Här är grejen: frågan "hur många procent stöder Fremskrittspartiet" låter enkel, men svaret beror på vilken mätning du tittar på, vilket år den gjordes och vad du menar med "stöd". Som analytiker som bevakat nordiska regleringsmodeller i flera år har jag lärt mig att de enklaste frågorna ofta döljer de mest intressanta svaren. Den här texten försöker reda ut både valsiffrorna och kopplingen till spelpolitik, eftersom Fremskrittspartiet (FrP) i Norge står i en intressant position när det gäller statliga spelbolag som Norsk Tipping och Norsk Rikstoto.

Ett förtydligande direkt i början: Fremskrittspartiet är ett norskt parti. Det är inte ett svenskt parti, och det har ingen egen riksdagsrepresentation i Sverige. Jämförelsen med svensk spelpolitik är ändå användbar, eftersom Norge och Sverige valt olika vägar. Norge behåller ett statligt monopol, Sverige införde en licensmodell 2019. Att se hur partier i Norge förhåller sig till den skillnaden säger något om hur spelfrågan hamnar i det vanliga politiska landskapet.



Valresultat och stöd: Vad siffrorna faktiskt säger

Det första man måste skilja på är skillnaden mellan **valresultat** och **opinionsmätningar**. Ett valresultat är ett facit: så många röstade på partiet, och så många mandat fick det. En opinionsmätning är en ögonblicksbild som bygger på urval, svarsfrekvens och tolkning av osäkra väljare.

Under valet 2025 landade Fremskrittspartiet strax under 24 procent av rösterna, vilket gjorde det till ett av de största partierna i Stortinget. Det är en markant ökning jämfört med valet 2021, då partiet fick ungefär 11–12 procent. Om du läser "fremskrittspartiet 24 procent" i en rubrik bör du alltså kontrollera att det är just valresultatet det handlar om och inte ett opinionsnummer från någon månad innan.

Lägg märke till att även opinionsmätningarna under 2023–2025 pendlade kraftigt. Enskilda mätningar kunde ligga märkbart högre eller lägre än valresultatet. Det gör att man bör titta på genomsnitt över flera institut snarare än på en enskild siffra. Här är en förenklad översikt över hur stödet utvecklats https://www.fokus.se/natives/norsk-spelpolitik-vid-ett-vagskal-kan-monopolet-ersattas-av-en-licensmodell/ i stora drag:

Tidpunkt Typ av mätning Ungefärligt stöd för FrP Kommentar Stortingsvalet 2021 Valresultat ca 11–12 % Facit, baslinje för jämförelsen Opinionsmätningar 2023–2024 Genomsnitt av flera institut ca 20–25 % Stor spridning mellan institut Stortingsvalet 2025 Valresultat ca 24 % Facit, verifiera mot Valdirektoratet

Obs: Siffrorna är avrundade och ska verifieras mot Valdirektoratets officiella resultat och respektive mätinstituts publicerade data innan de citeras i något sammanhang.

Vet du vad som är intressant? Ordet "stöd" används ofta slarvigt. Ett parti kan ha 24 procent av rösterna i ett val utan att 24 procent av befolkningen stödjer partiets politik i alla frågor. Väljare röstar ofta strategiskt, av missnöje eller utifrån en enskild fråga. Det är därför "norsk opposition storlek" inte alltid är samma sak som "norsk väljarkår som vill ha X".

Statligt spelmonopol kontra licensmodell

För att förstå varför spelfrågan är relevant behöver vi reda ut de två modellerna. Den ena är ett **statligt monopol**, där staten ensam eller genom ett bolag står för spel som erbjuds på marknaden. Den andra är en **licensmodell**, där privata aktörer får erbjuda spel under statlig tillsyn och efter att ha uppfyllt krav.

Norge har i huvudsak behållit monopolmodellen. Norsk Tipping har ensamrätt på lotterier och sportspel, och Norsk Rikstoto har motsvarande ställning när det gäller hästspel. Argumenten för modellen brukar handla om att intäkterna går till samhällsnyttiga ändamål, idrott, kultur och välfärd, och om att staten lättare kan kontrollera spelberoendet. Argumenten mot brukar handla om att en monopolist saknar konkurrens och att spelare ändå söker sig till olagliga utländska sajter.

Sverige valde licens 2019. Modellen bygger på att operatörer ansöker hos Spelinspektionen, uppfyller villkor och betalar spelskatt. Tanken var att ersätta en situation där en stor andel spel gick via oreglerade aktörer med en marknad där de flesta aktörer syns i statistiken.

Ett konkret räkneexempel: spelskatten

Låt oss tänka oss en enkel princip: spelskatten höjs från 18 procent till 22 procent av bruttospelintäkterna. Om en operatör har 100 miljoner kronor i bruttospelintäkter per år, innebär det en skatt på 18 miljoner kronor vid 18 procent och 22 miljoner kronor vid 22 procent. Skillnaden blir 4 miljoner kronor per år, för den enskilda operatören.

Exemplet är illustrativt och visar mekaniken, inte en verklig beslutad förändring. Poängen är att en höjd skatt inte automatiskt ger staten mer pengar. Om operatörerna får lägre marginaler kan de höja odds-förlusterna, sänka marknadsföringsbudgetar eller ändra sitt utbud. I värsta fall flyttar spelare till oreglerade aktörer, och då blir både skatteintäkter och kontroll lidande. Det är en av de vanligaste feltolkningarna i debatten.

Norsk Tippings och Norsk Rikstotos ensamrätt

Ensamrätten är kärnan i den norska debatten. Den ger Norsk Tipping och Norsk Rikstoto en särställning som få andra marknader i Europa har i samma utsträckning. Argumentet för att behålla den är ofta att den skapar stabila intäkter till idrott och kultur. Argumentet för att ifrågasätta den är att monopolet inte stoppar spelande på utländska sajter, och att ett öppnare system kan ge bättre konsumentskydd om det regleras ordentligt.

Det är här Fremskrittspartiet kommer in. Partiet har i olika sammanhang fört fram krav som rör den norska spelmarknaden, bland annat kritik mot hur monopolet fungerar och frågor om hur stora delar av intäkterna som används och styrs. Jag vill vara tydlig med att de exakta positionerna har ändrats över tid och bör

kontrolleras mot partiets egna program och riksdagens dokument, inte mot sammanfattningar i sociala medier.

Fremskrittspartiets politiska krav: Vad bör man titta på?

När man analyserar ett partis krav i en fråga som spel är det användbart att skilja mellan tre nivåer:

1. **Partiprogrammet**, som visar långsiktiga principer.
2. **Motioner och förslag i Stortinget**, som visar konkreta krav i en viss tid.
3. **Uttalanden i valrörelser**, som ofta är förenklade och strategiska.

Att blanda ihop dessa nivåer är vanligt. Ett utspel i en debattartikel kan låta som ett färdigt lagförslag, men i praktiken kan det vara en öppningsposition. Det som irriterar mig mest i debatten är när politiker plockar ut en statistisk siffra och använder den för egen vinning, utan att redovisa vad den faktiskt mäter.

Svensk kanaliseringsgrad 2019–2025

För att förstå effekterna av licensmodellen i Sverige används begreppet **kanaliseringsgrad**. Det är andelen av spelandet som sker hos licensierade operatörer, i förhållande till det totala spelandet i landet, inklusive det som går till oreglerade utländska sajter. En hög kanaliseringsgrad betyder att fler spelare hamnar hos aktörer som följer svenska regler, med spelgränser, reklamregler och möjlighet till **Spelpaus**.

Spelpaus är det nationella registret där man kan spärra sig själv från licensierade spel under en vald period. Det är ett verktyg för konsumentskydd, inte en garanti mot spelande. Det gäller bara licensierade operatörer, vilket är en viktig begränsning.



Kanaliseringsmätningar genomförs regelbundet, och Spelinspektionen är den primära källan. Jag brukar rekommendera att man läser den officiella rapporten direkt i stället för att förlita sig på journalistiska sammanfattningar, eftersom metodbeskrivningen ofta innehåller viktiga förbehåll om osäkerhet i skattningarna.

Den ungefärliga utvecklingen ser ut så här i en förenklad bild. Siffrorna är avsiktligt avrundade och ska verifieras mot Spelinspektionens senaste rapporter:

Period Ungefärlig kanaliseringsgrad Tolkning Före licensreformen (2018) Låg, markant under 50 % Stor andel spel hos oreglerade aktörer Första åren efter 2019 Kraftigt stigande Effekt av ny reglering och spelpaus Mitten av 2020-talet Stabiliserad på en nivå som varierar mellan segment Stor skillnad mellan kasinospel och sportspel

Här är den viktigaste lärdomen: kanaliseringsgraden varierar kraftigt mellan spelformer. Sportspel och kasinospel har olika kanaliseringsnivåer, och det är lätt att hamna fel om man bara tittar på en totalsiffra.

Det vanligaste misstaget: licens ger inte 100 % kontroll

Här kommer den fälla jag ser oftast, både i debatten och i rapporter som läses snabbt. Många tror att ett licenssystem automatiskt ger staten 100 procent kontroll över spelmarknaden. Det gör det inte. Även en väl genomförd licensmodell lämnar delar av spelandet utanför räckhåll.

Det finns flera skäl. Oreglerade sajter kan vara svåra att stänga av, betalningsvägar kan flyttas, och spelare kan söka sig till utländska operatörer. Dessutom är licensierade aktörer inte perfekta: de kan bryta regler, och tillsynen tar tid. Licensen är ett verktyg, inte ett lås.

Samma fälla gäller i Norge, fast med omvänd logik. Ett monopol ger inte heller automatiskt full kontroll, eftersom spelare ändå kan använda utländska tjänster. Så både monopol och licens är ofullkomliga. Frågan är vilken ofullkomlighet man är beredd att leva med, och hur man mäter den.

Så läser du siffrorna själv

Om du vill bedöma påståenden om stöd för Fremskrittspartiet, spelpolitik eller kanalisering, använd den här checklistan:

- Är siffran ett valresultat eller en opinionsmätning?
- Vilket år och vilket institut gjorde mätningen?
- Vad mäts egentligen, till exempel "stöd för partiet" eller "stöd för en viss fråga"?
- Är källan primär, till exempel Valdirektoratet, Spelinspektionen eller Statskontoret, eller en sekundär sammanfattning?
- Förväxlas korrelation med orsak? Om spelandet ökade samtidigt som en reform infördes, betyder det inte automatiskt att reformen orsakade ökningen.

Det sista punkten är särskilt viktig. Korrelation är inte orsak. Om ett partis väljarstöd ökar samtidigt som en spelfråga debatteras, säger det inte nödvändigtvis att spelfrågan drev väljarna. Det kan lika gärna handla om inflation, migration eller allmän missnöje med regeringen.

Slutsats: Mer än en siffra

Svaret på "hur många procent stöder Fremskrittspartiet" är att partiet fick ungefär 24 procent i valet 2025, men att den siffran säger mindre än den verkar. Den säger något om röstfördelning, inte om varje väljares åsikt i varje fråga. Och när den kopplas till spelpolitik behöver man vara försiktig med att dra långtgående slutsatser.

Det som gör spelfrågan intressant är att den visar hur två olika modeller, monopol och licens, möter samma grundproblem: att människor vill spela, att staten vill kontrollera och att ingen modell ger full kontroll. Den

som förstår skillnaden mellan valresultat och opinion, mellan kanaliseringsgrad och totalt spelande, och mellan monopol och licens, är bättre rustad än den som bara läser rubriken.

Mitt råd är enkelt: läs primärkällorna, jämför flera mätningar och var skeptisk mot den som har en färdig förklaring. Verkligheten brukar vara mer komplicerad än så, och det är just därför den är värd att titta på.