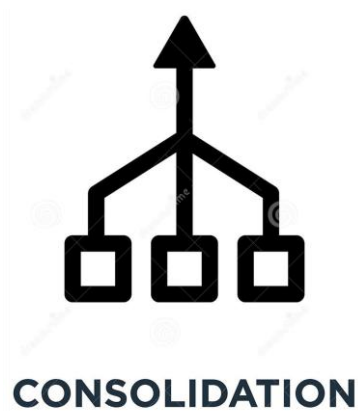


En framtidsspaning

SPER 7:e oktober 2026

Reglerat Onlinespel i Europa - så här blir det



Reglerat spel i Europa 2036

- Spel har varit populärt i tusentals år - ofta förbjudet - men alltid en populär del av vardagen
 - Så också 2036
- 2036 har slaget om kanaliseringen vunnits av “de goda”
- Spelet är reglerat i detalj, helt transparent och digitalt
- Branschens omsättning och lönsamhet bestäms helt av de olika nationella regelverken
 - Tillväxt i linje med inflationen
 - Skattenivå 40%+
- Kostnadskontroll och effektivitet är viktigare än innovation

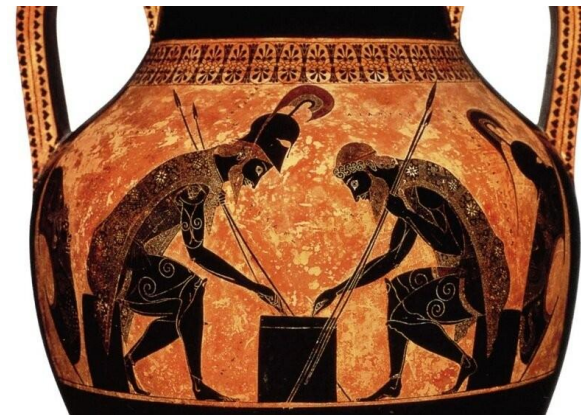
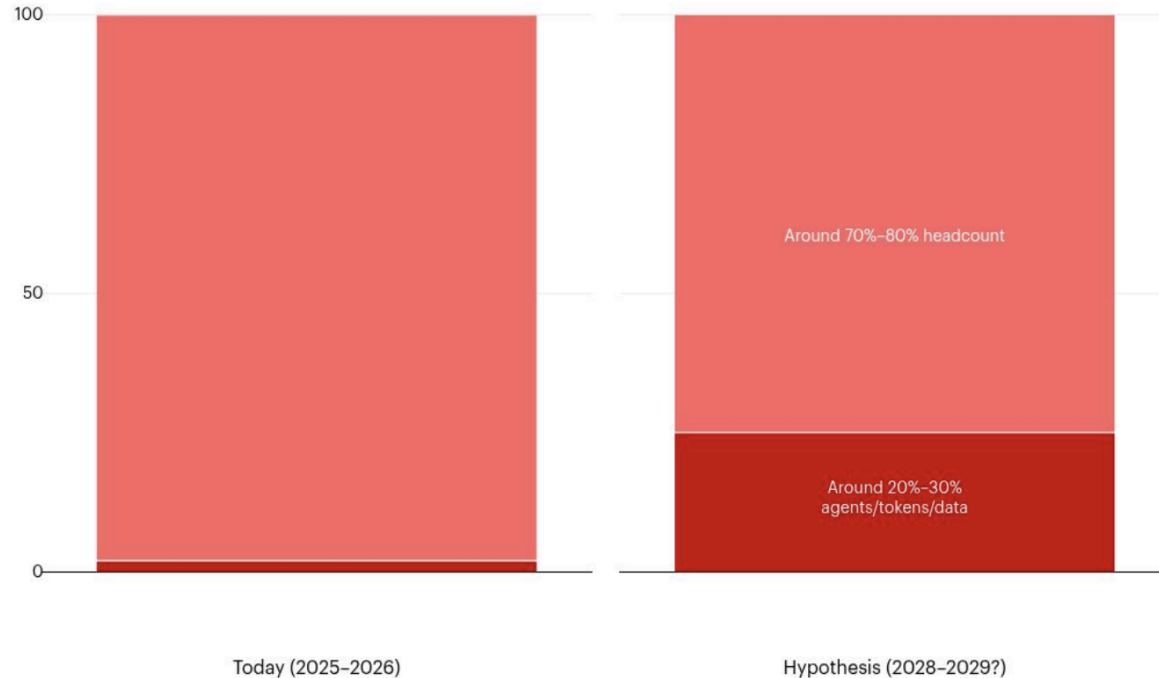


Figure 1

The cost of agents, tokens, and data could replace 20% to 30% of today's headcount operating expenses

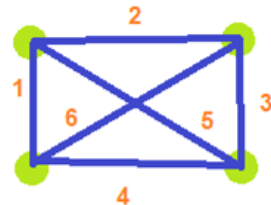
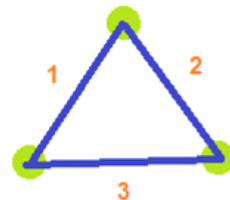
Operating expenses for a large tech company



- Färre personer uträttar mer
- Kostnadsbasen skjuts från lönekostnader mot “tokens”

Ju mer AI - desto viktigare blir individen

- Team blir mindre - idealet är 3 personer
- Distansarbete tappar gradvis i konkurrenskra
- Ett ganska litet antal individers:
 - Fantasi
 - Kreativitet
 - Omdöme
- blir avgörande för kommersiell framgång
- Men...



Varumärke och Nätverkseffekter kommer definiera vinnarna (reglerat spel)

- När marknadsföringsfönstret stängs blir aktörer med starka varumärken de klara vinnarna
- Nätverkseffekter kommer vara robusta vallgravar
 - ATGs pooler
 - Stryktipset
 - Lotteriprodukterna
- Teknisk spets och innovation är med AI en väldigt flyktig tillgång - ej beständig. Speciellt i en detaljreglerad industri.
- Tillräcklig lönsamhet för att kunna absorbera en dubbling av spelskatten är nödvändigt
- 2036 är det betydligt färre, men större aktörer på den svenska reglerade spelmarknaden

Spel som produkt och bransch är uppskattat och accepterat 2036

- Tre effekter samverkar för att förbättra branschens anseende
 - Mindre marknadsföring
 - Ökad reglering/skydd av utsatta spelare
 - Högre skattesats innebär att större del av förlusterna tillfaller det “gemensamma”
- Konsumtion av spel blir gradvis mindre stigmatiserat
- Med effektivare kontroller och skydd blir spel en mycket uthålligare underhållningsform som i ökad grad möjliggör livslångt deltagande
 - 2036 med en åldrande befolkning så blir åldersgruppen 80+ lika eller mer kommersiellt intressant som gruppen 18-24år
 - 80+ är fler och har högre disponibel inkomst



Tack!