

Redovisning av uppdrag i Spelinspektionens regleringsbrev Fi2023/03130: Att kartlägga de bakomliggande faktorerna till att ungas spelande ökar och hur sådant spelande finansieras samt att följa utvecklingen av ungas spelande

## Innehåll

Sammanfattning.....	4
1 Uppdraget .....	6
2 Uppdragets omfattning och genomförande .....	6
2.1 Omfattning.....	6
2.2 Genomförande .....	6
3 Definitioner .....	7
4 Bakomliggande faktorer till att ungas spelande ökar .....	7
4.1 Överlapp mellan dataspel och spel om pengar .....	8
4.1.1 Lootlådor .....	9
4.1.2 Skin-gambling .....	12
4.2 Marknadsföring.....	14
4.3 Spegling av den tekniska utvecklingen .....	18
5 Ungas finansiering av spelande.....	20
5.1 Minderårigas och unga vuxnas finansiering av spel om pengar.....	21
5.1.1 Minderårigas finansiering av spel om pengar .....	21
5.1.2 Unga vuxnas finansiering av spel om pengar .....	22
5.2 Konsekvenser av att spela för mer än man har råd med.....	25
5.2.1 Alkohol ökar sannolikheten att spela för mer än man tänkt sig .....	28
5.2.2 Att ha någon att anförtro sig åt i ekonomiska frågor.....	29
6 Att följa ungas spelande.....	30
6.1 Minderårigas spelande ökar.....	30
6.2 Unga vuxnas deltagande i spel.....	33
6.2.1 Ingen mätbar betydande förändring av deltagande i spel och riskabelt spelande hos unga vuxna .....	33
6.2.2 Ökat deltagande i vissa spelformer.....	34
6.3 Allt fler unga vuxna söker stöd .....	41
6.3.1 Relationen till spel om pengar .....	42
6.3.2 Licenshavares kontakter med unga vuxna .....	43
Referenser.....	47

**Bilagor**

Bilaga 1 Genomförande av uppdraget.....51

## Sammanfattning

Spelinspektionen uppmärksammade 2023 regeringen på att ungas deltagande i spel om pengar ökar.<sup>1</sup> Myndigheten såg indikationer på att det hade skett en ökning av spelande i åldersgruppen 18-24 år. Spelinspektionen noterade även att det fanns undersökningar som visade på en ökning av minderårigt spelande.

I den här redovisningen har Spelinspektionen valt att avgränsa frågeställningen om bakomliggande faktorer till ökningen av ungas spelande till förändringar som hänför till strukturer på spelmarknaden. Såväl Spelinspektionens egna undersökningar och befintliga vetenskapliga studier visar att en trolig faktor är integreringen mellan dataspel och spel om pengar. Allt fler minderåriga spelar idag dataspel som innehåller lotteriliknande inslag, vilket i många fall fungerar som en introduktion till spel om pengar. Även marknadsföring i form av influencers och kasinostreaming är en starkt bidragande faktor till att öka intresset för att delta i dessa spelrelaterade moment och i förlängningen också traditionellt spel om pengar

De senaste årens tekniska utveckling har skapat en större tillgänglighet till såväl marknadsföring som till spel. Minderåriga nås mer eller mindre konstant av marknadsföring för spel via sociala medier. Det är också möjligt att spela var som helst och när som helst. Resultaten visar att samtal runt spel i skolan skapar nyfikenhet på spel men också att spel om pengar pågår under skoltid. Det är problematiskt då spel under skol- respektive arbetstid innebär en ökad risk att utveckla ett överdrivet spelande.

Unga vuxna finansierar främst sitt spelande med studiemedel eller lön, Spelinspektionens egen undersökning visar att lån för att spela om pengar är särskilt vanligt inom gruppen bland de som är avstängda i Spelpaus. Att använda sparpengar och att ta privata lån, konsumtionslån och högkostnadskrediter förekommer bland unga spelare, men är vanligare inom

---

<sup>1</sup> Spelinspektionen. *Regeringsuppdrag (Fi2021/03520) att följa upp utvecklingen av spelandet och spelproblemen på spelmarknaden. Slutredovisning (2023).*

gruppen med riskabelt spelande. Bland männen ökar andelen som tar högkostnadskrediter markant i åldern 23–24 år jämfört med yngre män i åldersspannet 18–22 år. En motsvarande utveckling syns inte bland kvinnorna. Spelinspektionens intervjuer visar att det finns ett stigma bland unga kring högkostnadskrediter.

Minderårigas spelande om pengar har ökat sedan 2019, främst bland pojkar i årskurs 9 och i andra året på gymnasiet. Avseende unga vuxna (18-24 år) är utvecklingen mer svårtolkad men uppgifter från licensierade spelbolag visar att antalet aktiva unga spelare ökar. Det är vanligt att unga vuxna sprider sitt spelande mellan flera olika spelbolag. Att ha flera spelkonton är särskilt vanligt bland personer som har svårt att kontrollera sitt spelande.

Riskabelt spelande är vanligare bland unga män, och har ökat bland minderåriga pojkar. Utvecklingen för flickor har dock varit oförändrad sedan 2019. Den senaste prevalensundersökningen i årsgruppen 16-29 år visar att riskabelt spelande är oförändrat. Det saknas dock uppgifter om utvecklingen för åldersgruppen 18-24 år. Samtidigt söker allt fler under 25 år hjälp för problematiskt spelande, vilket stödorganisationer har märkt av de senaste två åren.

## 1 Uppdraget

Spelinspektionen fick i sitt regleringsbrev (FI2023/03130) i uppdrag att kartlägga de bakomliggande faktorerna till att ungas spelande ökar och hur sådant spelande finansieras samt följa utvecklingen av ungas spelande. Enligt uppdraget ska Spelinspektionen inhämta synpunkter från Folkhälsomyndigheten, Konsumentverket och Kronofogdemyndigheten. Uppdraget ska senast den 31 januari 2025 redovisas till Regeringskansliet. Genom denna redovisning är uppdraget slutfört.

## 2 Uppdragets omfattning och genomförande

### 2.1 Omfattning

I Spelinspektionens verksamhet definieras unga vuxna vanligtvis som personer i åldersgruppen 18–24 år. Denna rapport fokuserar därför främst på denna målgrupp. Därutöver redovisas även minderårigas spelande med hjälp av resultat från Centralförbundet för alkohol- och narkotikaupplysning (CAN) nationella skolundersökning<sup>2</sup>, som omfattar elever i årskurs 9 och år 2 på gymnasiet. Dessa resultat ger en övergripande bild av spelbeteenden bland unga vuxna och minderåriga.

Undersökningen av minderårigas spelande bidrar till att identifiera tidiga värderingar och attityder till spel om pengar. Vidare ger den en indikation på hur spelbeteenden kan utvecklas bland unga vuxna, då dagens minderåriga så småningom får tillgång till den licensierade spelmarknaden.

### 2.2 Genomförande

Redovisningen baseras på följande:

- En enkätundersökning som Spelinspektionen genomfört specifikt för detta uppdrag. Undersökningen var riktad till unga vuxna som deltagit i spel de senaste 12 månaderna och rekryterades ur två grupper, en webbpanel och avstängda via Spelpaus.se.

---

<sup>2</sup> CAN. *CAN:s nationella skolundersökning 2024 (2024)*.

- Intervjuer med unga vuxna som spelar om pengar.
- En enkätundersökning riktad till licenshavare.
- Information som spelbolag rapporterar till Spelinspektionen inom ramen för den periodiska rapporteringen om spelansvar.
- Rapport från andra myndigheter samt vetenskapliga publikationer.

En mer utförlig beskrivning av Spelinspektionens undersökningar finns i Bilaga 1.

Spelinspektionen har valt att kombinera både kvalitativa och kvantitativa data för att skapa en djupare förståelse för de olika delarna i uppdraget. Intervjuerna har gett unga vuxna möjlighet att med egna ord beskriva vilken betydelse spel om pengar har i deras liv.

### 3 Definitioner

I denna redovisning används följande begrepp:

**Spelproblem:** Negativa skadeverkningar av spel om pengar, oavsett omfattning.

**Överdrivet spelande:** Hämtat från spellagen, avser detta ett spelbeteende som kan leda till negativa skadeverkningar.

**Spelproblem enligt PGSI:** Utöver att vara ett bredare begrepp, används termen även som ett mått inom Problem Gambling Severity Index (PGSI) för att beskriva de mest allvarliga spelproblemen. För en mer utförlig beskrivning av PGSI hänvisar vi till Folkhälsomyndigheten.

**Problemspelande:** Inkluderar två kategorier inom PGSI: förhöjd risk för spelproblem och spelproblem.

**Riskabelt spelande:** Ett ytterligare mått baserat på fyra frågor från mätinstrumentet PGSI, vilket i sig utgör ett standardiserat mått.

### 4 Bakomliggande faktorer till att ungas spelande ökar

Den ökning av ungas spelande som Spelinspektionen tidigare rapporterat om<sup>3</sup> sammanfaller i tid med omregleringen av den svenska spelmarknaden och

---

<sup>3</sup> Spelinspektionen. *Regeringsuppdrag (Fi2021/03520) att följa upp utvecklingen av spelandet och spelproblemen på spelmarknaden. Slutredovisning (2023).*

covid-19-pandemin. Det finns dock inte tillräckligt med underlag för att dra slutsatser om att omregleringen och pandemin direkt orsakat dessa förändringar. I föreliggande uppdrag har Spelinspektionen valt att avgränsa frågeställningen till de samhällsförändringar som är direkt kopplade till spel om pengar och strukturer på spelmarknaden.

#### 4.1 Överlapp mellan dataspel och spel om pengar

Dataspel är något som många barn och unga ägnar sig åt. Med dataspel avses digitala spel på dator, konsol, mobil och surfplatta. Enligt Mediemyndigheten spelade över hälften av alla unga i åldern 9–19 år någon form av dataspel år 2023. Det var vanligast i åldersgruppen 9–12 år där 80 % av både pojkarna och flickorna svarade att de brukade spela dataspel.<sup>4</sup>

Vissa dataspel innehåller lotteriliknande moment där insatsen görs med en virtuell valuta och dessa inslag har blivit allt populärare under senare år. Då den främsta målgruppen för dataspel är barn och ungdomar har det uppkommit en diskussion om huruvida dessa lotteriliknande inslag är en inkörsport till spel om pengar. En komponent i de lotteriliknade inslagen är mikrotransaktioner. Det är betalningar som görs i spel för små, digitala varor eller tjänster och har blivit en vanlig intäktsmodell inom dataspelindustrin. Dessa transaktioner förekommer ofta i gratisspel (free-to-play) men även i betalda spel. Exempel på mikrotransaktioner inkluderar köp av kosmetiska föremål som karaktärskläder och vapen, så kallade "skins". Ett annat exempel är lootlådor (slumpmässiga belöningspaket), och genvägar för att snabbare låsa upp innehåll eller förbättra spelets prestanda. Mikrotransaktioner har skapat intäktsmöjligheter för spelutvecklare men har också varit kontroversiella på grund av deras potentiella likhet med spel om pengar och inverkan på spelupplevelsen.

I Spelinspektionens intervjuer hade samtliga män erfarenhet av att spela dataspel och att innan 18-års ålder ha deltagit i lotteriliknande moment i spel. Respondenterna gjorde ingen skarp åtskillnad mellan den typ av pengainslag som förekom i dataspelen och den typ av traditionellt spel om pengar de deltagit i efter 18-årsdagen. I intervjuerna refererade ett par av respondenterna

---

<sup>4</sup> Mediemyndigheten. *Unga om spel* (2023).



till sina köp av lootlådor som spel om pengar. Att det finns en skillnad mellan vad unga uppfattar som spel om pengar och den juridiska definitionen är något som uppmärksammats i en brittisk litteraturöversikt. En konsekvens av dessa olika uppfattningar uppges kunna leda till att omfattningen av ungdomars spelande underskattas.<sup>5</sup>

En organisation som uppmärksammat ett allt större överlapp mellan dataspel och spel om pengar är Spelberoendes riksförbund. I samtal med Spelinspektionen har de uttryckt att bland de unga vuxna som börjat besöka självhjälpsmötena de senaste två åren är det många som har en bakgrund av att ha spelat dataspel med lotteriliknande inslag. Dessa har sedan gått över till att spela mer traditionella spelformer inom spel om pengar. Tidigare kom det ofta personer som hade renodlade dataspelsproblem och där problemen inte var ekonomiska förluster utan kopplade till upptagenhet vid spelet. Den gruppen har i stort sett försvunnit från självhjälpsmötena och riksförbundet ser i sina föreningar att det är tydligt att det är pengaförlusterna som är det stora problemet för de unga idag.

Nedan presenterar vi de vanligast förekommande fenomenen i gråzonen mellan dataspel och spel om pengar.

#### 4.1.1 Lootlådor

Ett exempel på lotteriliknande moment i dataspel är så kallade lootlådor. En lootlåda är ett virtuellt paket/låda i spelet där spelaren kan vinna ett slumpmässigt innehåll. Forskning på samband mellan lootlådor och spel om pengar har pågått under många år och sammantaget finns stöd för att det finns ett samband mellan lootlådor och spelproblem.<sup>6</sup> Det finns även senare studier

---

<sup>5</sup> Wardle, H. *Perceptions, people and place: Findings from a rapid review of qualitative research on youth gambling* (2019).

<sup>6</sup> Spicer, S.G., Nicklin, L., Uther, M., Lloyd, J., Lloyd, H., Close, J. *Loot boxes, problem gambling and problem video gaming: A systematic review and meta-synthesis*. (2023).

Wardle, H. *Loot Boxes, Gambling, and Problem Gambling Among Young People: Results from a Cross-Sectional Online Survey* (2021).

som visar att köp av lootlådor predicerar spel om pengar.<sup>7</sup> Det finns däremot mindre forskning om det i sig skapar en ökad andel spelande bland unga.

Det är främst yngre åldersgrupper som köper lootlådor. Enligt Swelogs 2021<sup>8</sup> var det 16 % av 16–17-åringarna som hade köpt lootlådor under det senaste året. I Folkhälsomyndighetens ungdomsundersökning var det liknande resultat, där hade 14 % av 16–17-åringarna och 16 % av 18–19-åringarna köpt lootlådor.<sup>9</sup>

Resultatet från Spelinspektionens enkätundersökningar<sup>10</sup> visade att 45 % av de unga vuxna, 18-24 år, hade köpt en lootlåda någon gång i sitt liv. Spelinspektionens enkätundersökningar riktade sig dels till något äldre personer än ovan nämnda studier, dels till personer som spelat om pengar någon gång under det senaste året, vilket kan förklara en del av skillnaden i resultatet.

Spelinspektionens enkätundersökningar visade att av de som köpt sin första lootlåda innan 12 års ålder hade 62 % även spelat om pengar innan de fyllt 18 år. Det framgick också att en betydligt högre andel i Spelpausgruppen som köpt sin första lootlåda innan de fyllt 12 år började spela om pengar innan de fyllt 16 år (26 %) jämfört med motsvarande andel i webbpanelen (16 %). Denna skillnad stärker även den välkända kopplingen mellan spelproblem och köp av lootlådor. Vidare visade resultaten att riskabelt spelande var särskilt vanligt bland de som började köpa lootlådor tidigt. Bland de som var under 15 år vid sitt första köp hade 87 % ett riskabelt spelande, och bland de som var under 12 år var andelen 89 %.

Även i Swelogs 2021 har det uppmätts samband mellan att spendera pengar på lootlådor, och att ha ett problematiskt spelande om pengar. Detta var tydligare

---

<sup>7</sup> Brooks, G:A., Clark, L. *The gamblers of the future? Migration from loot boxes to gambling in a longitudinal study of young adults*. (2023).

<sup>8</sup> Swelogs är Folkhälsomyndighetens longitudinella befolkningsundersökning som undersöker spelande och hälsa. Den senaste undersökningen genomfördes 2021.

<sup>9</sup> Folkhälsomyndigheten. *Undersökning om spel om pengar bland unga och föräldrar (USUF)*. (2021).

<sup>10</sup> Båda undersökningarna ihopslagna.

för spelare i yngre åldrar, där inräknat 16-17-åringar. Bland de 16-17-åringar som hade köpt lootlådor och inte spelat om pengar, var det en större andel som hade intentionen att spela om pengar när de fyllde 18 år. Dessa tendenser uppmättes även bland individer som spelade dataspel mer än tre timmar varje dag, men sambandet försvann när det kontrollerades för variablerna kön och ålder. Det tycks vara just lootlådorna som har ett samband med problematiskt spelande om pengar, och inte dataspelande i sig.<sup>11</sup>

För unga idag är möjligheten till köp inom dataspel något i stort sett alla stöter på. Som tidigare konstaterats hade samtliga män i Spelinspektionens intervjuer erfarenhet av detta. Fyra av respondenterna hade erfarenhet av lootlådor och skin-gambling. Några av respondenterna berättade att de gjort köp i spel via sina föräldrars kort och en respondent berättade att han på egen hand kunnat finansiera sina lootlådor. En annan av respondenterna berättade att han började spela dataspel som 12-åring och spelade då spel där man kunde öppna lootlådor.

*Ja, det var ju i och för sig kanske tidigt. Det var ju när jag inte fick egentligen kanske, men det var väl också för det här lilla ruset. Det var nog ruset i stort sett. (T, 21 år)*

Respondenten jämförde öppnandet av lootlådor med att spela vid ett Black Jack bord, att göra något som ger ett rus.

Inom forskningen undersöks fenomenet migrering, som innebär en möjlig förflyttning från mikrotransaktioner i dataspel till spel om pengar. Eftersom mikrotransaktioner och lotteriliknande inslag i dataspel utgör ett omfattande område varierar forskningsresultaten stort. När det gäller lootlådor finns dock några faktorer som framstår som särskilt betydelsefulla:

- Lootlådor erbjuder slumpmässiga belöningar, vilket kan bibehålla intresset och skapa en förväntan hos spelare.
- Själva öppnandet av en lootlåda ger ett rus eller känsla av spänning, vilket vår intervjudeltagare ovan beskrivit.

---

<sup>11</sup> Folkhälsomyndigheten. *Swelogs befolkningsstudie- Swedish longitudinal gambling study.* (2021).

- Speldesign, exempelvis genom att erbjuda möjligheten att öppna en lootlåda med tidsbegränsning, tvingar fram ett beslut som måste fattas snabbt.
- Sociala komponenter, såsom att se influencers eller andra spelare öppna lootlådor, kan också påverka deltagandet.<sup>12</sup>

Ovan karaktärsdrag går även att finna hos spel om pengar. Lootlådor kan sägas skapa en förberedelse för att spela om pengar. I Spelinspektionens intervjuer ställdes frågan om respondenterna trodde att köp av lootlådor eller andra mikrotransaktioner i dataspel ökar sannolikheten för att senare spela om pengar. Samtliga av respondenterna som hade egen erfarenhet av köp i dataspel trodde att det slussar in till spel om pengar.

#### 4.1.2 Skin-gambling

Skin-gambling, som även kallas skin-betting, innebär att skins används som insatser och vinster på webbplatser som bedriver spel. På flera av dessa webbplatser är insättningar och uttag även möjliga via kryptovaluta. De vanligaste spelformerna på dessa webbplatser är vadhållning på e-sport, lotterier och olika typer av kasinospel. Vissa webbplatser har även datorsimulerade automatspel, "slots". När spelaren har vunnit ett skin är det antingen möjligt att använda det i det spel som skinnet tillhör, sälja det via spelmarknadsplatsen Steam för att öka saldot i sin spelplånbok, eller sälja vidare för riktiga pengar hos en tredje part. Counter-Strike är det spel vars skins är vanligast förekommande inom skin-gambling. Det är ett av de populäraste spelen bland ungdomar i dag. Andra spel som innehåller skins som används för skin-gambling är Rust, Dota 2 och Team Fortress 2.

---

<sup>12</sup> Nicklin LL, Spicer SG, Close J, Parke J, Smith O, Raymen T, Lloyd H, Lloyd J. *"It's the Attraction of Winning That Draws You in"—A Qualitative Investigation of Reasons and Facilitators for Videogame Loot Box Engagement in UK Gamers* (2021).

Brooks, G:A., Clark, L. *The gamblers of the future? Migration from loot boxes to gambling in a longitudinal study of young adults.* (2023).

Skin-gambling introducerades 2015 och är därmed ett nyare fenomen än lootlådor varför det inte finns lika mycket kunskap om samband med spel om pengar. En brittisk studie har dock visat att det var mer vanligt förekommande med spelproblem bland de minderåriga ungdomar som hade deltagit i skin-gambling än bland de som inte hade gjort det. Sambandet försvann när det kontrollerades för deltagarnas spelande om riktiga pengar. Studien visar på att minderåriga som både deltar i både skin-gambling och traditionellt spel om pengar, troligen har ökad risk att få spelproblem.<sup>13</sup>

En av Spelinspektionens respondenter uttryckte att hans uppfattning var att de som ägnar sig åt skin-gambling också spelar om pengar:

*Jag vet ingen som inte är spelare som håller på med det. Dom lägger mycket pengar på onlinekasino. Så det är ganska mycket pengar på online-kasino och ofta. Det är samma grupp. (T, 21 år)*

Att spela med skins är likt att spela med pengar. De intervjuade upplevde att skin-gambling också hör ihop med öppnande av lootlådor:

*Det man fick i de här lootlådorna kunde man skinbetta. Sen finns det ju också som en marknad där man kan köpa och sälja skins. Ibland köpte man skins och då fick man betala lite mer för de bra grejerna. (J, 21 år)*

Både Folkhälsomyndigheten och Spelinspektionen har undersökt hur vanligt förekommande skin-gambling är i Sverige. I Folkhälsomyndighetens undersökning om unga och spel om pengar från 2021 hade 6 % av respondenterna i åldersgruppen 18–19 år och 8 % i åldersgruppen 16–17 år spelat om skins.

I Spelinspektionens enkätundersökningar var skin-gambling något som var vanligt förekommande bland unga män som deltagit i spel om pengar under de senaste 12 månaderna. Tabell 1 visar att ungefär hälften av männen i

---

<sup>13</sup> Wardle, H. *The Same or Different? Convergence of Skin Gambling and Other Gambling Among Children* (2019).

webbpanelen och en majoritet av männen i Spelpausgruppen någon gång hade deltagit i skin-gambling. Det var betydligt färre kvinnor som hade erfarenhet eller kände till fenomenet.

Tabell 1 Att någon gång ha deltagit i skin-gambling, andelar av unga män och kvinnor

Har du någon gång deltagit i skin-gambling?	Webbpanelen, unga spelare		Spelpaus.se, unga spelare	
	Kvinnor N: 365	Män N:428	Kvinnor N:17	Män N:295
Ja	8	48	6	62
Nej, jag har aldrig deltagit i skin-gambling men jag vet vad det är	43	39	39	26
Jag vet inte vad skingambling är	49	13	56	11

Källa: Spelinspektionen

Resultatet från båda enkätundersökningarna tillsammans visade att det var hög andel av de som hade spelat med skins någon gång som även hade spelat för mer än de verkligen har råd med (57 %), jämfört med de som inte spelat med skins under de senaste 12 månaderna (31 %).

Den marknadsföring som idag dominerar spelvärlden och den tekniska utvecklingen är troliga förklaringar till att fenomen som lootlådor och skin-gambling vuxit i popularitet och blivit väl etablerade under de senaste fem åren. Dessa två områden kommer att presenteras i kommande avsnitt.

## 4.2 Marknadsföring

Det finns ett visst vetenskapligt stöd för att exponering av spelreklam påverkar sannolikheten att människor generellt spelar om pengar och det finns forskning som visar att så är fallet för unga vuxna.<sup>14</sup> Marknadsföring för spel är ett område

<sup>14</sup>Labrador F J., Estupiñá F J, Vallejo-Achón M, Sánchez-Iglesias I, González-Álvarez M, Fernández-Arias I, Labrador M, Bernaldo-de-Quirós M. *Exposure of adolescents and youth to Gambling advertising: a systematic review* (2021).

som har ändrat karaktär under de senaste fem åren och det finns indikationer på att de nya marknadsföringsvägarna för spel når ut och attraherar både minderåriga och unga vuxna.

Traditionella medier utgörs av tv, radio och tidningar medan marknadsföring i digitala medier ofta kan förekomma i sociala medier. Att använda sig av digitala medier ger möjlighet att anpassa sitt budskap till specifika målgrupper och att också skapa ett interaktivt engagemang i form av att det är möjligt att gilla och kommentera.

I och med omregleringen 2019 fick betydligt fler spelbolag rätt att marknadsföra sig och sociala medier används aktivt för marknadsföring från spelbolag. En studie från CAN visade att konton tillhörande licensierade spelbolag på sociala medier i Sverige i stor utsträckning var tillgängliga för minderåriga. På Facebook var 37 % av inläggen synliga för minderåriga. Detta trots att marknadsföring inte särskilt får riktas till personer under 18 år. För Instagram var 45 % synliga och på Youtube var det endast 1 av 295 videoklipp som inte var synligt för unga under 18 år.<sup>15</sup> Även en undersökning Folkhälsomyndigheten har undersökt minderårigas exponering för marknadsföring och resultatet visade att 75 % av 16-17 åringar hade sett spelreklam under den senaste veckan och 6 % uppgav att spelreklamen hade fått dem att spela för mer än de hade tänkt sig.<sup>16</sup>

Unga vuxna ser också spelreklam i sin vardag. Samtliga av de som Spelinspektionen intervjuat berättade att spelreklam är något respondenterna tar del av så gott som dagligen. Flera personer tog upp reklamslag i traditionella media som radio och tv som exempel. Andra lyfte att de ofta ser marknadsföring i sociala medier som Youtube och TikTok. Ett annat exempel som respondenterna berättade om var att marknadsföring ofta förekommer i poddar.

---

<sup>15</sup> Svensson, J., Lindeman, M. & Nillson, R. *Bilden av spel - en innehållsanalys av speloperatörers verksamhet i sociala medier 2017-2020*. (2021).

<sup>16</sup> Folkhälsomyndigheten *Undersökning om spel om pengar bland unga och föräldrar (USUF)*. (2021).

*Jag som är väldigt sportintresserad och lyssnar på mycket poddar och så där, där är det nästan bara spelbolag som marknadsför sig. De slänger in att man kan kontakta Stödlinjen om man har problem men det blir mest romantiserande av spel. Ofta kan det vara att de interagerar med de som håller i podden, att de kommer med tips på var man kan spela och när. (M, 27 år).*

Citatet illustrerar den nya formen av marknadsföring som bygger på ett personligt tilltal och på så sätt skapar ett engagemang. Internationell forskning har undersökt hur spelbolag använder kända personer och influencers för att sprida budskap om spel till unga. Det finns undersökningar som tyder på att marknadsföring genom influencers har en märkbar påverkan på minderåriga personers attityder till spel och deras intention att spela. En bidragande faktor är att ungdomar uppfattar influencers och kända personer som trovärdiga, vilket i sin tur legitimerar spel som en godkänd sysselsättning.<sup>17</sup>

En specifik typ av marknadsföring via digitala medier som vuxit sig stor de senaste åren är kasinostreaming. Det består av personer som filmar sig själva när de spelar kasino och delar detta på videodelningsplattformar. Vem som helst oavsett ålder kan titta på dessa streamers och det är populärt bland yngre.

I Spelinspektionens enkätundersökningar hade en majoritet av deltagarna tittat på kasinostreaming någon gång under de senaste 12 månaderna, i webbpanelen var det 58 % och i Spelpausgruppen var det 67 % som hade tittat på kasinostreaming. Bland de som följt kasinostreamers var det även en högre andel som spelat för mer än de verkligen hade råd att förlora. Av de som tittat "varje månad/varje vecka" var det 76 % jämfört med de som inte tittat på kasinostreaming alls, 27%. Detta är i enlighet med Folkhälsomyndighetens

---

<sup>17</sup> Pitt, H., McCarthy, S., Daube, M., Thomas L, S *Young people's views about the use of celebrities and social media influencers in gambling marketing* (2024).  
Feijoo, B., Fernández Gómez, E. *Exploring the Impact of Gambling Advertising on Children: A Comprehensive Review* (2024).



undersökning från 2021 där man fann ett samband mellan kasinostreaming och att spela om pengar.<sup>18</sup>

Marknadsföring för hemsidor som bedriver skin-gambling sker i huvudsak via dessa så kallade "streamers". Marknadsföringen i sociala medier var omfattande i början av 2024 vilket är en trolig anledning till den stora mängd internettrafik till webbsidor för skin-gambling. Spelinspektionen har information som visar att internettrafiken till skin-gamblingwebbplatser från svenska IP-adresser ökade stabilt under 2023 och nådde runt 9 miljoner besök i januari 2024. Då marknadsförde ett 30-tal svensktalande influencers dessa webbplatser, främst via streams på videodelningsplattformen Twitch. Antalet minskade kraftigt under mars och april 2024. I september 2024 uppmättes 3,6 miljoner besök vilket är en minskning med 60 % sedan januari. En trolig anledning är att Spelinspektionen i mars 2024 utfärdade förbud mot tre spelbolag som tillhandahållit spel med skins i Sverige samt att SVT i mitten av april sände en programserie med granskade reportage gällande skin-gambling och kasinostreaming<sup>19</sup>. I april 2024 var det endast ett fåtal svenska streamers som marknadsförde skin-gambling. Under senare delen av 2024 har vissa streamers återupptagit marknadsföringen, varav vissa har börjat streama på engelska istället för svenska. Detta kan antas vara för att fortsätta marknadsföringen mot en internationell publik och därmed kringgå risken att begå främjande i Sverige.

Spelinspektionen har inhämtat synpunkter från Konsumentverket gällande marknadsföring av spel riktad till unga personer. Enligt Konsumentverket är det troligt att spelmarknadsföring når barn och ungdomar men att få anmäler marknadsföringen till myndigheten. De anmälningar som inkommer till myndigheten angående marknadsföring av spel riktad till barn och ungdomar rör framför allt lootlådor och skins. Det anmälarna reagerar på är att det är olämpligt med lootlådor och skins samt att informationen om köpen ofta är missvisande. Anmälarna kan till exempel uppleva att det kan finnas oklarheter kring villkoren kring köpen, om det handlar om riktiga pengar eller om lootlådan erhålls efter framgångar i spelet.

---

<sup>18</sup> Folkhälsomyndigheten. *Undersökning om spel om pengar bland unga och föräldrar (USUF)*. (2021).

<sup>19</sup> Uppdrag granskning: Gamer (2024) [TV-program].

### 4.3 Spegling av den tekniska utvecklingen

Den tekniska utvecklingen har bidragit till att förändra människors spelvanor. Under det senaste decenniet har allt mer spelande kommit att ske online och tillgängligheten kan anses vara obegränsad. Forskning har uppmärksammat att unga personer spelar allt mer via mobiltelefoner vilket innebär att det är möjligt att spela i stort sett närsomhelst och varsomhelst.<sup>20</sup> Ett ökat spelande bland minderåriga skulle kunna ses som en spegling av den tekniska utvecklingen och den tillgänglighet till spel som detta innebär. I Spelinspektionens intervjuer har det framkommit att det t.ex. är lätt att låta någon annan spela i ens ställe. Detta kan ske genom att man som minderårig swishar en äldre kompis som har ett spelkonto. Kompisen spelar sedan för den minderåriges räkning.

*Jag swishar personen vars konto jag använder och sen så lägger han in, men då måste den personen vara 18. Jag fyllde år väldigt sent på året, i december, så efter en stund så ville jag testa men det var rätt lång bit kvar innan jag kunde testa själv. (F, 19 år)*

Enligt Mediemyndigheten har det skett en utveckling under de senaste tio åren där användandet av mobiltelefoner blivit allt vanligare för barn mellan 9–18 år och år 2022 hade de flesta barn över 9 år en egen mobiltelefon. Som tidigare konstaterats är digitala spel något som många barn och ungdomar ägnar sig åt. I takt med att det generella användandet av mobiltelefoner har ökat har det sedan 2016 också skett en förskjutning där det dagliga spelandet gått från spel på dator/konsol till mobiltelefonen.<sup>21</sup> Förskjutningen innebär att unga spelar dataspel såväl som lotteriliknande moment och spel om pengar på platser och tillfällen som tidigare inte var möjliga.

I Spelinspektionens intervjuer framkom det att skolan är en plats där spel om pengar varit ett återkommande tema. Fyra av respondenterna berättade att det i skolan var mycket prat om spel på fotbollsmatcher, att det på rasterna planerades för spel på framtida matcher. Så här berättar en av respondenterna:

---

<sup>20</sup> Wardle, H *Perceptions, people and place: Findings from a rapid review of qualitative research on youth gambling* (2019)

<sup>21</sup> Mediemyndigheten. *Unga och medier* (2023).

*Jag gick på gymnasiet då, och då var det liksom en grej att när alla fyllde 18 då började man betta och då spelade jag på fotbollsmatcher och det blev mycket snack om det i skolan. Man diskuterade och så hängde man på det då. Var med i gemenskapen. (P, 25 år)*

Citatet återspeglar något som är kartlagt i forskning, att vara i sociala kontexter där spel förekommer är en viktig drivkraft till att börja spela. Tillgång till mobiler och sociala medier gör även att marknadsföring för spel når ungdomarna alla tider på dygnet, hemma såväl som i skolan eller i omklädningsrummet efter träningen. Den sociala kontexten för spel är viktig och skolmiljön likväl som en arbetsplats kan både skapa och upprätthålla intresset för spel. Att spela på skoltid innebär även en ökad risk för att spelandet övergår till ett spelproblem.<sup>22</sup>

Spelinspektionen har tidigare rapporterat att policyarbetet är eftersatt i många av landets skolor.<sup>23</sup> Det betyder i praktiken att det på många håll saknas uttalade riktlinjer om att skolan ska vara en spelfri zon. I intervjuerna framkom att skolan är en plats där det inte bara pratas om spel om pengar utan där det även finns möjlighet att spela om pengar.

*Man sitter längst bak i klassrummet och så fort läraren kommer så tar man bort den sidan man spelar på. Eller lägger ihop datorn. (F, 19 år)*

Som Spelinspektionen i samråd med Folkhälsomyndigheten tidigare anfört är det viktigt att stödja framtagandet av sådana policyer vilket borde rymmas inom ramen för regeringens ANDTS-strategi.

\*

De faktorer som redogjorts för i det här kapitlet är betydelsefulla för utvecklingen av och attityderna till spel om pengar. Det behövs dock mer

---

<sup>22</sup> Russell AMT, Langham E & Hing N. *Social influences normalize gambling related harm among higher risk gamblers.* (2018).

<sup>23</sup> Spelinspektionen. *Regeringsuppdrag (Fi2021/03520) att följa upp utvecklingen av spelandet och spelproblemen på spelmarknaden. Slutredovisning.* (2023)

underlag för att fastslå hur stor del av utvecklingen dessa faktorer utgör. För en bredare förståelse bör även faktorer som lågkonjunktur, global oro samt dagens konsumtionsmönster beaktas. Det saknas idag tillräckligt med kunskap för att fastslå vilken roll dessa sociodemografiska faktorer har på utvecklingen vi ser avseende ungas spelande under de senaste fem åren.

## 5 Ungas finansiering av spelande

Gymnasieungdomarnas huvudsakliga inkomstkälla är oftast studiebidrag, även om vissa arbetar extra vid sidan av studierna. Under terminerna (januari–maj och oktober–december) arbetar i genomsnitt 28 % av kvinnorna och 19 % av männen extra.<sup>24</sup> Efter gymnasiet kan unga vuxnas ekonomiska situation variera kraftigt. Några börjar arbeta inom yrken de utbildats till under gymnasiet, andra arbetar men planerar att fortsätta studera, och en tredje grupp går vidare till studier och finansierar dessa främst genom studielån.

En kartläggning som Kronofogden gjorde 2019 visade att nio av tio onlinespelare som tagit ett lån för att finansiera spel om pengar har spelproblem eller förhöjd risk för spelproblem.<sup>25</sup> Kronofogden har i samtal med Spelinspektionen berättat att det inte förs kontinuerlig statistik över hur spel om pengar påverkar skuldsättningen och därför går det inte att fastslå utvecklingen. När det gäller unga vuxnas skuldsituation finns ungefär 31 000 personer i åldersgruppen 18–25 år i Kronofogdens register. Antalet unga vuxna med skulder hos Kronofogden har minskat under de senaste tio åren, men skuldbeloppet för åldersgruppen har ökat och uppgick 2023 till drygt 18 miljarder kronor.

Detta kapitel kommer att undersöka vilka pengar unga personer spelar för och vilka ekonomiska konsekvenser detta kan leda till, både i fråga om skuldsättning och ekonomisk stress.

---

<sup>24</sup> SCB. *Vem jobbar extra under gymnasietiden? Gymnasieelever 2019 och 2020* (2021).

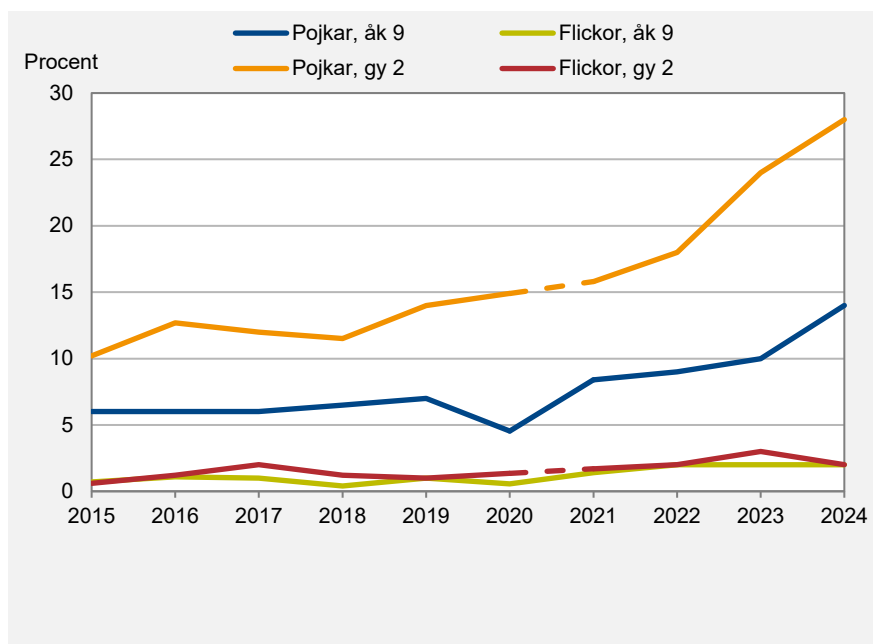
<sup>25</sup> Kronofogden. *Förstudie spelmissbruk* (2019).

## 5.1 Minderårigas och unga vuxnas finansiering av spel om pengar

### 5.1.1 Minderårigas finansiering av spel om pengar

Spel i mindre skala ryms lätt inom studielån eller lön. I CAN:s nationella skolundersökning har andelen pojkar som spelat för 100 kronor eller mer de senaste 30 dagarna ökat signifikant sedan 2015. Figur 1 visar att andelen pojkar i gymnasiet som spelat för 100 kronor eller mer, har ökat för varje år sedan 2015. Den ökningen kan inte ses bland flickorna.

Figur 1 Andelen elever i årskurs 9 och gymnasiets år 2 som spelat för 100 kronor eller mer de senaste 30 dagarna 2015-2024



Källa: CAN

I skolundersökningen 2024 fanns en ny fråga som avsåg andelen som spelat om mer än 500 kronor de senaste 30 dagarna. I årskurs 9 var det 4 % och i andra året i gymnasiet var det 9 % av pojkarna som gjort det men bara mindre än en 1 % bland flickorna.

Beaktat inflationen är 100 kr idag värt mindre än det var 2015, då frågan ställdes för första gången, och det är intressant att följa utvecklingen av den nya frågan i relation till den tidigare. Detta kan även sättas i paritet till att ett studiebidrag på gymnasiet är 1 250 kr per månad. Idag spelar nästa lika många för 500 kr eller mer jämfört med andelen som spelade för 100 kr år 2015. Att spela för 100 kr under 30 dagar är något som troligtvis är möjligt för de flesta, men att lägga 500 kr på spel om enda inkomsten är studielån innebär att ungefär 40 % av inkomsten går till att spela om pengar.

### 5.1.2 Unga vuxnas finansiering av spel om pengar

Spelinspektionens enkätundersökningar visar att löneinkomster och studiemedel är de främsta sätten för unga vuxna att finansiera spel om pengar. I tabell 2 framgår att Spelpausgruppen hade högre andel personer som använde sparpengar och tog privatlån, konsumtionslån och högkostnadskrediter<sup>26</sup> jämfört med deltagarna i webbpanelen.

---

<sup>26</sup> En högkostnadskredit är ett lån till konsumenter där den effektiva räntan överstiger referensräntan plus 30 procentenheter. Lånen kallades tidigare för snabb lån.

Tabell 2 Finansiering av spel under de senaste 12 månaderna, andelar av unga män och kvinnor

Finansieringssätt	Webbpanel, unga spelare		Spelpaus.se, unga spelare	
	Kvinnor N:365	Män N:428	Kvinnor N:18	Män N:306
Lön	62	70	67	82
Studiemedel	27	34	28	49
Sparpengar	19	28	44	46
Privata lån	3	6	6	9
Konsumtionslån (Blancolån)	2	3	6	3
Snabblån eller högkostnadskredit	1	5	6	2
Kriminella handlingar	0,3	1,6	0	2
Annan finansiering	1,9	1,2	0	0
Inget av ovanstående	16	6	0	0

Källa: Spelinspektionen

Som framgår av tabell 2 var privata lån var det vanligaste sättet att låna, vilket inte är förvånande. En hög andel av 18–19-åringarna bor fortfarande hemma hos sina föräldrar. För vissa är det möjligt att låna från föräldrar även om det bland ungdomar i allmänhet inte är det vanligaste sättet att få mer pengar på.<sup>27</sup>

Vid analys av åldersgruppen 18–25 framgick att andelen som finansierat sitt spel genom olika lån ökade med stigande ålder, särskilt bland män. Vid jämförelse av 18–22-åringar och 23–25-åringar i webbpanelen noterar vi en ökning från 10 % till 12 % hos männen och ingen ökning hos kvinnorna. I Spelpausgruppen var ökningen större; från 10 % till 24 % hos männen och hos kvinnorna likartad ökning från 11 % till 27 %. Det går även att urskilja en skillnad mellan män och kvinnor. Hos männen i Spelpausgruppen ökade andelen högkostnadskrediter betydligt hos 23–24-åringarna jämfört med 18–22-åringarna, medan det hos kvinnorna var andelen privata lån som ökade mycket. Detta skiljde sig från webbpanelen där kvinnors lån i stort sett minskade i alla tre kategorier lån.

<sup>27</sup> Ungdomsbarometern. *Temareport ekonomi och konsumtion* (2023).

Finansieringen av spel påverkas av individens spelvanor samt den ekonomiska situationen innan spelet inleds. När marginalerna är små, kan varje krona i förlust få en stor inverkan på individens ekonomi.

Tabell 2 ovan redovisar svaren på frågan hur respondenten finansierar spel om pengar. Tabellen visar att ungefär 14 % av männen i båda undersökningsgrupperna hade lånat pengar i någon form.<sup>28</sup> I enkäten fanns ytterligare en fråga gällande pengar som är en del av mätinstrumentet riskabelt spelande. På denna fråga svarade långt många fler att de under de senaste 12 månaderna "ibland/nästan, alltid/ofta" hade lånat eller sålt något för att finansiera sitt spelande - av männen var det ungefär 30 % i båda undersökningarna. Bland kvinnorna var det 18 % i webbpanelen och 53 % i Spelpausgruppen. Möjligen är det alternativet "sålt" som gjort att andelen personer ökade jämfört med hur många som svarade att de hade lånat för att finansiera sitt spelande, men vi vet inte säkert. Siffror från Ungdomsbarometern, som bland annat mäter ungdomars konsumtionsmönster och ekonomi visar dock att andelen unga som uppger att de ofta köper eller gör saker de inte har råd med har ökat sedan 2019.<sup>29</sup> Eftersom Ungdomsbarometern inte följer frågan specifikt för spel om pengar vet vi inte om denna följer den allmänna trenden bland unga i samhället.

Finansinspektionens undersökning avseende finansiell hälsa i befolkningen visade liknande resultat som de Spelinspektionen erhållit; 38 % av alla i åldersgruppen 18-24 år har ibland/ofta/sålt eller lånat något under de senaste 12 månaderna.<sup>30</sup> Det är en något högre siffra än Spelinspektionens undersökningar och särskilt om man beaktar att det är både kvinnor och män i den gruppen.

---

<sup>28</sup> Vid sammanslagning av privata lån, konsumtionslån och snabblån

<sup>29</sup> Ungdomsbarometern (2023).

<sup>30</sup> Finansinspektionen. *Finansiellt välbefinnande och allmän hälsa i Sverige*. (2024).



## 5.2 Konsekvenser av att spela för mer än man har råd med

Att låna eller sälja något för att finansiera sitt spelande är en indikator för spelproblem.<sup>31</sup> En av personerna Spelinspektionen har intervjuat, som vid tillfället var drygt 21 år, berättade att hennes lånekarusell började med det som kallas konsumtionslån.

*Så jag fick ju privatlån men med förmånliga räntor på den tiden. Så då var det, till att börja med. Det var ju vanliga lån, som om att jag ska köpa en bil typ. Ordentligt lån skulle jag vilja ändå vilja uttrycka det. Men sen, så när det spårade ut, så var det ju alla som godkände mig, kan man säga. Asså det kunde vara... SMS-lån på 3000 kr. I mitt sammanhang av spel är ju 3000 väldigt liten summa men skulle betalas på 14 dagar. Men jag tog allt som kom i min väg.. (L, 28 år)*

Citatet visar det andra undersökningar tidigare lyft – lånemarknaden är mycket tillgänglig och ger snabbt möjligheter att låna mer och öka skulden.<sup>32</sup> Med det kommer ofta skuld och skam över att inte ha bättre kontroll.

I Spelinspektionens enkätundersökningar och intervjuer, samt i vetenskaplig litteratur<sup>33</sup>, framgår att det är viktigt för unga vuxna att framhålla att de spelar för nöje och har kontroll över spelandet ekonomiskt. Det kan innebära att respondenterna betonar att de spelar för endast små summor. Spel om pengar kontextualiseras som förströelse, man spelar för att få lite spänning, och i den berättelsen ingår att ha kontroll över ekonomin så den inte går överstyr.

*Spelar man om pengar så är det ju någonstans pengarna som är den motiverande faktorn, om du ska fortsätta eller inte, liksom. Så jag tror att det är absolut främsta är att man har sunt förnuft. Man har koll på sin ekonomi och så vet man ungefär när man inte har råd att fortsätta. (H, 21 år)*

---

<sup>31</sup> Bland annat ställs frågan i mätinstrumentet PGSI.

<sup>32</sup> SOU 2023:38 *Ett förstärkt konsumentskydd mot riskfylld kreditgivning och överskuldssättning.*

<sup>33</sup> Spångberg, J., Månsson, J., Törrönen & Samuelsson, E. *Making sense of gambling. Swedish youth navigating between risk and responsibility* (2023).

Att ta lån, oavsett vilka, anses mer eller mindre som ett nederlag och det är inte något man skulle berätta för andra om man gjorde. Det klassificeras som att ha tappat kontrollen.

*Det skulle jag säga, att hade jag fått reda på att nån lånade pengar, alltså att min kompis hade gjort det då hade jag blivit skeptisk alltså. Direkt. Det skulle jag se som ett glasklart tecken på att man har problem. Så ser jag på det i alla fall och jag tror de flesta i min umgängeskrets skulle reagera direkt på det. Då har man problem. (P, 25 år)*

Det är emellertid inte helt ovanligt att spela för mer än man har tänkt eller har råd att förlora – något som framkom i såväl Spelinspektionens enkätundersökningar som i intervjuer. Tabell 3 visar att det var större andel i Spelpausgruppen än i webbpanelen som svarat att de nästan alltid spelat för mer än de har råd med. I webbpanelen fanns det en tydlig könsskillnad, det var en större andel män än kvinnor som svarade att de spelade för mer än de hade råd till. I Spelpausgruppen var det däremot vanligare att männen aldrig spelade för mer än de hade råd med. Här är det dock viktigt att notera att det var få kvinnor som svarade på frågan.

Tabell 3 Att spela för mer än man verkligen har råd att förlora, andelar av unga män och kvinnor

Spelat för mer än man har råd till	Webbpanelen, unga spelare		Spelpaus.se, unga spelare	
	Kvinnor N:365	Män N: 428	Kvinnor N:17	Män N:300
Aldrig	71	53	12	31
Ibland	24	31	41	35
Ofta	4	12	12	17
Nästan alltid	1	4	35	17

Källa: Spelinspektionen

I stora drag återspeglar de aktuella resultaten Finansinspektionens undersökning vilken omfattade individer mellan 18 och 79 år och visade att det var vanligast bland 18–24 åringar, att ofta eller alltid spela för mer pengar än vad man egentligen har råd att förlora. Konsekvenserna av att spela för mer än

vad man har råd med togs även upp i intervjuerna. En av respondenterna berättade om en bekant som drabbats hårt:

*En av mina bekanta var ju tvungen att säga upp sin lägenhet, sälja möblerna och flytta hem för att han spelat bort allt.  
(J, 21 år)*

Personer med ett riskabelt spelbeteende har också en tendens att ägna sig mer åt spekulativt sparande, såsom kryptovalutor och andra högriskprodukter.<sup>34</sup>

Som tidigare redogjorts för så ökar inte andelen unga vuxna i Kronofogdens skuldregister men skulderna ökar. Vi vet inte vilken andel spelskulder har eller om spelskulder är en växande andel i skuldregistret. Det är dock fastställt att skulder är starkt förknippat med skam och att risken för självmord ökar.<sup>35</sup> Skulder är det yttersta beviset för att ha förlorat kontrollen och det är svårt att erkänna för andra att hjälp behövs. I en av Spelinspektionens intervjuer berättar en respondent om sin släkting som var 25 år när han dog.

*Ja, men det var ju spelskulder... sen så, typ att han hade tagit något lån för att försöka spela tillbaka (pengarna). Och så hade han väl kommit nära och sedan förlorat allting igen.  
Och då hade han... kört av vägen. (T, 21 år)*

Vittnesmål från personer med stora spelskulder visar att många upplever att framtiden upphör att finnas. Det går inte att föreställa sig det någonsin ska vara möjligt att kunna bli av med sina lån.

---

<sup>34</sup> Finansinspektionen (2024); Oksanen,A., Hagfors,H., Vuorinen, I., Savolainen, I. *Longitudinal perspective on cryptocurrency trading and increased gambling problems: a 3 wave national survey study* (2022).

<sup>35</sup> Valenciano-Mendoza,E., Fernández-Aranda,F., Granero, R., Gómez-Peña,M., Moragas, L., . Mora-Maltas,B., A Håkansson,A., Menchón., J & Jiménez-Murcia., J. *Prevalence of Suicidal Behavior and Associated Clinical Correlates in Patients with Behavioral Addictions* (2021).

### 5.2.1 Alkohol ökar sannolikheten att spela för mer än man tänkt sig

Att förlora kontrollen ibland behöver inte innebära att man tar lån – det blir det bara tillfälligt för mycket. En förklaring till att ha spelat för mer pengar än planerat är att spelandet skett i samband med alkoholintag. Tidigare studier har visat på ett samband mellan alkohol och spelproblem.<sup>36</sup> Här vill vi endast uppmärksamma att alkoholen är en faktor som de unga vuxna i intervjuerna anser minskar sannolikheten för kontroll över ekonomin. Landbaserat kommersiellt spel samt värdeautomater är tillgängligt endast där det finns alkoholtillstånd. Det finns dock ingen reglering som ger mandat till personal vid spelborden att begränsa spelet när en person är berusad.

Som tidigare nämndes var det mer vanligt i Spelpausgruppen att under de senaste 12 månaderna ha spelat på kasino i fysisk form. Eftersom dessa spel inte omfattas av avstängning i Spelpaus.se är det möjligt att spela även om man är avstängd. En frestelse som kan vara svår att motstå.

Även onlinespel kan ske i sociala situationer och i samband med alkohol, så som på fester.

*För två helger sen var jag på en fest och så var det en kille där som slog sig ner i soffan och som sa att nu ska jag spela lite Black jack. På telefonen då. Han var väldigt påverkad och så, av alkohol och han spelade för ganska stora summor. Han la 6000 kronor på en hand, förlorade den och la 8000 på nästa hand och förlorade den så han förlorade ju 14 000 på loppet av 5 minuter. (J, 21 år)*

Det finns även studier som visar att det inte är ovanligt att förlora kontrollen över sitt spelande i samband med alkoholintag.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> Folkhälsomyndigheten. *Swelogs Risk- och skyddsfaktorer för problemspelande*. (2013).

<sup>37</sup> Baron, E. & Dickerson, M *Alcohol Consumption and Self-Control of Gambling Behaviour* (1999); Flores-Pajot MC, Atif S, Dufour M, Brunelle N, Currie SR, Hodgins DC, Nadeau L, Young MM. *Gambling Self-Control Strategies* (2021).

## 5.2.2 Att ha någon att anförtro sig åt i ekonomiska frågor

För att spel om pengar ska kunna förbli ett nöje behövs kontroll över spelandet och därmed kontroll över ekonomin. Att prata med andra om sin ekonomi och den ekonomiska situationen kan vara en del av detta.

Resultatet från Spelinspektionens enkätundersökningar visade att av de med riskabelt spelande hade färre personer någon att anförtro sig åt om sin ekonomi. Tabell 4 visar att det var en högre andel av de i Spelpausenkäten som inte hade någon att anförtro sig till än ibland deltagarna i webbpanelen. Det var även vanligare i Spelpausgruppen att anhöriga eller vänner inte frågar hur mycket man förlorat på spel under den senaste tiden.

Tabell 4 Att ha någon att anförtro sig åt när det gäller ekonomiska frågor, andelar av deltagare i enkätundersökningar

Har någon att anförtro sig åt	Webbpanelen, unga spelare N:803	Spelpaus.se, unga spelare N:325
Ja	51	38
Ja, i viss mån	36	39
Nej	13	23

Källa: Spelinspektionen

Mönstret var detsamma i Finansinspektionens undersökning; det var en högre andel av de med spelproblem (23,5 %) som inte hade någon att anförtro sig åt när det gäller ekonomiska frågor än bland de som inte hade spelproblem (12,5 %). Resultaten är inte oväntade utan följer tidigare kända samband. I Kronofogdens studie från 2020 uppger tre av fyra skuldsatta att de skämdes över att prata om sin ekonomi med andra.<sup>38</sup> Om skulden uppstår snabbt hinner känslan av skam infinna sig innan det finns en öppning för att prata med andra om sin belägenhet och istället uppstår känslan av social isolering.

\*

Spelinspektionens undersökning visar vikten av medvetenhet om den skam som finns relaterat till att ta lån för att spela om pengar. Om en person väljer att ta

<sup>38</sup> Kronofogden (2019).

ett lån för att spela, är det något man sällan berättar för någon annan om eftersom det kan innebära att förknippas med att ha ett spelproblem eller överlag att ha tappat kontrollen.

Att spela för mer pengar än man tänkt sig i samband med alkoholintag är svårt för licenshavare att påverka när spelandet sker i en onlinemiljö. Det är däremot möjligt att se över hur utbildning och reglering på fysiska spelplatser skulle kunna förbättras och stödja ett sunt spelande.

## 6 Att följa ungas spelande

I syfte att följa upp Spelinspektionens tidigare regeringsuppdrag<sup>39</sup> om spelmarknaden presenteras här en redogörelse för de senaste årens utveckling när det gäller minderårigas och unga vuxnas spel om pengar. Kapitlet inleds med en redovisning av utvecklingen av deltagande i spel. Därefter följer avsnitt om överdrivet spelande, unga vuxnas relation till spel samt hur licensierade spelbolag arbetar med att skydda unga vuxna.

### 6.1 Minderårigas spelande ökar

Flera undersökningar har uppmärksammat att minderårigas spelande har ökat de senaste åren. En undersökning genomförd av Folkhälsomyndigheten 2021 visade att 34 % av 16-17-åringarna hade spelat det senaste året.<sup>40</sup> Det är en ökning jämfört med 2015 då 20 % hade spelat det senaste året.<sup>41</sup>

CAN har sedan 2019 sett ett ökat spelande bland elever i årskurs 9 och andra året på gymnasiet. Figur 2 visar att ökningen främst gäller pojkar i båda årskurserna. För pojkarna i andra året av gymnasiet är andelen som deltagit i spel den högsta sedan CAN började mäta deltagande i spel om pengar.<sup>42</sup> När det gäller flickor i årskurs 9 har det skett en ökning sedan 2019, men inte lika

---

<sup>39</sup> Spelinspektionen. *Regeringsuppdrag (Fi2021/03520) att följa upp utvecklingen av spelandet och spelproblemen på spelmarknaden. Slutredovisning (2023)*

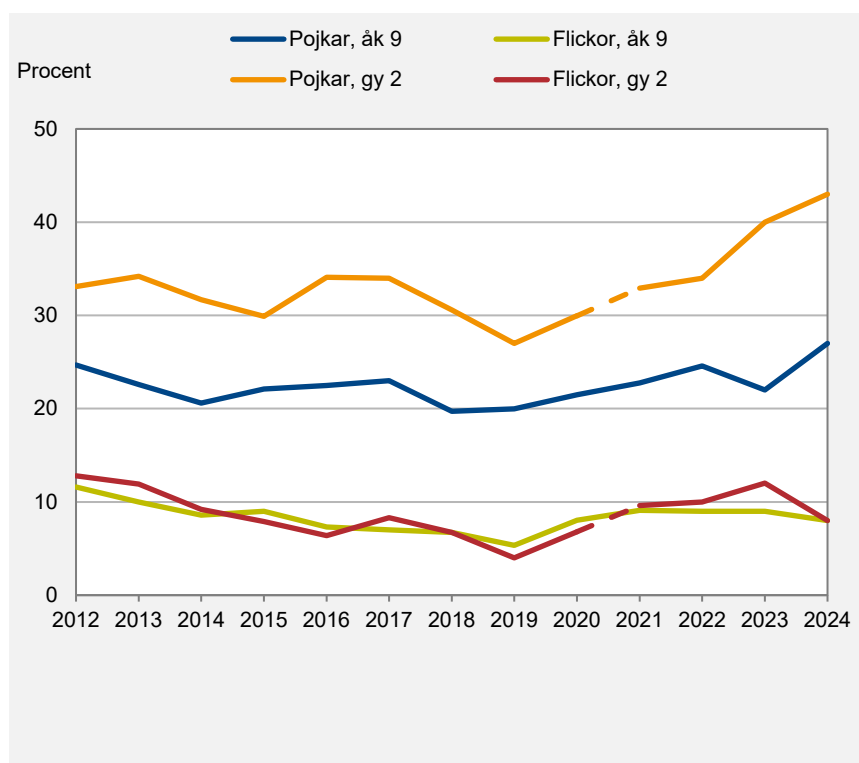
<sup>40</sup> Folkhälsomyndigheten. *Undersökning om spel om pengar bland unga och föräldrar (USUF) (2021)*.

<sup>41</sup> Folkhälsomyndigheten. *Swelogs- Swedish longitudinal gambling study (2015)*

<sup>42</sup> CAN. *CAN:s nationella skolundersökning 2024 (2024)*.

markant som för pojkarna i samma årskurs. För flickor i gymnasiet har spelandet varit på samma nivå under de senaste fyra åren.

Figur 2 Andelen elever i årskurs 9 och gymnasiets år 2 år som spelat om pengar de senaste 12 månaderna. 2012–2024



Även riskabelt spelande ökar bland pojkar i årskurs 9 och gymnasiets år 2, enligt CAN:s skolundersökning. Andelen pojkar i årskurs 9 med riskabelt spelande har stigit från 5 % (2021) till 9 % (2024), och bland gymnasiepojkar från 7 % till 14 %. För flickor har andelen legat stabilt på 1 % under samma period.

När det kommer till hur skolelever i årskurs 9 och andra året på gymnasiet spelar om pengar har CAN ställt frågan om eleverna spelar online eller på annat sätt. Att spela på annat sätt inkluderar allt från att spela privat med familjen, köpa lotter eller att gå till en lokal där spel bedrivs. Tabell 5 visar att det bland eleverna i årskurs 9 var vanligare att spela på annat sätt än online. Här fattas studier som mer detaljerat beskriver vad barnen spelar på. Men enligt

Folkhälsomyndigheten är det vanligt att barn spelar med sina föräldrar och där lotter, bingo och vadhållning är de vanligaste formerna av spel.<sup>43</sup>

Bland gymnasieeleverna var det mer vanligt att spela online jämfört med på annat sätt. Tabell 5 visar också att andelen som spelar online ökar då eleverna, i gymnasiet, har fyllt 18 år och har tillgång till licensierat spel.

Tabell 5 Spel online respektive på annat sätt, andelar i årskurs 9, gymnasiet och de över 18 år i gymnasiet som spelat online och/eller annat sätt och hur ofta de spelat, år 2024

Hur ofta har man spelat online och/eller annat sätt?	Årskurs 9		Gymnasiet år 2		Gym. 18+	
	Online	På annat sätt	Online	På annat sätt	Online	På annat sätt
En gång i månaden eller mer sällan	4	6	11	9	13	8
Flera gånger i månaden	1	1	4	2	5	2
Flera gånger i veckan	1	1	2	1	4	1

Källa: CAN

I CAN:s skolundersökning framkom det att 4 % av eleverna i årskurs 9 hade ett eget spelkonto. 1 % spelade via föräldrars konton och 1 % via vänners konton. Spelinspektionen gör bedömningen att de spelsidor där minderåriga har egna konton är utanför det licensierade systemet. Detta är allvarligt i och med att det i sådana fall möjliggör ett kringgående av den lagstadgade åldersgränsen i spellagen.

<sup>43</sup> Folkhälsomyndigheten. *Undersökning om spel om pengar bland unga och föräldrar (USUF)*. (2021). (2021).



## 6.2 Unga vuxnas deltagande i spel

Utvecklingen gällande unga vuxnas spelande om pengar är inte entydig. Prevalenssiffrorna i de longitudinella mätningarna har inte förändrats mycket. Å andra sidan visar uppgifter insamlade från licensierade spelbolag på ett ökat deltagande i spel för vissa spelformer. Avseende skadeverkningar av spel om pengar indikerar undersökningar samt rapporter från stödfunktioner i samhället att unga vuxna får negativa konsekvenser av sitt spelande i högre utsträckning än äldre.

### 6.2.1 Ingen mätbar betydande förändring av deltagande i spel och riskabelt spelande hos unga vuxna

Det är svårt att tillförlitligt följa unga vuxnas deltagande i spel och prevalens av problemspelande. Sveriges enda longitudinella studie med detaljerad och tillförlitlig prevalens, Swelogs, har inte uppdaterats sedan år 2021. De undersökningar och data som idag finns att tillgå följer olika åldersgrupper och använder olika mätmetoder avseende negativa skadeverkningar av spel.

När det gäller prevalens är vi i första hand hänvisade till Folkhälsomyndighetens undersökning Hälsa på lika Villkor (HLV). Den redovisar statistik i åldersgruppen 16- 29 år. Undersökningen visar att deltagandet i spel är lägre för 16-29 åringar än befolkningen i stort, samtidigt som det riskabla spelandet är högst i denna åldersgrupp.<sup>44</sup>

Enligt HLV hade 29 % i åldersgruppen 16-29 år hade deltagit i spel om pengar år 2024. Det är en minskning från mätningarna 2020 och 2022 då det var 31 %. I befolkningen som helhet (16-84 år) var deltagandet i spel 49 %. Folkhälsomyndigheten påpekar dock att de i den senaste undersökningen omformulerat frågan om deltagande i spel vilket kan ha påverkat resultaten. Det har skett ett förtydligande om att det är eget spel som åsyftas och inte om man har köpt lotter vilket skulle kunna vara till en annan person. Vi saknar en

---

<sup>44</sup> Folkhälsomyndigheten. *Nationella folkhälsoenkäten Hälsa på lika villkor? (HLV)*. (2024).

tidsserie beträffande åldersgruppen 18-24 år men har fått uppgifter från Folkhälsomyndigheten att 26% av unga vuxna har deltagit i spel 2024.

Enligt HLV har det sedan år 2018 inte skett någon signifikant förändring av prevalens av riskabelt spelande. Undersökningen visar att 3 % av befolkningen i åldrarna 16–84 år har ett riskabelt spelande. Andelen med riskabelt spelande har de senaste åren varit högst i åldersgruppen 16–29 år där det är 5 %. Även i åldersgruppen 18-24 år är det riskabla spelandet 5%. Andelen män är 9 % och andelen kvinnor är 1 %.

I Spelinspektionens undersökning Allmänheten om spel 2024 svarade 7 % ja på frågan om de upplevt att de spelat för mycket under de senaste 12 månaderna. Det var en högre andel, 15 % som svarade ja i den yngre åldersgruppen som i den här undersökningen utgörs av åldersspannet 18-29 år.

För att få en uppfattning om hur stor andel av deltagarna i Spelinspektionens enkätundersökningar som har negativa konsekvenser av sitt spelande har även Spelinspektionen använt måttet riskabelt spelande. Det är viktigt att poängtera att frågorna om riskabelt spelande ställts till personer vilka alla har deltagit i spel under det senaste året, därav de höga siffrorna. I webbpanelen var det 62 % av de unga spelarna som hade ett riskabelt spelande. Det riskabla spelandet var särskilt utbrett bland män. I Spelpausgruppen var det 94 % som hade ett riskabelt spelande. Det var ingen skillnad mellan män och kvinnor Det var ett väntat resultat då det är vanligt att personer som fått negativa konsekvenser av sitt spelande stänger av sig från spel.

### 6.2.2 Ökat deltagande i vissa spelformer

Data om ungas deltagande i spel och antal spelkonton är avgörande för att förstå deras spelvanor. Befolkningsundersökningar, som Swelogs, visar att problemspelande är vanligare bland individer med flera aktiva spelkonton, vilket betonar vikten av att noga följa utvecklingen av ungas spelmönster.

### 6.2.2.1 Indikationer på att unga vuxna sprider sitt spelande mellan olika spelbolag

Kommersiellt onlinespel, ofta kallat onlinekasino, är en vanlig spelform bland unga spelare. Vadhållning är också populärt, särskilt bland unga män. I Spelinspektionens intervjuer uppgav sju av åtta respondenter att de hade erfarenhet av att spela onlinekasino, om än i varierande omfattning, och samtliga sju män hade även spelat på vadhållning.

Tabell 6 redogör för skillnader mellan kön och de två urvalen i enkätundersökningen. Där framgår tydligt att kommersiellt onlinespel är betydligt vanligare bland män än kvinnor i webbpanelen. Detta överensstämmer med tidigare befolkningsstudier, men det är oroande eftersom denna spelform är både snabb och lättillgänglig, vilket ökar risken för spelproblem. Tabell 6 visar att det både i webbpanelen och i Spelpausgruppen var större andel män än kvinnor som deltagit i vadhållning.

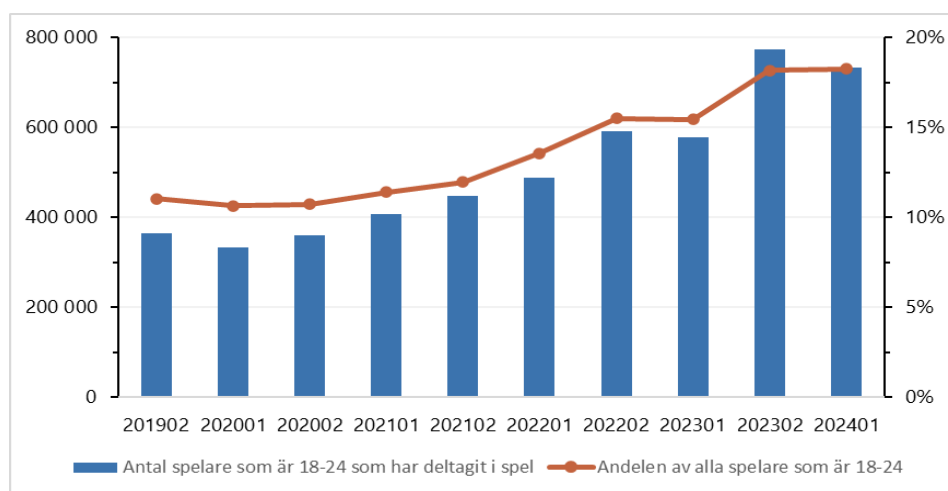
Tabell 6 Deltagande i spelformerna kasino online och vadhållning, andelar av män och kvinnor

	Webbpanel, unga spelare		Spelpaus.se, unga spelare	
	Kvinnor N: 365	Män N:428	Kvinnor N:18	Män N:306
Kasino online	26	54	100	90
Vadhållning	11	32	6	36

Källa: Spelinspektionen

Avseende den information som licenshavare för kommersiellt onlinespel och vadhållning rapporterar in till Spelinspektionen visar figur 3 att antalet aktiva spelare i åldersgruppen 18–24 år (unga vuxna) succesivt har ökat sedan 2019.

Figur 3 Antal aktiva spelare i åldersgruppen 18-24 år, kommersiellt onlinespel och vadhållning



Källa: Spelinspektionen

Åldersgruppen 18–24 år är den enda åldersgruppen som visar en tydlig trend vad gäller ökning av inrapporterade aktiva spelare. Det är viktigt att påpeka att det inte är unika spelare som återspeglas i figur 3 utan det som fångas upp i den periodiska rapporteringen på aggregerad nivå är det totala antalet aktiva spelare hos licenshavarna. Det är troligt att en del av den ökning vi ser i figur 3 beror på att fler individer sprider sitt spelande mellan flera spelbolag.

Två av de spelare som Spelinspektionen intervjuat berättade att de hade flera konton som de regelbundet använde, uppåt tio stycken. Anledningen till att ha flera spelkonton uppgavs vara möjligheten att jämföra odds mellan olika spelbolag. Ett annat skäl var de bonuserbudanden som ges till nya kunder. Olika välkomsterbudanden (free spins) var något som även de övriga av de intervjuade, som inte hade många aktiva spelkonton, berättade om.

*Om jag har på flera olika sajter, och om jag har... Ja, jag tror det, men det är väl mer för att man kunde ta ut någon gratis spel som man har fått konton. Ja, men jag använder väl sällan mer än ett. (T, 21 år)*

Citatet belyser något som återkom i flera av intervjuerna. Respondenterna berättade att de kan registrera sig på ett par eller flera olika spelsidor för att få välkomsterbjudanden men att dessa spelkonton blir vilande efter att erbjudandet är nyttjat. Det var huvudsak ett spelkonto som de spelade på. En av respondenterna avstår idag från spel då hon utvecklade spelproblem. Från början spelade hon från ett och samma spelkonto men under pandemin spred hon sitt spelande mellan flera spelkonton då det under tillfälliga förordningen fanns en begränsning på hur mycket det gick att spela för hos ett spelbolag.

Tabell 7 visar att det i webbpanelen fanns en skillnad mellan könen när det gällde antal spelkonton. Männerna hade fler spelkonton än vad kvinnorna hade. I Spelpausgruppen var det relativt jämnt mellan könen när det gällde att ha inget, ett eller flera spelkonton. Det är viktigt att påpeka att det var få kvinnor i Spelpausgruppen, vilket får stort utfall när man ser till andelar.

Tabell 7 Antal spelkonton, andelar av unga män och kvinnor

	Webbpanel, unga spelare		Spelpaus.se, unga spelare	
	Kvinnor N: 365	Män N:428	Kvinnor N:18	Män N:306
Har inget spelkonto	34	8	6	6
1 spelkonto	41	37	25	25
2 spelkonto	16	34	6	14
3 spelkonto	4	10	6	10
4 eller fler spelkonton	5	11	56	45

Källa: Spelinspektionen

Att det i Spelpausgruppen var vanligt att ha fler än fyra spelkonton är i enlighet med resultatet från Swelogs 2021 där det framkom att personer med spelproblem ofta har flera spelkonton.

Undersökningen Allmänheten om spel 2024 visar att åldersgruppen 18–29 år sticker ut med fler som har sex eller fler spelkonton (8 %) jämfört med 0–2 % i

äldre grupper. Detta är en ökning från 2023 års undersökning då det var 2 % a 18-29 åringarna som svarade att de hade sex spelkonton.

#### 6.2.2.2 Spel i fysisk form populärt bland unga män

Spelinspektionens undersökning indikerar att spel i restaurangmiljö är relativt vanligt bland unga män, särskilt ibland de som har svårt att kontrollera sitt spelande. I intervjuerna framkom att kasinospel i fysisk form, var en spelform som förekom i en majoritet av de manliga respondenternas bekantskapskretsar. Respondenterna berättade att det är något som kan liva upp en utekväll.

*Jaa, det är väl något mindre vanligt än fotboll och nätcasino men ibland när man är ute med vännerna kan det vara någon som säger att "ska vi slå oss ner och spela lite", så ja, händer väl nån gång i månaden kanske. Så är det i mina kompiskretsar i alla fall. Att man träffar nån som är sugen och säger att "vi går till det här stället för där kan man lira lite. (J, 21 år)*

I citatet framkommer att en utekväll kan innehålla besök vid kasinobord. Om tidigare nämnts bidrar alkohol ibland till att individen spelar för mer än de tänkt sig.

Även Spelinspektionens enkätundersökningar visade att spel på fysiskt kasino var vanligt bland unga män. I tabell 8 visas att det var vanligare att män än kvinnor spelade kasino i fysisk form.

Tabell 8 Deltagande i kasino i fysisk form under de senaste 12 månaderna, andelar av unga män och kvinnor

	Webbpanel, unga spelare		Spelpaus.se, unga spelare	
	Kvinnor N: 365	Män N:428	Kvinnor N:18	Män N:306
Kasino i fysisk form	10	31	11	44

Källa: Spelinspektionen

Att fysiskt kasino är mer populärt bland yngre än äldre spelare framkommer i undersökningen Allmänheten om spel 2024. Spel på kasino i fysisk form kan ske på två sätt. Det ena är via det statliga Casino Cosmopol och det andra är via kommersiellt landbaserat spel. I Allmänheten om spel var det 6 % av 18-29 åringarna som svarat att de spelat på Casino Cosmopol under det senaste året. Detta är en klart större andel än äldre ålderskategorier där motsvarande andel var 0-2 %. När det gäller landbaserat kommersiellt spel, alltså kasino som sker i restaurang eller pubmiljö var det 9 % som uppgav att de spelat i den miljön, jämfört med 0-6% i de äldre ålderskategorierna.

Enligt den periodiska rapporteringen har antalet unika besökare i åldern 20–24 år på Casino Cosmopol halverats från 10 784 under första halvåret 2019 till 5 908 under samma period 2024. Detta följer samma mönster som besökarantalet för samtliga ålderskategorier, som också halverats sedan 2019. Det kommersiella landbaserade spelet omfattas inte av kravet på registrering. Det finns därför ingen information om antalet besökare. Det är värt att notera att personer som är avstängda i Spelpaus.se kan fortsätta att spela på spelformer som inte omfattas av krav på registrering.

Som Spelinspektionen tidigare har rapporterat<sup>45</sup> har antalet aktiva spelare för värdeautomater på andra platser än kasino ökat varje år sedan 2019 då uppgifterna började rapporteras in inom ramen för den periodiska rapporteringen. Tabell 9 visar att antalet aktiva spelare för värdeautomater har ökat generellt men också att andelen unga vuxna ökar. Majoriteten av de unga spelarna är män.

---

<sup>45</sup> Spelinspektionen. *Regeringsuppdrag (Fi2021/03520) att följa upp utvecklingen av spelandet och spelproblemen på spelmarknaden. Slutredovisning (2023).*

Tabell 9 Aktiva spelare värdeautomater på andra platser än kasino, inrapporterade inom ramen för 21§ LIFS 2018:2

	<b>Antal aktiva spelare, alla åldersgrupper</b>	<b>Antal aktiva spelare, 18-24 år</b>	<b>Andel aktiva spelare, 18-24 år</b>	<b>Andel män, aktiva spelare, 18-24 år</b>	<b>Andel kvinnor, aktiva spelare 18-24 år</b>
2019	89 824	15 270	17	88	12
2020	95 069	19 014	20	87	13
2021	109 647	25 219	23	87	13
2022	112 595	25 897	23	87	13
2023	116 198	27 888	24	88	12

Källa: Spelinspektionen

Att spel på värdeautomater är mer vanligt bland män än bland kvinnor är känt sedan tidigare. I Spelinspektionens webbpanel var det 18 % av männen och 10 % av kvinnorna som deltagit i spelformen. I Spelpausgruppen var det 21 % av männen och 6 % av kvinnorna.

### 6.2.2.3 Allt spel sker inte på licensierade spelbolag

Det finns dock indikationer på att allt spelande inte sker på webbplatser med svensk licens. Spelinspektionens undersökning Spelvanor online visar att en större andel unga (som här utgörs av ålderskategorin 18-29 år) spelar på olicensierade webbplatser jämfört med äldre åldersgrupper.<sup>46</sup> Undersökningen visar samtidigt att en majoritet av de unga spelar på den licensierade spelmarknaden. Även i Allmänheten om spel 2024 är den yngre åldersgruppen (18-29 år) överrepresenterad när det gäller att ha uppgett att man spelar både på licensierade och olicensierade spelbolag.<sup>47</sup>

Spelinspektionens undersökningar tyder på att poker i fysisk form var populärt bland män. I intervjuer uppgav tre män att de spelade poker med vänner. Bland enkätrespondenterna hade 16 % av männen i webbpanelen och 15 % i

<sup>46</sup> Spelinspektionen. *Spelvanor online*. (2023).

<sup>47</sup> Spelinspektionen. *Allmänheten om spel* (2024).



Spelpausgruppen spelat poker i fysisk form. Poker var mindre vanligt bland kvinnor, där 7 % i webbpanelen och 6 % i Spelpausgruppen uppgav att de spelat.

### 6.3 Allt fler unga vuxna söker stöd

För att få en uppfattning om utvecklingen av ungas spelproblem har vi pratat med tre organisationer som erbjuder råd och stöd till personer med spelproblem och deras anhöriga. En av organisationerna är Stödlinjen, en nationell stödinsats som erbjuder rådgivning via telefon och chatt. Vi har också pratat med representanter från kamratföreningarna Spelberoendes riksförbund och Spelberoendegruppen. Organisationerna har till kärnverksamhet att erbjuda självhjälpsmöten via sina lokalföreningar runt om i Sverige. Organisationerna har alla uppgett samma utveckling. Under de senaste åren har det blivit allt fler yngre som söker hjälp.

Enligt Kamratföreningarna när det, efter pandemin, blev möjligt att återgå till fysiska självhjälpsmöten, var det två grupper av hjälpsökande som blev allt vanligare på mötena. Unga män och föräldrar till unga män. Tidigare har man i verksamheterna pratat om unga som åldersgruppen 25-30 år, men under de senaste två åren har det blivit allt vanligare att 18-21 åringar söker hjälp. Ökningen av denna åldersgrupp har, enligt Spelberoendegruppen, blivit än större under hösten 2023. Statistik från Stödlinjens verksamhet, där rådgivningen sker på distans, visar att andelen minderåriga och unga i åldersspannet 18-24 år började redan 2020. Även Stödlinjen har haft en växande andel föräldrar som söker råd och stöd för sina barns spelande.

Det är i huvudsak unga män som söker sig till såväl kamratföreningarna som Stödlinjen. De vanligaste spelformerna som de hjälpsökande har problem med är kasino online och livebetting. Dessa spelformer återfinns i licenstyperna kommersiellt onlinespel och vadhållning.

Stödföreningarna vittnar om att de hjälpsökande ofta har en omfattande problematik redan i 18-årsåldern, inte sällan med stora skulder. Det är vanligt att de unga har spelat innan 18-årsdagen men spelproblemen eskalerar i samband med att personerna blir myndiga. Att bli myndig innebär att ta fullt ansvar för sin egen ekonomi och också tillgång till lånemarknaden. Därifrån

brukar det gå fort till att spelandet och den ekonomiska situationen blir ohållbar.

En annan typ av hjälpande åtgärd som personer som spelar för mycket kan använda sig av är det nationella avstängningssystemet Spelpaus.se. Det har skett en ökning i antal avstängningar, både generellt och i åldersgruppen 18-24 år. Den 15 oktober 2024 var det totalt drygt 117 000 avstängda, varav drygt 25 000 av dessa var mellan 18-24 år. Det motsvarar 21 % av alla avstängda. Detta är en ökning från oktober 2022 då det totalt var ungefär 81 800 avstängda varav ca 14 620 av dess var 18-24 år och utgjorde 17 % av de avstängda.

### 6.3.1 Relationen till spel om pengar

Med relationen till spel om pengar avses skäl till att spela och hur unga vuxna relaterar till frågor om spelandets status i samhället. Hur unga vuxna relaterar till spel är en del i att förstå utvecklingen av ungas spelande.

I Swelogs 2021 konstaterades att de främsta skälen till att spela om pengar är att det är en form av underhållning och hoppet att vinna stort. Även i den årliga undersökningen Allmänheten om spel brukar dessa skäl vara de vanligaste när frågan om anledningen till att spela ställs. Det som framkommit i Spelinspektionens intervjuer och enkätundersökningar överensstämmer med dessa resultat. Det som däremot var nytt var hur accepterat de unga vuxna ansåg att spel om pengar är. Spel om pengar tycks både vara accepterat och normaliserat samtidigt som det är omgärdat av ett visst tabu.

I enkätundersökningarna ansåg en knapp majoritet, 62 % i webbpanelen och 52 % i Spelpausgruppen att spel om pengar är illa ansett. De intervjuade hade delade meningar om hur accepterat spel är. Flera av respondenterna reflekterade över att det blivit vanligare att spela kasino online.

*Jag tror att kasinospel har blivit vanligare och mer accepterat. Att jag ser det mera, att man spelar mer digitala kasinon. Förut kunde man mer garva åt att folk gjorde det men nu är det många som gör det. (P, 27 år)*

Citatet beskriver något som framkom i flera intervjuer, att kasinospel tidigare haft en låg status men att det nu är vanligt att ägna sig åt. Samtidigt var det inte en spelform som respondenterna ville framhålla att de själva hade deltagit i. Den enda som närmare beskrev spelande på kasino online var den enda kvinnan av respondenterna och hon uppgav också att hon skämdes för sitt spelande och de problem hon utvecklade. Kasino online verkar vara förknippat med ett visst stigma trots att majoriteten av respondenterna någon gång deltagit i spelformen.

Det var tydligt att stigmat främst gäller kvinnors spelande. Samtliga av respondenterna framhöll att det är ovanligt att höra om kvinnor som spelar. Att män spelar är desto vanligare och samtal om spel är något som tillhör den sociala gemenskapen. Flera av männen lyfte att det emellanåt kan finnas en förväntan på att delta i spelande och samtal om spel.

De flesta av de intervjuade kom självmant in på temat spelproblem när de tillfrågades hur vanligt det var med spel runt omkring dem. Det fanns en medvetenhet om att spel om pengar har sina baksidor. Även om majoriteten av respondenterna inte ansåg sig ha utvecklat en spelproblematik kunde alla minnas tillfällen där de förlorat kontrollen och spelat för mycket. De flesta respondenter hade åtminstone ett par personer i sin närhet med konstaterade spelproblem och alla hade noterat personer i sina umgängeskretsar som de misstänkte spelade för mycket. Det var dock olika hur vanligt det var att prata om spelproblem. Några av de intervjuade menade att det inte är något det pratas om. Ett perspektiv som framkom var att det kan vara svårt att närma sig ämnet.

### 6.3.2 Licenshavares kontakter med unga vuxna

I takt med att det på senare år blivit en allt större diskussion om unga spelare som en sårbar grupp har diskussionen kring förebyggande åtgärder intensifierats. Ett potentiellt sätt att förhindra att unga utvecklar ett överdrivet spelande är att spelbolag, vid tecken på riskfyllt spelande, tar kontakt med spelare för att erbjuda stöd eller råd.

Enligt Spelinspektionens enkätundersökningar riktade till unga vuxna förekommer det att spelbolag kontaktar kunder i samband med frågor om

spelvanor och ekonomiska situationer. Av respondenterna i webbpanelen rapporterade 22 % att de blivit kontaktade av ett spelbolag. I undersökningen genomförd bland användare av Spelpaus.se uppgav 15 % att de blivit kontaktade.

Av de intervjuade var det en av de åtta respondenterna som hade erfarenhet av att ha blivit kontaktad av ett spelbolag. Upplevelsen beskrevs på följande sätt:

*När jag fyllde 18 startade jag mitt första konto (...) och då ringde de upp och ville prata lite om spel på ett bra sätt. Kolla om jag förstod vad det innebär att spela, att det inte finns några vinstgarantier. Och frågade lite om hur mycket jag hade tänkt att spela för, hur mycket jag sätter in. Det var de enda som ringde mig av alla spelbolag. (J, 21 år)*

Citatet ovan beskriver en form av förebyggande åtgärd där spelbolaget dels beskrivit riskerna med spel, dels skaffat sig kännedom om personliga förutsättningar för spel. Respondenten hade uppåt tio spelkonton som han aktivt använde, och av dessa är det ett spelbolag som har kontaktat honom. Respondenten berättar vidare att det är vanligare att få marknadsföringsutskick än att bli kontaktad utav omsorg.

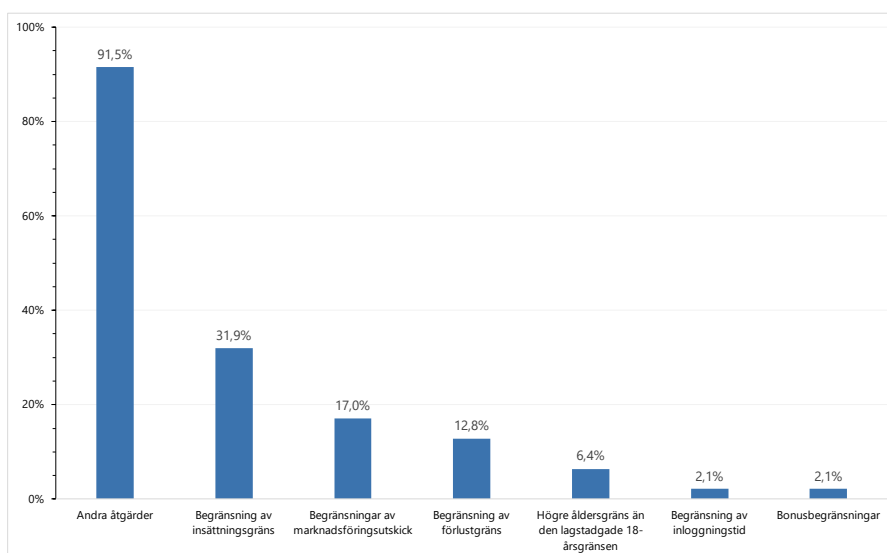
*Jag har ju så många konton så då får jag ju 10-15 sms i månaden om bästa oddsen under fotbolls EM och sådär. Jag får ju väldigt.. väldigt mycket spelreklam men även från traditionella kasinon, "jackpot uppe i 100 miljoner", så har man flera konton så får man mycket. Både sms och mejl. (J, 21 år)*

I citatet framkommer att en konsekvens av att ha flera spelkonton är att nås av omfattande direktmarknadsföring. Då det finns ett samband mellan problemspelande och att ha flera spelkonton är detta oroväckande. Särskilt oroväckande blir det i ljuset av att det enligt Swelogs 2021 är just problemspelare som blir mest påverkade av spelreklam. I kapitel 5 kommer marknadsföring belysas i ett bredare perspektiv.

Givet att unga spelare uppgett att de kontaktats av spelbolag har Spelinspektionen undersökt om licenshavare har särskilda åtgärder riktade mot spelare under 25 år. Enkäten visade att 47 av 67 licenshavare går längre än

spellagens minimikrav på spelansvarsåtgärder. Som framgår av figur 4 var det ca 92 % som uppgav "andra åtgärder" och där fritextsvaren lät förstå att det handlade om att licenshavarna har särskild uppmärksamhet på unga när de följer spelbeteende inom arbetet med omsorgsplikten. Figur 4 visar också att det finns licenshavare som har andra specifika åtgärder riktade till unga. Av dessa åtgärder är lägre insättningsgränser för unga det vanligaste följt av att begränsa marknadsföringsutskick. Det finns även licenshavare som har infört en högre åldersgräns än den lagstadgade 18-årsgränsen för att delta i spel.

Figur 4 Licenshavares spelansvarsåtgärder riktade till unga spelare



Källa: Spelinspektionen

Licenshavarnas beskrivningar av hur de särskilt uppmärksammar förändringar i unga spelares spelmönster överensstämmer med Spelinspektionens vägledning avseende omsorgsplikt. I vägledningen framhåller Spelinspektionen unga som en särskilt sårbar grupp. Omsorgsplikten är generellt ett av de områden där Spelinspektionen noterat de största bristerna i regelefterlevnaden. Vid tillsyn har det identifierats fall där unga personer uppvisat tydliga tecken på överdrivet spelande utan att licenshavare vidtagit tillräckliga åtgärder för att ingripa. Brister kopplade till socialt och hälsomässigt skydd för spelare, utgör även en betydande del av de klagomål som inkommit till myndighetens kontaktcenter.

\*

Att minderårigas spelande och riskabla spelande har ökat under de senaste fem åren är oroväckande då spelande och spelproblem som ung är riskfaktorer för spelproblem senare i livet. Om spel om pengar utvecklas till något som unga förväntas göra för att passa in i det sociala sammanhanget ökar riskerna för spelproblem bland minderåriga och unga vuxna. Liksom med alkohol är det viktigt att skjuta upp debuten i syfte att förebygga spelproblem – inte minst då det efter 18-års ålder är fullt möjligt att skuldsätta sig på mycket kort tid.

Även om utvecklingen av unga vuxnas deltagande i spel är svårtydd är den sammantagna bilden att unga vuxna i högre grad drabbas av negativa konsekvenser av spel än äldre. Stödorganisationernas rapportering om allt fler unga hjälpsökande behöver inte vara synonymt med att fler unga har spelproblem, däremot kan det vara en indikation på att problemen hos unga blivit mer omfattande. Ofta är det konsekvenserna av spelet som är drivkraften till att söka hjälp. Att allt fler unga kontaktar stödorganisationer kan alltså vara en indikation på en utveckling där allt fler unga fått långtgående ekonomiska eller hälsomässiga problem. En annan möjlig förklaring till det ökade söktrycket hos organisationerna skulle kunna vara en ökad medvetenhet om risker med spel och att tröskeln till att söka hjälp blivit lägre hos dagens unga.

Både när det gäller minderåriga och unga vuxna finns det en påfallande skillnad mellan könen. Det är främst pojkar och män som spelar och som har negativa konsekvenser av sitt spelande. I Spelinspektionens undersökning framkommer att det skett en attitydförändring bland unga män där riskfyllda spelformer som kasino i såväl online- som fysisk form har fått en upphöjd status och är populärt. Spel om pengar är en betydande del av den sociala gemenskapen bland unga män. I vissa kretsar finnas en förväntan på att spela, vilket inte verkar vara fallet för flickor och kvinnor. Spelinspektionen bedömer att det är viktigt att fortsätta följa könsskillnader för ungas spelande då såväl attityder och spelvanor kan förändras över tid.

## Referenser

Baron, E. & Dickerson, M. *Alcohol Consumption and Self-Control of Gambling Behaviour*. (1999).

Brooks, G:A., Clark, L. *The gamblers of the future? Migration from loot boxes to gambling in a longitudinal study of young adults*. (2023).

CAN. *CAN:s nationella skolundersökning 2024*. (2024).

Finansinspektionen. *Finansiellt välbefinnande och allmän hälsa i Sverige*. (2024).

Feijoo, B., Fernández Gómez, E. *Exploring the Impact of Gambling Advertising on Children: A Comprehensive Review* (2024)

Flores-Pajot MC., Atif S., Dufour.M., Brunelle. N., Currie. SR., Hodgins. DC., Nadeau L., Young MM. *Gambling Self-Control Strategies*. (2021).

Folkhälsomyndigheten. *Undersökning om spel om pengar bland unga och föräldrar (USUF)*. (2021).

Folkhälsomyndigheten. *Nationella folkhälsoenkäten Hälsa på lika villkor? (HLV)*. (2024).

Folkhälsomyndigheten. *Swelogs Risk- och skyddsfaktorer för problemspelande*. (2013).

Folkhälsomyndigheten. *Swelogs befolkningsstudie- Swedish longitudinal gambling study*. (2021).

Kronofogden. *Förstudie spelmissbruk*. (2019).

Kronofogden. *Vem har skulder- dela din kunskap*  
<https://deladinkunskap.kronofogden.se/fordjupning/skulder-hos-kronofogden/vem-har-skulder> (hämtad 2024-11-10)

Labrador F J., Estupiñá F J, Vallejo-Achón M, Sánchez-Iglesias I, González-Álvarez M, Fernández-Arias I, Labrador M, Bernaldo-de-Quirós M. *Exposure of adolescents and youth to Gambling advertising: a systematic review* (2021)

Mediemyndigheten. *Unga om spel* (2023)

Nicklin LL, Spicer SG, Close J, Parke J, Smith O, Raymen T, Lloyd H, Lloyd J. *“It’s the Attraction of Winning That Draws You in”—A Qualitative Investigation of Reasons and Facilitators for Videogame Loot Box Engagement in UK Gamers.* (2021)

Oksanen,A., Hagfors,H., Vuorinen, I., Savolainen, I. *Longitudinal perspective on cryptocurrency trading and increased gambling problems: a 3 wave national survey study* (2022).

Pitt, H., McCarthy, S., Randle, M., Daube, M., L Thomas, S L. *Young people’s views about the use of celebrities and social media influencers in gambling marketing* (2024)

Russell AMT, Langham E & Hing N. *Social influences normalize gamblingrelated harm among higher risk gamblers.* (2018).

SCB. *Vem jobbar extra under gymnasietiden? Gymnasieelever 2019 och 2020* (2021)

SOU 2023:38 *Ett förstärkt konsumentskydd mot riskfylld kreditgivning och överskuldssättning*

Spelinspektionen. *Allmänheten om spel* (2024)

Spelinspektionen. *Spelvanor online* (2023)

Spelinspektionen. *Regeringsuppdrag (Fi2021/03520) att följa upp utvecklingen av spelandet och spelproblemen på spelmarknaden. Slutredovisning* (2023)

Spelinspektionens regleringsbrev, Fi2022/03391: *Kunskap om och utveckling av självavstängningsregistret (Spelpaus.se)* (2023)



Spicer, S.G., Nicklin, L., Uther, M., Lloyd, J., Lloyd, H., Close, J. *Loot boxes, problem gambling and problem video gaming: A systematic review and meta-synthesis.* (2023)

Spångberg, J., Månsson, J., Törrönen, J. & Samuelsson, E.. *Making sense of gambling. Swedish youth navigating between risk and responsibility* (2023).

Statistikmyndigheten SCB *Vem jobbar extra under gymnasietiden? Gymnasieelever 2019 och 2020.* (2021)

Svensson, J., Lindeman, M. & Nillson, R. *Bilden av spel - en innehållsanalys av speloperatörers verksamhet i sociala medier 2017-2020.* (2021) CAN Ungdomsbarometern. Temarapport ekonomi och konsumtion (2023)

Uppdrag granskning: Gamer (2024) [TV-program].

Valenciano-Mendoza,E., Fernández-Aranda,F., Granero, R., Gómez-Peña,M., Moragas, L., . Mora-Maltas,B., A Håkansson,A., Menchón., J & Jiménez-Murcia., J. *Prevalence of Suicidal Behavior and Associated Clinical Correlates in Patients with Behavioral Addictions* (2021)

Wardle, H. *The Same or Different? Convergence of Skin Gambling and Other Gambling Among Children* (2019)

Wardle, H *Perceptions, people and place: Findings from a rapid review of qualitative research on youth gambling* (2019)

Wardle, H. *Loot Boxes, Gambling, and Problem Gambling Among Young People: Results from a Cross-Sectional Online Survey* (2021)

## **Bilaga 1- Genomförande av uppdraget.**

I denna bilaga beskrivs hur Spelinspektionen har gått tillväga i de undersökningar som är utförda inom ramen för uppdraget.

### **6.4 Enkätundersökning till unga spelare**

Spelinspektionen utformade med synpunkter från utredare på Folkhälsomyndigheten ett frågeformulär riktat till spelare 18-29 år. Frågeformuläret var indelat i följande områden:

- Spelvanor och attityder till spel
- Lootlådor, skin gambling och kasinostreaming
- Finansiering av spel

I enkäten ingick även ett etablerat instrument – kort PGSI- som består av fyra frågor och mäter Riskabelt spelande. Begreppet omfattar såväl att ligga i riskzonen för att utveckla spelproblem, som att ha allvarliga spelproblem. Riskabelt spelande innebär att en person fått minst en negativ ekonomisk konsekvens eller minst ett beroendesymtom. Instrumentet används i kartläggningar på befolkningsnivå och har använts i Folkhälsomyndighetens undersökning Hälsa på lika villkor samt CAN:s skolundersökning.

Enkäten genomfördes i två grupper, personer avstängda i Spelpaus.se och en webbpanel rekryterad via marknadsundersökningsföretaget Enkätfabriken.

#### **6.4.1 Datainsamling via Spelpaus.se**

Enkäten kunde besvaras via en länk till Questback som fanns tillgänglig på Spelpaus.se, både på "min sida" och som en pop-up vid avstängning. Datainsamlingen innehöll inga personuppgifter och kan därmed inte spåras till enskilda individer.

Insamlingsperioden pågick från den 16 maj till den 5 juli 2024. Efter screening för ålder (under 29 år) och aktivt spelande under det senaste året återstod 527

av 670 personer. Könsfördelningen efter screening var 89 % män, 9 % kvinnor och 2 % som ej ville uppge kön. Urvalet bestod av 66 % unga spelare (18–24 år) och 34 % äldre spelare (25–29 år).

#### 6.4.2 Datainsamling via Enkätfabrikens webbpanel

Spelinspektionen anlidade marknadsundersökningsföretaget Enkätfabriken för att genomföra enkätundersökningen. Undersökningen genomfördes via webbpaneler tillhandahållna av Cint och Norstat. Norstats panel är till stora delar slumpmässigt rekryterad via telefon, vilket säkerställer representativitet och hög kvalitet i insamlade data. Rekryteringsmetoderna omfattade både självrekrytering och slumpmässig rekrytering. Datainsamlingen innehöll inga personuppgifter och kunde därför inte spåras till enskilda individer.

Insamlingsperioden var under maj 2024. Innan screening deltog 1856 personer, och efter screening kvarstod 1295 personer. Könsfördelningen efter screening var 51 % män, 48 % kvinnor och 1 % som ej ville uppge kön. Urvalet bestod av 62 % unga spelare (18–25 år) och 38 % äldre spelare (26–29 år).

#### **Materialets styrkor och begränsningar**

Åldersintervallet 18–29 år valdes för att möjliggöra jämförelser med Spelinspektionens undersökning "Allmänheten om spel". I redovisningen rapporteras dock enbart uppgifter för unga spelare. På grund av ett fel i enkäten överensstämde inte urvalet från Spelpaus.se och Enkätfabriken helt när de delades in i unga och äldre spelare. De två grupperna representerar i rapporten två urval med olika karaktär som är avsedda att komplettera varandra. Tidigare undersökningar har visat att Spelpaus.se population huvudsakligen består av personer som har svårt att begränsa sitt spelande.<sup>48</sup>

### 6.5 Enkät till licenshavare

För att öka förståelsen för unga spelares situation på den svenska spelmarknaden utarbetade Spelinspektionen ett frågeformulär om licenshavares självreglering när det gäller spelansvarsåtgärder riktade till unga spelare.

---

<sup>48</sup> Redovisning av uppdrag i Spelinspektionens regleringsbrev, Fi2022/03391: Kunskap om och utveckling av självavstängningsregistret (Spelpaus.se)

.Frågeformuläret bestod av fem frågor där licenshavarna ombads ange om, och i så fall vilka, spelansvarsåtgärder de har infört specifikt för unga spelare, utöver lagkraven.

### **Datainsamling**

Datainsamlingen pågick mellan den 16 maj och den 5 juli 2024. En länk till Questback skickades via e-post till licenshavare inom följande licenstyper:

- Spel på värdeautomater enligt 5 kap.
- Spel för allmännyttiga ändamål enligt 6 kap.
- Kommersiellt onlinespel enligt 7 kap.
- Vadhållning enligt 8 kap.
- Kommersiellt onlinespel och vadhållning enligt 7–8 kap.

Urvalet grundade sig på relevansen att inkludera aktörer som har upprättade spelarprofiler och omfattas av reglerade spelansvarsbestämmelser, såsom insättningsgränser, uppkoppling mot Spelpaus.se och bonusbestämmelser. Dessa spelformer utgör en högre risk och omfattas av särskilda delar av regelverket.

Enkäten skickades ut till 67 licenshavare, och svar erhöles från 59 licenshavare. En av respondenterna svarade för fyra licenshavare, och det är sannolikt att ytterligare några svarade för flera spelbolag inom samma koncern, även om detta inte uttryckligen angavs.

## **6.6 Intervjuer med spelare**

Spelinspektionen har genomfört åtta intervjuer med respondenter mellan 18-29 år med erfarenhet av spel om pengar. Intervjuerna genomfördes i avsikt att ge fördjupad förståelse för ungas spelande och fungera som ett komplement till enkätundersökningarna.

Respondenterna rekryterades via snöbollsteknik och bestod av en kvinna och sju män från södra och mellersta Sverige. Intervjuerna följde en intervjuguide där följande frågeområden behandlades;

- Erfarenheter av spel; egna, i familjen och bland vänner
- Finansiering av spel samt synen på lån

- Dataspel och köp i dataspel

Respondenterna fick muntlig och skriftlig information om undersökningen. Missivet innehöll upplysningar om att deltagandet var frivilligt. De gav därefter sitt skriftliga medgivande till att delta.

Intervjuerna varade cirka 40 minuter. Resultaten presenteras i avidentifierad form.

## 6.7 Intervjuer med stödorganisationer

Spelinspektionen genomförde intervjuer med representanter från tre stödorganisationer, Stödlinjen, Spelberoendes riksförbund och Spelberoendegruppen. Organisationerna är finansierade av Folkhälsomyndigheten och har som kärnverksamhet att erbjuda råd och stöd till personer med spelproblem och deras anhöriga.