärra kreditkort i sina kortterminaler. Problemet är att det i dagsläget inte finns något sätt för att detta skulle gälla endast för produkter som klassas som spel, vilket innebär att kreditkort skulle behöva spärras för alla köp i butiken. Det skulle därmed innebära att butiken inte skulle ta emot kort som betalning, vilket dagens betallandskap gör omöjligt.

## Anpassning ställer hårda krav på personalen och sätter press på arbetsmiljön

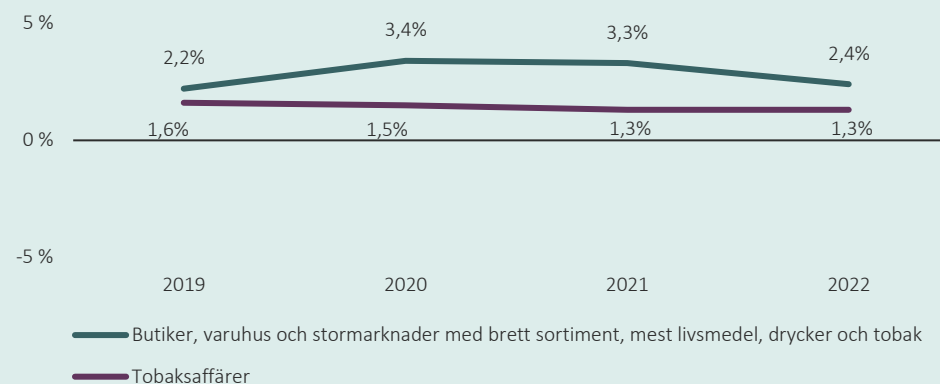
Ett annat alternativ är att utbilda all personal i respektive butik för att de manuellt ska kunna avgöra om ett visst köp får genomföras med kredit. Det medför dock två problem. Det första problemet är att personalen skulle behöva tänka på detta vid varje köp i kassan, utöver de krav de har för att kontrollera ålder vid köp av energidryck och liknande. Det ställer alltså höga krav på personalen, speciellt under intensiva perioder under arbetsdagen. Det andra problemet är att det är hög personalomsättning i exempelvis dagligvaruhandeln, vilket innebär att denna utbildning skulle behöva ske ofta och skapa ökade kostnader långt fram i tiden, så länge lagen i fråga skulle gälla.

## Anpassning leder till ökade arbetskraftskostnader

Rutiner för att säkerställa att köp av spel inte betalas med kredit skulle vara frustrerande för konsumenten och tidskrävande för personalen. Det här är tid som personalen kunnat använda till kundservice eller annat värdeskapande i butiken. En enkel beräkning på en "allt-annat-lika-situation" indikerar att bara kontroll av försäljning av lotter skulle leda till cirka 125 miljoner kronor i ökade arbetskraftskostnader, detta i en bransch där marginalerna i nuläget redan är låga.

## Marginalerna är låga i de berörda branscherna

Genomsnittlig rörelsemarginal i dagligvaruhandeln



Källa: SCB

## Kontroll av lotter kan innebära 125 MNKR i kostnadsökning

Uppskattning av årlig kostnad för handelns kontroller, omfattar ej utbildning etc.

+	Antal sålda lotter per år	90 000 000
/	Antal lotter per transaktion	3
=	<b>Antal transaktioner att kontrollera</b>	<b>30 000 000</b>
*	Tid att kontrollera en transaktion (minuter)	1
/	Minuter per timme	60
=	<b>Tidsåtgång för kontroller (timmar)</b>	<b>500 000</b>
*	Arbetskraftskostnad per timme i handeln (kronor)	250
=	<b>Kostnadsökning (kronor)</b>	<b>125 000 000</b>

Källa: Svenska Spel, SCB, HUI:s beräkningar



# Förslaget riskerar leda till att sociala mötesplatser försvinner

Spelombuden och lottombuden utgör en viktig del av det sociala livet i vissa delar av landet. Vissa orter saknar mötesplatser som caféer och restauranger och ibland är det lokala spel- eller lottombudet den sista platsen där människor naturligt och spontant träffar andra människor i grannskapet. Förslaget riskerar att påverka denna sociala mötesplats på två sätt.

## Mötesplatser kan komma att försvinna

För det första är vissa av ombuden beroende av försäljningen av spel och lotter för att verksamheten ska klara sig. Dels adderar spel- och lotter till butikernas ofta redan svaga lönsamhet. Dels sammanfaller köp av spel och lotter ofta med köp av andra varor, det vill säga, de leder till merförsäljning. Om denna försäljning inte fungerar, riskerar det att slå hårt mot den här typen av butiker som ofta ligger i glesbygdsområden med redan låg servicegrad.

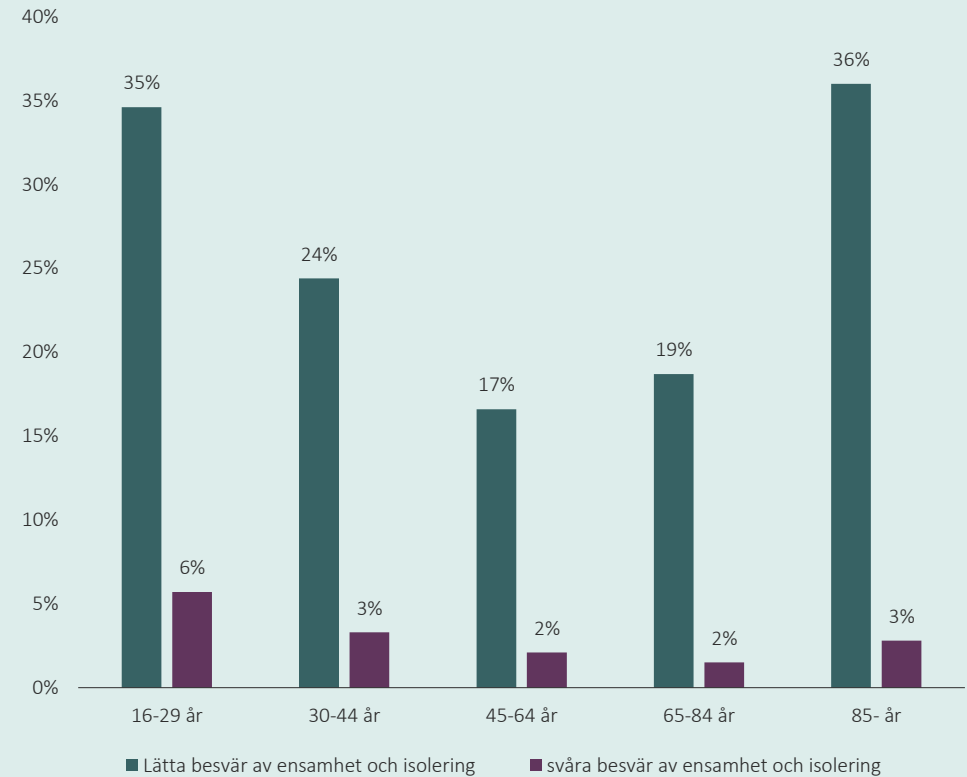
Många av butikerna ovan är redan på marginalen för att klara sig, mellan 250 och 300 butiker i landet tar del av så kallat *särskilt driftstöd till dagligvarubutiker i sårbara och utsatta lägen*. En förändring enligt förslaget kan vara det flyttar en butik från liten lönsamhet till liten förlust. Därmed riskeras att viktiga mötesplatser försvinner.

## Färre har möjlighet till spel som social aktivitet

För det andra, spel och lotter kan i många fall utgöra en social aktivitet i sig. På vissa orter är utbudet av platser för aktivitetsbaserat umgänge begränsat och att spela tillsammans i den lokala butiken utgör ett av de få kvarvarande alternativen. Att försvåra köpsituationen kring denna aktivitet, riskerar att leda till av denna typ av social aktivitet minskar.

## Sverige har problem med ensamhet och isolering

Ensamhet (självrapporterad) efter ålder, andel



Källa: Folkhälsomyndigheten

# Förslaget skapar betydande friktion i köpresan i handeln

## Lagändringen påverkar en väsentlig del av alla fysiska betalningar

Debetkort är det vanligaste betalningssättet vid köp i butik, följt av kreditkortet. Då en stor andel av dagens bankkort både har debet och kredit funktion, lär delen som träffas av lagändringen vara högre än de 13% som klassas som rena kreditkort enligt Riksbanken. Upp till strax över 80% av betalningarna i butik kan komma att klassas som kredit.

Det är viktigt att ta i beaktande att alla betalmetoder som kan tänkas vara en kreditmetod kommer behöva omfattas av eventuella kontroller vid en lagändring. Andelen som betalar med kontanter och Swish är 13% idag, vilket innebär att 87% av konsumenterna kan tänkas stöta på problem vid köp av trisslotter eller andra spel i butik. Det är också värt att notera att förslaget kommer parallellt med att handeln aktivt jobbar med att minska kontanthantering.

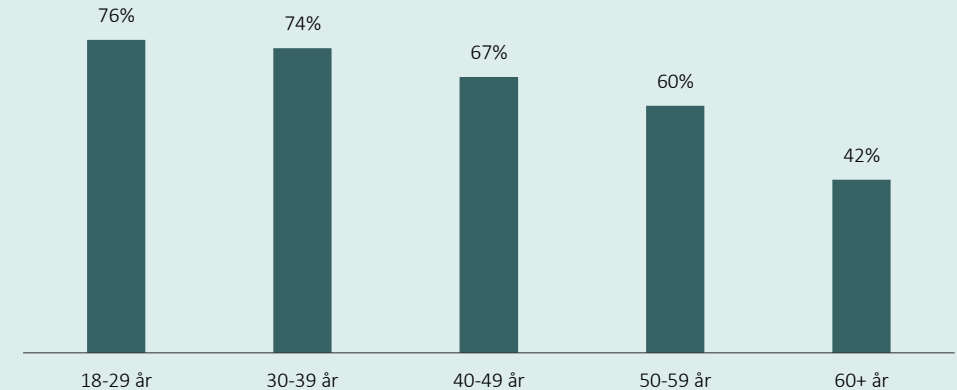
## Förändringen riskerar leda till frustration som leder till uteblivna köp

Studier visar att majoriteten av konsumenterna kan tänkas avbryta köp i butik om de inte har möjlighet till sin föredragna betalningsmetod, och en stor andel blir även frustrerade då de inte kan använda sin föredragna betalningsmetod.

Frustration, ökade kötider och krångel i kassalinjen riskerar att påverka försäljningen i dagligvaruhandeln negativt. I scenariot där en kund tänker göra ett mindre impuls köp, den typen av köp som bidrar till mycket av branschens magra lönsamhet, men hamnar bakom någon vars köp av exempelvis en lott ska kontrolleras, finns risk att köpet avbryts.

## Hög andel har avbrutit köp på grund av betalningsmetod

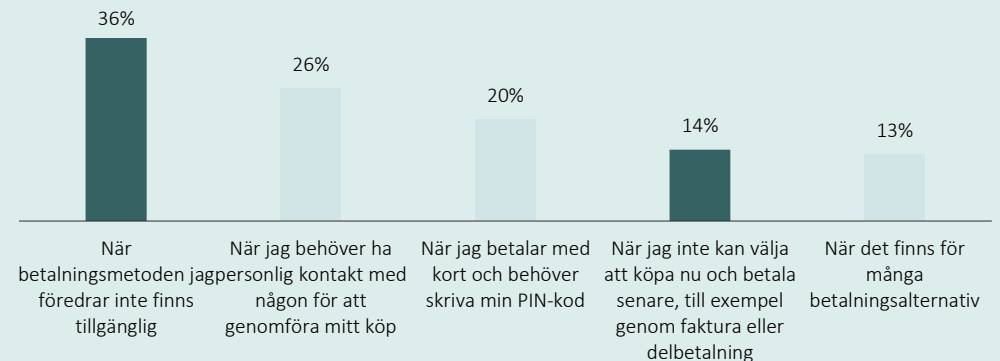
Andel som avbrutit ett köp då de ej kunde att använda föredragen betalmetod



Källa: Svea Bank, Payments in the Nordics

## Brist på betalningsmetoder skapar frustration

Andel som känner frustration under följande scenario vid köp i butik



Källa: Svea Bank, Payments in the Nordics

# 03 | Konsekvenser för handelns försäljning

# En konsumentorienterad modell för att uppskatta konsekvenserna

**1. För att uppskatta lagförändringens påverkan på handelns försäljning,** används två modeller, varde med utgångspunkt i försäljning av antingen spel eller lotter på fysiska platser.

**2. Försäljningen kan segmenteras på tre kanaler:** dagligvaruhandeln, trafikbutiker och servicehandel samt spel- och tobaksbutiker.

**3. Modellen bygger på försäljningen av dels dagligvaror, dels spel eller lotter, i respektive kanal.** Avgörande för modellen är sedan hur fördelningen ser ut mellan dessa typer av varor i de olika kanalerna. Exempelvis antas en större del av köpen bestå endast av dagligvaror i dagligvaruhandeln, medan en större del av köpen antas bestå endast av spel och lotter i spel- och tobaksbutiker.

**4. Nästa avgörande punkt är hur stor del av köpen som kommer att påverkas av lagändringen,** det vill säga hur stor del av köpen som genomförs med en betalningsmetod som kan kopplas till kreditfunktioner. Denna andel bygger på riksbankens siffror för hur stor del av köpen i butik som genomförs med kort, och antas vara oberoende om köpet innefattar ett spel eller inte.

**5. Sedan förutsätts att ombuden lyckas anpassa sina butiker för att efterleva de nya riktlinjerna i spellagen.** Det som är avgörande är därmed hur konsumenterna reagerar på de nya förutsättningarna vid köp av spel och lotter i butik: en del kommer att vara villiga att byta betalningsmetod, andra kommer att bli frustrerade och avsluta i sitt köp, antingen gällande sitt spel eller lott, eller övriga varukorg.

**6. Detta resulterar i en sammanställd effekt på dagligvaruhandeln från intäktsperspektivet.** Det innefattar dock inte de effekter som kan antas tillkomma gällande kostnader för utbildning och kontroll från personal, längre kötider och köpprocesser och liknande.

## Modell för påverkan av lagförändring

Modellen utgår från dagligvaruhandeln

*Exempel:*



# Risk för 0,7-2,9 miljarder i förlorad försäljning p.g.a. lottrestriktioner

## Förlorad försäljning i handeln till följd av restriktioner på lotter mellan en och två miljarder

Restriktioner på huruvida lotter får köpas på kredit i handeln kan tänkas leda till förlorad försäljning om mellan 735 mkr (lågt scenario) och 2,9 mdkr (högt scenario). Förlusten sker både på grund av minskad försäljning av lotter samt minskad merförsäljning av andra varor.

## Estimering av den förlorade försäljningen sker under tre scenarion

Scenariona bygger på olika antaganden om konsumenternas reaktion på nya regler. I korthet är den avgörande variabeln hur många som väljer "konsumtionsminskande beteenden", det vill säga *inte* väljer att antingen dela upp sina köp eller flytta dessa till en icke-reglerad betalningsmetod. Enkelt uttryckt är denna andel en tredjedel så hög i det låga scenariot som i mellanscenariot. I det höga scenariot är andelen "mitt emellan" mellanscenariot och 100%.

## Osäkerhet i beräkningarna

Alla samhällsekonomiska beräkningar är förenade med osäkerhet. Osäkerheten är särskilt stor när flera variabler i beräkningsmodellen saknar exakta värden. Vidare ökar osäkerheten till följd av att det skett få eller inga liknande tidigare förändringar på marknaden att luta sig mot i bedömningen av effekterna.

I korthet kommer de största osäkerheten i beräkningarna från osäkerhet kring hur stor andel av spel och lotter som säljs tillsammans med andra varor samt att det är omöjligt att på förhand veta exakt hur konsumenterna svarar på en eventuell reglering.

## Vidare studier av den föreslagna förändringens effekter på handeln kan ge nytta

Beräkningarna ska ses som vägledande i bedömningen av förslagets effekter på detaljhandeln, inte en absolut sanning. En mer exakt bedömning av konsekvenserna skulle kunna ge nytta för handeln och andra beslutsfattare men kräver vidare studier.

## Risk för 0,7-2,9 miljarder kronor i förlorad försäljning

Förlorad försäljning p.g.a. restriktioner på lotter, mnkr, per scenario och kanal<sup>1</sup>

	Lågt	Mellan	Högt
Dagligvaruhandel	325 (0,10%)	976 (0,31%)	1 285 (0,41%)
Trafikbutiker och servicehandel	69 (0,22%)	207 (0,66%)	273 (0,87%)
Spel- och tobaksbutiker	340 (5,06%)	1 021 (15,19%)	1 366 (20,33%)
<b>Totalt</b>	<b>735 (0,21%)</b>	<b>2 204 (0,62%)</b>	<b>2 924 (0,83%)</b>

<sup>1</sup>Gäller all försäljning. Siffror inom parentes indikerar den förlorade försäljningens andel av totalen i kanalen.

# Risk för 0,2-2,2 miljarder i förlorad försäljning p.g.a. spelrestriktioner

## Förlorad försäljning i handeln till följd av restriktioner på spel upp till två miljarder

Restriktioner på huruvida spel får köpas på kredit i handeln kan tänkas leda till förlorad försäljning om mellan 187 mnkr (lågt scenario) och 2,2 mdkr (högt scenario). Förlusten sker både på grund av minskad försäljning av spel samt minskad merförsäljning av andra varor.

## Estimering av den förlorade försäljningen sker under tre scenarion

Scenariona bygger på olika antaganden om konsumenternas reaktion på nya regler. I korthet är den avgörande variabeln hur många som väljer "konsumtionsminskande beteenden", det vill säga *inte* väljer att antingen dela upp sina köp eller flytta dessa till en icke-reglerad betalningsmetod. Enkelt uttryckt är denna andel en tredjedel så hög i det låga scenariot som i mellanscenariot. I det höga scenariot är andelen "mitt emellan" mellanscenariot och 100%.

## Osäkerhet i beräkningarna

Alla samhällsekonomiska beräkningar är förenade med osäkerhet. Osäkerheten är särskilt stor när flera variabler i beräkningsmodellen saknar exakta värden. Vidare ökar osäkerheten till följd av att det skett få eller inga liknande tidigare förändringar på marknaden att luta sig mot i bedömningen av effekterna.

I korthet kommer de största osäkerheten i beräkningarna från osäkerhet kring hur stor andel av spel och lotter som säljs tillsammans med andra varor samt att det är omöjligt att på förhand veta exakt hur konsumenterna svarar på en eventuell reglering.

## Vidare studier av den föreslagna förändringens effekter på handeln kan ge nytta

Beräkningarna ska ses som vägledande i bedömningen av förslagets effekter på detaljhandeln, inte en absolut sanning. En mer exakt bedömning av konsekvenserna skulle kunna ge nytta för handeln och andra beslutsfattare men kräver vidare studier.

## Risk för 0,2-2,2 miljarder kronor i förlorad försäljning

Förlorad försäljning p.g.a. restriktioner på spel, mnkr, per scenario och kanal<sup>1</sup>

	Lågt	Mellan	Högt
Dagligvaruhandel	123 (0,04%)	370 (0,12%)	1 356 (0,43%)
Trafikbutiker och servicehandel	20 (0,06%)	59 (0,19%)	218 (0,69%)
Spel- och tobaksbutiker	44 (0,65%)	131 (1,95%)	641 (9,54%)
<b>Totalt</b>	<b>187 (0,05%)</b>	<b>561 (0,16%)</b>	<b>2 215 (0,63%)</b>

<sup>1</sup>Gäller all försäljning. Siffror inom parentes indikerar den förlorade försäljningens andel av totalen i kanalen.

# 04 | Appendix

# Modellbeskrivning

## Övergripande modellbeskrivning

Modellen som beskrivs nedan har använts för att uppskatta det försäljningstapp handeln skulle kunna vänta sig ifall de föreslagna restriktionerna genomförs och handeln fortsatt erbjuder spel och lotter. Modellen tar *inte* hänsyn till försäljningstapp som följer av att vissa ombud behöver stänga ned eller helt sluta erbjuda spel och lotter. I denna modell betraktas bruttoförsäljningen av lotter och spel som försäljningen av lotter och spel, det vill säga att hela försäljningsvärdet tas upp i handlarens försäljning.

För att uppskatta hur mycket försäljning detaljhandeln skulle kunna förlora till följd av kreditrestriktioner på spel och lotter har en beslutsträdsliknande modell använts. Handels försäljning delas successivt upp i mindre beståndsdelar för att bryta ut de situationer som påverkas av restriktionerna. I resten av detta avsnitt följer en beskrivning av stegen i modellen för att uppskatta förlorad försäljning till följd av restriktioner på lotter, en likadan modell har använts för beräkning av förlorad försäljning till följd av restriktioner på spel. Dessa beräkningar är oberoende av varandra och det är svårt att veta exakt hur den kombinerade effekten av restriktioner på både lotter och spel slår. Sannolikt skulle den negativa effekten på handels försäljning bli minst lika stor som summan av de båda modellernas individuella resultat.

## Modellens olika steg

För det första, försäljningen i den berörda delen av handeln delas upp på tre olika kanaler: dagligvaruhandel, trafikbutiker och servicehandel samt spel- och tobaksbutiker.

För det andra, försäljningen i respektive kanal delas upp baserat på köpsituation: köp av endast andra varor, köp av endast lotter, köp där andra varor var det primära syftet men även lotter ingår samt köp där lotter var det primära syftet men även andra varor ingick.

För det tredje, försäljningen delas upp på huruvida köpet skedde med ett av de berörda betalmedlen: ja eller nej.

För det fjärde, försäljningen delas upp per varutyp: andra varor eller lotter.

Modellen ovan ger upphov till 48 stycken "slutnoder" fördelade på 24 olika köpsituationer i vilka det teoretiskt sett kan ligga försäljningsvärde som kan komma påverkas av restriktionerna.

## Konsumentbeteende i olika köpsituationer

I respektive av de ovan nämnda 24 köpsituationerna kan konsumenten välja att agera på fem olika sätt: att välja bort sina icke-reglerade varor, att välja bort sina reglerade varor, att välja att helt avsluta köpet, att dela upp köpet eller att flytta hela köpet till en annan betalningsmetod. Det är generellt sett antaganden om andelen konsumenter som agerar på något av de två förstnämnda sätten som påverkar utfallet för beräkningarna.

## Scenarion i beräkningarna

De olika scenariona för hur försäljningen kan komma att påverkas som nämns i underlaget är baserade på olika antaganden om hur konsumenterna agerar i de ovan nämnda olika köpsituationerna. I korthet är den avgörande variabeln hur många som väljer "konsumtionsminskande beteenden", det vill säga inte väljer att antingen dela upp sina köp eller flytta dessa till en icke-reglerad betalningsmetod. Enkelt uttryckt är denna andel en tredjedel så hög i det låga scenariot som i mellanscenariot. I det höga scenariot är andelen "mitt emellan" mellanscenariot och 100%.

## Exempel

Föreställ situationen där en konsument i dagligvaruhandeln primärt har kommit för att handla andra varor än lotter men bestämmer sig för att också handla lotter och att köpet sker med en av de påverkade betalmetoderna. I mellanscenariot antas här konsumenter motsvarande 64% av värdet att välja bort sina lotter. I det låga scenariot antas motsvarande andel vara en tredjedel så hög, det vill säga 21,3%. I det höga scenariot antas andelen vara hälften av vägen mellan 64% och 100%, det vill säga 82,0%.



# Indata och antaganden – beräkning gällande lotter (1 av 2)

I modellen används en stor mängd data för att sätta värden på modellens "slutnoder." Där data saknas har antaganden gjorts för att ändå kunna uppskatta den försäljning som riskerar gå förlorad i detaljhandeln. Antaganden och datainsamling har skett efter bästa förmåga och bedöms ge rimliga resultat i modellen. Det är dock viktigt att poängtera att alla samhällsekonomiska beräkningar är förenade med osäkerhet. Beräkningarna ska ses som vägledande i bedömningen av förslagets effekter på detaljhandeln, inte en absolut sanning. En mer exakt bedömning av konsekvenserna skulle kunna ge nytta för handeln och andra beslutsfattare men kräver vidare studier.

## Försäljning per kanal

Total försäljning i Dagligvaruhandeln – 316 000 000 000 kr  
Hämtas från [Dagligvaruindex Årsrapport 2023](#).

Total försäljning i Trafikbutiker och servicehandel – 31 511 964 324 kr  
Omsättning för alla aktörer i [Convenience Industry Report 2023](#) uppräknad med 16% moms.

Total försäljning i Spelbutiker – 6 720 000 000 kr  
Baserat på uppgifter från Svenska Spel om antal ombud i denna kategori, snittomsättning om 7 miljoner kronor och 25% moms. Omsättningssiffran är baserad på snittomsättning i jämförbara butiker enligt [Convenience Industry Report 2023](#).

## Köptyp

Den totala lottförsäljningen i respektive kanal kan uppskattas utifrån siffror från Svenska Spel och med extrapolering till hela marknaden utifrån bolagets marknadsandel. Utifrån detta och information om hur köpmönstren kring lotter ser ut kan sedan total försäljning i respektive köptyp uppskattas.

### Endast andra varor

I Dagligvaruhandeln beräknas detta som en restpost eftersom det är typköpet.

I Trafikbutiker och servicehandel beräknas detta som en restpost eftersom det är typköpet.

I Spel- och tobaksbutiker antas detta vara två tredjedelar av försäljningen.\*

### Endast lotter

I Dagligvaruhandeln antas detta motsvara 20% av försäljningen av endast lotter i kanalen. Detta då undersökningar genomförda av Svenska Spel visar att 80% av lottförsäljningen är impulsköp.

I Trafikbutiker och servicehandel antas detta följa samma fördelning som i Dagligvaruhandeln.

I Spel- och tobaksbutiker antas detta stå för hälften av lottförsäljningen.\*

### Lotter (primärt) och andra varor (sekundärt)

I Dagligvaruhandeln antas detta vara en försumbar del av försäljningen.

I Trafikbutiker och servicehandeln antas detta vara en försumbar del av försäljningen.

I Spel- och tobaksbutiker antas detta stå för hälften av lottförsäljningen.\*

### Lotter (sekundärt) och andra varor (primärt)

I Dagligvaruhandeln antas detta motsvara 80% av försäljningen av endast lotter i kanalen. Detta då undersökningar genomförda av Svenska Spel visar att 80% av lottförsäljningen är impulsköp. Samma undersökningar visar vidare att lotterna utgör 35% av försäljningen på sådana köp.

I Trafikbutiker och servicehandel antas detta följa samma fördelning som i Dagligvaruhandeln.

I Spel- och tobaksbutiker antas detta utgöra en försumbar del av försäljningen.\*

## Betalmedel

Andelen köp som görs med påverkade betalmedel, det vill säga alla betalmedel utom Swish och kontanter beräknas till 83%. Detta genom att ta snittet av två alternativa beräkningar. Den första beräkningen baseras på [siffror publicerade av Riksbanken](#) om hur konsumenterna genomför sin senaste betalning. Den andra beräkningen baseras på egna beräkningar som siffror från [Riksbanken](#) samt [Swish](#). Andelen antas vara oberoende av kanal, köptyp, etc.

## Varufördelning

Fördelningen av lotter respektive andra varor följer siffrorna som användes som input i köptypsberäkningarna och antas vara oberoende av betalmedel.

\*Asterisk indikerar vad som kan klassas som "starka" antaganden. Det vill säga antaganden som kan introducera, men inte alltid gör det, en relativt högre grad av osäkerhet i beräkningarna.

# Indata och antaganden – beräkning gällande lotter (2 av 2)

## **Konsumenternas beteendeförändring<sup>1</sup>**

En konsument i modellens "slutnoder" kan enkelt uttryckt agera på fem olika sätt: att välja bort sina icke-reglerade varor, att välja bort sina reglerade varor, att välja att helt avsluta köpet, att dela upp köpet eller att flytta hela köpet till en annan betalningsmetod. Generellt sett är det andelen konsumenter som antas agera på något av de två förstnämnda sätten som påverkar beräkningen. Vad dessa andelar kan tänkas vara beror på kanal och köpsituation. I många av modellens "slutnoder" är dessa beteendeförändringar inte aktuella då det exempelvis saknas reglerade varor i köpet. Nedan följer en beskrivning av de situationer i modellen där andelarna påverkar beräkningen och där olika köpbeteenden antagits.

*Dagligvaruhandeln, endast lotter, andel som väljer bort sina reglerade varor*

Antas till 50%, utan vidare information antas en likafördelning.\*

*Dagligvaruhandeln, lotter (sekundärt) och andra varor (primärt), andel som väljer bort sina reglerade varor*

Antas till 64%, baserat på att 8 av 10 lottköp är impulsköp och att en lika hög andel igen kan tänkas välja bort sina lotter.\*

*Trafikbutiker och servicehandel, endast lotter, andel som väljer bort sina reglerade varor*

Antas följa mönstret i Dagligvaruhandeln.

*Trafikbutiker och servicehandel, lotter (sekundärt) och andra varor (primärt), andel som väljer bort sina reglerade varor*

Antas följa mönstret i Dagligvaruhandeln.

*Spel- och tobaksbutiker, endast lotter, andel som väljer bort sina reglerade varor*

Antas till 10%, antas vara låg då huvudsyftet är spel men inte heller försumbar.\*

*Spel- och tobaksbutiker, lotter (primärt) och andra varor (sekundärt), andel som väljer bort sina oreglerade varor*

Antas följa mönstret i Dagligvaruhandeln fast spegelvänt.\*

\*Asterisk indikerar vad som kan klassas som "starka" antaganden. Det vill säga antaganden som kan introducera, men inte alltid gör det, en relativt högre grad av osäkerhet i beräkningarna.

<sup>1</sup>I detta avsnitt beskrivs hur "mellanscenariot" uppskattas. Det låga och höga scenariot utgår mekaniskt från mittenscenariot, för beskrivning se sida 16.

# Indata och antaganden – beräkning gällande spel (1 av 2)

I modellen används en stor mängd data för att sätta värden på modellens "slutnoder." Där data saknas har antaganden gjorts för att ändå kunna uppskatta den försäljning som riskerar gå förlorad i detaljhandeln. Antaganden och datainsamling har skett efter bästa förmåga och bedöms ge rimliga resultat i modellen. Det är dock viktigt att poängtera att alla samhällsekonomiska beräkningar är förenade med osäkerhet. Beräkningarna ska ses som vägledande i bedömningen av förslagets effekter på detaljhandeln, inte en absolut sanning. En mer exakt bedömning av konsekvenserna skulle kunna ge nytta för handeln och andra beslutsfattare men kräver vidare studier.

## Försäljning per kanal

Total försäljning i Dagligvaruhandeln – 316 000 000 000 kr  
Hämtas från [Dagligvaruindex Årsrapport 2023](#).

Total försäljning i Trafikbutiker och servicehandel – 31 511 964 324 kr  
Omsättning för alla aktörer i [Convenience Industry Report 2023](#) uppräknad med 16% moms.

Total försäljning i Spelbutiker – 6 720 000 000 kr  
Baserat på uppgifter från Svenska Spel om antal ombud i denna kategori, snittomsättning om 7 miljoner kronor och 25% moms. Omsättningssiffran är baserad på snittomsättning i jämförbara butiker enligt [Convenience Industry Report 2023](#).

## Köptyp

Den totala spelförsäljningen i respektive kanal kan uppskattas utifrån siffror från Svenska Spel och med extrapolering till hela marknaden utifrån bolagets marknadsandel. Utifrån detta och information om hur köpmönstren kring spel ser ut kan sedan total försäljning i respektive köptyp uppskattas.

### Endast andra varor

I Dagligvaruhandeln beräknas detta som en restpost eftersom det är typköpet.

I Trafikbutiker och servicehandel beräknas detta som en restpost eftersom det är typköpet.

I Spel- och tobaksbutiker antas detta vara två tredjedelar av försäljningen.\*

### Endast spel

I Dagligvaruhandeln antas detta motsvara 73% av försäljningen av endast spel i kanalen. Detta då undersökningar genomförda av Svenska Spel visar att 27% av spelförsäljningen är impulsköp.

I Trafikbutiker och servicehandel antas detta följa samma fördelning som i Dagligvaruhandeln.

I Spel- och tobaksbutiker antas detta stå för hälften av spelförsäljningen.\*

### Spel (primärt) och andra varor (sekundärt)

I Dagligvaruhandeln antas detta vara en försumbar del av försäljningen.

I Trafikbutiker och servicehandeln antas detta vara en försumbar del av försäljningen.

I Spel- och tobaksbutiker antas detta stå för hälften av spelförsäljningen.\*

### Spel (sekundärt) och andra varor (primärt)

I Dagligvaruhandeln antas detta motsvara 27% av försäljningen av endast spel i kanalen. Detta då undersökningar genomförda av Svenska Spel visar att 27% av spelförsäljningen är impulsköp. Samma undersökningar visar vidare att spelen utgör 88% av försäljningen på sådana köp.

I Trafikbutiker och servicehandel antas detta följa samma fördelning som i Dagligvaruhandeln.

I Spel- och tobaksbutiker antas detta utgöra en försumbar del av försäljningen.\*

## Betalmedel

Andelen köp som görs med påverkade betalmedel, det vill säga alla betalmedel utom Swish och kontanter beräknas till 83%. Detta genom att ta snittet av två alternativa beräkningar. Den första beräkningen baseras på [siffror publicerade av Riksbanken](#) om hur konsumenterna genomför sin senaste betalning. Den andra beräkningen baseras på egna beräkningar samt siffror från [Riksbanken](#) samt [Swish](#). Andelen antas vara oberoende av kanal, köptyp, etc.

## Varufördelning

Fördelningen av spel respektive andra varor följer siffrorna som användes som input i köptypsberäkningarna och antas vara oberoende av betalmedel.

\*Asterisk indikerar vad som kan klassas som "starka" antaganden. Det vill säga antaganden som kan introducera, men inte alltid gör det, en relativt högre grad av osäkerhet i beräkningarna.

# Indata och antaganden – beräkning gällande spel (2 av 2)

## **Konsumenternas beteendeförändring<sup>1</sup>**

En konsument i modellens ”slutnoder” kan enkelt uttryckt agera på fem olika sätt: att välja bort sina icke-reglerade varor, att välja bort sina reglerade varor, att välja att helt avsluta köpet, att dela upp köpet eller att flytta hela köpet till en annan betalningsmetod. Generellt sett är det andelen konsumenter som antas agera på något av de två förstnämnda sätten som påverkar beräkningen. Vad dessa andelar kan tänkas vara beror på kanal och köpsituation. I många av modellens ”slutnoder” är dessa beteendeförändringar inte aktuella då det exempelvis saknas reglerade varor i köpet. Nedan följer en beskrivning av de situationer i modellen där andelarna påverkar beräkningen och där olika köpbeteenden antagits.

*Dagligvaruhandeln, endast spel, andel som väljer bort sina reglerade varor*

Antas till 50%, impulsgraden är lägre än för lotter och antas vara en tredjedel av vad den är för lotter.\*

*Dagligvaruhandeln, spel (sekundärt) och andra varor (primärt), andel som väljer bort sina reglerade varor*

Antas till 13,5%, baserat på att 27% av spelen är impulsköp och att andelen som väljer bort är hälften av dessa.\*

*Trafikbutiker och servicehandel, endast lotter, andel som väljer bort sina reglerade varor*

Antas följa mönstret i Dagligvaruhandeln.

*Trafikbutiker och servicehandel, spel (sekundärt) och andra varor (primärt), andel som väljer bort sina reglerade varor*

Antas följa mönstret i Dagligvaruhandeln.

*Spel- och tobaksbutiker, endast spel, andel som väljer bort sina reglerade varor*

Antas till 10%, antas vara låg då huvudsyftet är spel men inte heller försumbar.\*

*Spel- och tobaksbutiker, spel (primärt) och andra varor (sekundärt), andel som väljer bort sina oreglerade varor*

Antas följa mönstret i Dagligvaruhandeln fast spegelvänt.\*

\*Asterisk indikerar vad som kan klassas som ”starka” antaganden. Det vill säga antaganden som kan introducera, men inte alltid gör det, en relativt högre grad av osäkerhet i beräkningarna.

<sup>1</sup>I detta avsnitt beskrivs hur ”mellanscenariot” uppskattas. Det låga och höga scenariot utgår mekaniskt från mittenscenariot, för beskrivning se sida 16.

