

Spelvanor bland gymnasieungdomar

Rapport från en enkätstudie

Centrum för psykiatrforskning



Datum
2025-06-11

Framtagen av:

Viktor Månsson

Håkan Wall

Anders Nilsson

Kristoffer Magnusson

Anders Hammarberg



Innehållsförteckning

Sammanfattning	3
Bakgrund.....	4
<i>Syfte</i>	<i>4</i>
Metod.....	4
<i>Förklaring av variabler.....</i>	<i>4</i>
Resultat.....	5
Tabell 1. Beskrivning av studiedeltagare.	5
Psykisk ohälsa.....	5
Spel om pengar	6
Tabell 2. Spelande bland gymnasieungdomar.....	6
Skadeverkningar från spel.....	6
Tabell 3. Spelrelaterade skador – sorterade efter förekomst bland de som uppgett någon skadeverkning.	7
Finansiering och idrottsinriktning.....	7
Tabell 4. Hur spel finansierades – sorterat efter förekomst (N = 420)	7
Tabell 5. Spelande, spelproblem och skadeverkningar från spel per idrottsinriktning.	8
Streaming och loot boxes	8
Spelformer.....	8
Figur 1. Spelformer bland killar och tjejer som uppgett att de har spelat om pengar senaste året.	8
Figur 2. Spelformer bland killar och tjejer som uppgett skadeverkningar från spel om pengar senaste året.	10
Skillnad mellan åldrar	10
Figur 3. Spel om pengar, spelproblem, alkoholkonsumtion och riskbruk alkohol per åldersgrupp och kön.	11
Diskussion och slutsatser	12
Samarbetspartners och finansiärer	12
Referenser	13

Sammanfattning

Denna enkätundersökning med 722 gymnasieelever i Dalarna visar att spel om pengar är vanligt förekommande, särskilt bland killar. Majoriteten av deltagarna i undersökningen var killar (62 %) och de flesta (61 %) gick ett gymnasieprogram med idrottsinriktning. Medelåldern var 17 år och merparten bodde med sina föräldrar.

Två av tre killar och knappt hälften av tjejerna hade spelat om pengar senaste året. Någon grad av spelproblem rapporterades av 16 % av killarna och 2 % av tjejerna. Spelrelaterade skadeverkningar såsom ekonomiska konsekvenser, ångerkänslor eller negativ påverkan socialt var vanligt förekommande. Bland de elever som upplevt skadeverkningar var den vanligaste typen att ha mindre tillgång till fickpengar (57 %), följt av ånger och minskade besparingar. Bland killar som spelat om pengar senaste året, rapporterades 24 % någon grad av spelproblem, och 25 % hade upplevt någon skadeverkning av spel om pengar.

Det fanns tydliga skillnader i andelen som spelat om pengar och upplevt spelproblem mellan elever som hade fyllt 18 år och de som var yngre. Bland killar över 18 år uppgav 80 % att de hade spelat om pengar det senaste året och spelproblem var tredubbelt förekommande jämfört med killar 16 och 17 år.

Tjejers spelande handlade mestadels om bingo och lotterier, oftast vid enstaka tillfällen. Mer riskfyllda spelformer, såsom kasinospel online, odds, och spelautomater, förekom i princip inte alls bland tjejer. Killar spelade både oftare och på fler spelformer, särskilt nätkasino och sportspel, vilket tyder på mer riskfyllda spelvanor. Av killarna hade 18 % satsat pengar i datorspel (*loot boxes*) vilket endast 2 % av tjejerna rapporterades.

Tjejer skattade ungefär dubbelt så ofta något tecken på oro och oftare nedstämdhet jämfört med killar. En tredjedel av tjejerna uppgav nedstämdhet i någon grad jämfört med 23 % av killarna, och 12 % av tjejerna nådde över gränsvärdet för mer allvarliga problem. Ångestsymtom rapporterades av 40 % av tjejerna och 20 % av killarna, medan 12 % respektive 6 % rapporterades oro som skulle kunna innebära mer allvarliga problem.

Det fanns skillnader i spelande och psykiskt mående baserat på boendesituation och idrottsinriktning. Bland elever som bodde ensamma eller med partner uppvisade något högre andel spelproblem, och de som utövade lagidrott rapporterades i större utsträckning både spelande och spelrelaterade skadeverkningar jämfört med elever inom individuella idrotter eller utan idrottsinriktning.

Bakgrund

Spel om pengar har ökat bland ungdomar enligt de senaste svenska skolundersökningarna, särskilt bland killar på gymnasiet (Centralförbundet för alkohol- och narkotikaupplysning, 2024). Nya former av spel om pengar riktar sig till minderåriga och inkluderas i andra spel som är lagliga bland ungdomar. Därför finns ett behov av att kartlägga förekomst av spel om pengar bland gymnasieungdomar, vilken typ av spel de ägnar sig åt och om spelandet ger negativa effekter.

Syfte

Syftet med projektet var att kartlägga omfattningen av spel om pengar bland gymnasieungdomar, inklusive nya spelformer såsom lotteriinslag i datorspel (loot boxes) och satsningar med virtuella föremål (skins) eller kryptovalutor. Vi ville även beskriva spelvanor inom olika grupper av elever, undersöka hur ungdomar finansierar sitt spelande samt om de tar del av kasinostreams som marknadsför spel om pengar.

Metod

En länk till en digital enkät skickades ut till elever på två gymnasieskolor under perioden december 2024 till februari 2025. Enkäten innehöll frågor om psykiskt mående, spel om pengar och relaterade beteenden.

Förklaring av variabler

Spelat om pengar senaste året: Avser personer som har angett att man spelat på någon form av spel om pengar under det senaste året.

Någon grad av spelproblem: Avser personer som har skattat 1 eller fler poäng på fyrfrågeversionen av *Problem Gambling Severity Index* (PGSI: Ferris & Wynne, 2001; Folkhälsomyndigheten, 2022), vilket tyder på någon grad av spelproblem. Det kan handla om att spelat för mer än man har råd att förlora, behövt öka sina summor för att uppleva spänning, jagat sina förluster eller lånat pengar eller sålt saker för att finansiera sitt spelande.

Någon skadeverkan från spel: Avser på personer som har angett att minst ett problem uppstått till följd av spelande, till exempel skulder, mindre pengar till fritidsaktiviteter eller psykiskt obehag i form av skuld- eller ångerkänslor.

Alkoholkonsumtion senaste året: Avser personer som har rapporterat 1 eller fler poäng på AUDIT-C (Bush et al., 1998), vilket innebär att ha druckit alkohol någon gång under senaste året.

Riskbruk av alkohol: Avser personer som har fått 5 eller fler poäng på AUDIT-C, vilket är ett vedertaget gränsvärde för riskbruk.

Resultat

Totalt svarade 723 av 796 elever som fått enkäten på frågorna, vilket motsvarar en svarsfrekvens på 91 %. Svaren var ungefär jämnt fördelat mellan de inkluderade skolorna. Majoriteten av de svarande (62 %) var killar, och de flesta (61 %) gick ett gymnasieprogram med idrottsinriktning där individuella idrotter stod för ungefär hälften. Medelåldern var 17 år och två av tre bodde med sina föräldrar.

Tabell 1. Beskrivning av studiedeltagare.

Variabel	Samtliga N = 722 ¹	Tjejer, n = 270 ¹	Killar, n = 449 ¹
Ålder	17 (2)	17 (1)	17 (3)
Typ av gymnasieprogram			
Yrkesprogram	232 (32 %)	59 (22 %)	172 (38 %)
Högskoleförberedande	483 (67 %)	209 (77 %)	272 (61 %)
Har idrottsinriktning	439 (61 %)	151 (56 %)	288 (64 %)
Vilken idrott			
Fotboll	43 (6,0 %)	14 (5,2 %)	29 (6,5 %)
Ishockey	54 (7,5 %)	2 (0,7 %)	52 (12 %)
Annan lagsport	109 (15 %)	44 (16 %)	65 (14 %)
Individuell idrott	227 (31 %)	91 (34 %)	136 (30 %)
Ingen idrott	289 (40 %)	119 (44 %)	167 (37 %)
Boendesituation			
Med vårdnadshavare	474 (66 %)	201 (74 %)	270 (60 %)
Med partner	35 (4,8 %)	13 (4,8 %)	22 (4,9 %)
Själv	106 (15 %)	27 (10 %)	79 (18 %)
Med andra än vårdnadshavare	107 (15 %)	29 (11 %)	78 (17 %)
ADHD-diagnos	58 (8,0 %)	26 (9,6 %)	32 (7,1 %)
GAD-2 ≥3: Tecken på ångest	61 (8,4 %)	33 (12 %)	27 (6,0 %)
PHQ-2 ≥3: Tecken på nedstämdhet	67 (9,3 %)	30 (11 %)	37 (8,2 %)
AUDIT-C ≥ 5: Riskkonsumtion alkohol	166 (23 %)	51 (19 %)	115 (26 %)

Fotnot: Tre deltagare svarade "varken eller" på frågan om kön. Sju elever gick antingen introduktionsprogram eller gymnasial lärlingsutbildning. Ålder anges i medelvärde och standardavvikelse.

Psykisk ohälsa

- 58 elever (8 %) rapporterade att de hade fått en ADHD-diagnos och detta var något vanligare bland tjejerna.
- *Tecken på nedstämdhet* enligt PHQ-2 (Löwe et al., 2005), som med två frågor mäter minskat intresse och glädje att göra saker samt känsla av nedstämdhet eller att framtiden ser hopplös ut med, var vanligare bland tjejer, där 33 % rapporterade någon grad av nedstämdhet (svaret ja på minst en av frågorna), jämfört med 23 % bland killarna. 11,1 % av tjejerna hade fler än tre poäng på PHQ-2, vilket är ett gränsvärde för allvarigare problem, jämfört med 8,2 % bland killarna.
- Tecken på ångest var också vanligare bland tjejerna enligt GAD-2 (Plummer et al., 2016), som med två frågor mäter om man känt sig nervös, ängslig eller väldigt

stressad samt i vilken omfattning man inte kunnat sluta oro sig eller kontrollera sin oro. Bland tjejerna uppgav 40 % någon grad av ångest och 12 % nådde nivåer motsvarande en allvarlig problem. Bland killarna var motsvarande siffror 20 % respektive 6 %.

- 48 % av killarna och 45 % av tjejerna uppgav att de hade druckit alkohol under det senaste året.

Spel om pengar

Av killarna uppgav 67 % att de har spelat om pengar det senaste året, jämfört med 47 % av tjejerna. Vidare uppgav 17 % av killarna och 4 % av tjejerna någon typ av skadeverkan av spel om pengar. Den vanligaste skadeverkan var mindre tillgång till fickpengar. Se **Tabell 2** och **Tabell 3** för mer information.

Tabell 2. Spelande bland gymnasieungdomar

Variabel	Samtliga N = 719 ¹	Tjejer, n = 270 ¹	Killar, n = 449 ¹
Har spelat om pengar senaste året	420 (59 %)	125 (47 %)	295 (67 %)
Haft någon grad av spelproblem senaste året	77 (11 %)	5 (1,9 %)	72 (16 %)
Upplevt skadeverkningar från spel om pengar senaste året	86 (12 %)	11 (4,1 %)	75 (17 %)

Skadeverkningar från spel

Bland de svarande uppgav 12 % att de hade upplevt någon form av skadeverkning till följd av spel, framför allt ekonomiska konsekvenser såsom mindre tillgång till fickpengar och minskade möjligheter till fritidsaktiviteter. Skadeverkningar från spel var betydligt vanligare bland killar (17 %) än bland tjejer (4,1 %). **Tabell 3** beskriver de rapporterade skadeverkningarna och deras förekomst bland dem som uppgett någon form av negativ konsekvens.

Tabell 3. Spelrelaterade skador – sorterade efter förekomst bland de som uppgett någon skadeverkning.

Typ av skadeverkning	Antal	Procent (%)
Mindre tillgängliga fickpengar	49	57,0
Ångrade mig och kände mig ledsen över mitt spelande	42	48,8
Minskning av mina besparingar	41	47,7
Mindre pengar till nöjen/fritidsaktiviteter som att äta ute, gå på bio eller andra nöjen	36	41,9
Kände mig bekymrad över mitt spelande	29	33,7
Kände mig misslyckad	28	32,6
Sålt personliga ägodelar	21	24,4
Tillbringade mindre tid med människor jag bryr mig om	20	23,3
Skämdes över mitt spelande	19	22,1
Ökad kreditkortsskuld	13	15,1

Finansiering och idrottsinriktning

Lön var det vanligaste sättet att finansiera sitt spelande, följt av studiemedel och sparpengar. En liten andel finansierade sitt spelande genom lån eller kriminella handlingar (**Tabell 4**). Elever med idrottsinriktning mot ishockey eller fotboll var överrepresenterade bland dem som spelade om pengar och bland dem med spelproblem. Dessa inriktningar bestod till största delen av killar. Elever med individuell idrottsinriktning hade den lägsta andelen som spelade om pengar och den lägsta andelen med spelproblem (**Tabell 5**).

Tabell 4. Hur spel finansierades – sorterat efter förekomst (N = 420)

Typ av finansiering	Antal	Procent (%)
Lön	209	49,8
Studiemedel	163	38,8
Sparpengar	116	27,6
Kriminella handlingar	19	4,5
Privata lån (t.ex. av släkt eller vänner)	11	2,6
Snabblån	7	1,7
Konsumtionslån (privatlån eller blacolån)	5	1,2

Tabell 5. Spelande, spelproblem och skadeverkningar från spel per idrottsinriktning.

Variabel	Totalt, N = 719	Fotboll + Ishockey, N = 97	Annan lagidrott, N = 109	Individuell idrott, N = 227	Ingen idrott, N = 286
Har spelat om pengar senaste året	420 (59 %)	70 (72 %)	68 (62 %)	119 (53 %)	163 (58 %)
Haft någon grad av spelproblem senaste året	77 (11 %)	22 (22 %)	11 (10 %)	16 (7,0 %)	28 (9,8 %)
Upplevt skadeverkningar från spel om pengar senaste året	86 (12 %)	19 (20 %)	11 (10 %)	15 (6,6 %)	41 (14 %)

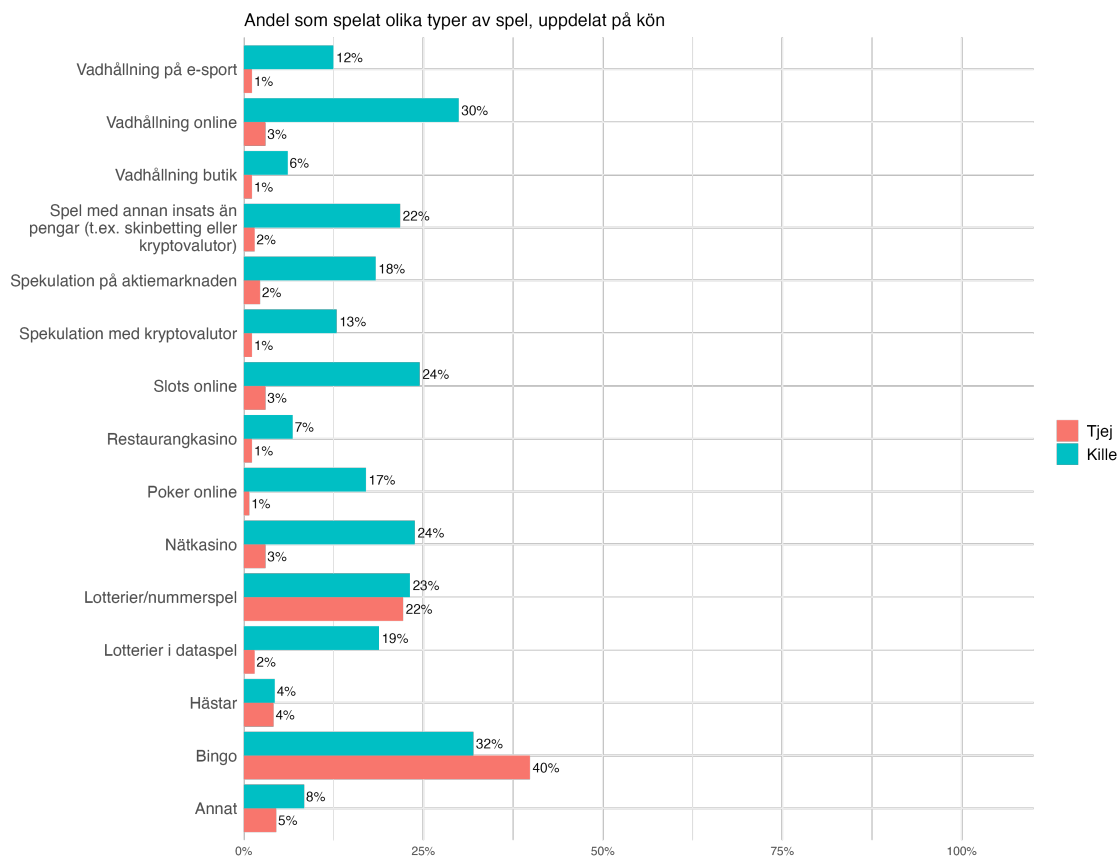
Streaming och loot boxes

Bland killarna hade 27 % och 2 % av tjejerna hade tittat på kasinostreams (exempelvis via plattformen Twitch). Den vanligaste frekvensen var "en gång i månaden eller mer sällan" (15 %). Efter att ha tittat på kasinostreams uppgav 55 elever (43 % av de som tittat på kasinostreams) att de hade gått vidare och spelat om pengar. Ungefär en tredjedel av dem som tittat på kasinostreams uppgav att de haft spelproblem eller upplevt skadeverkningar från spel under de senaste 12 månaderna.

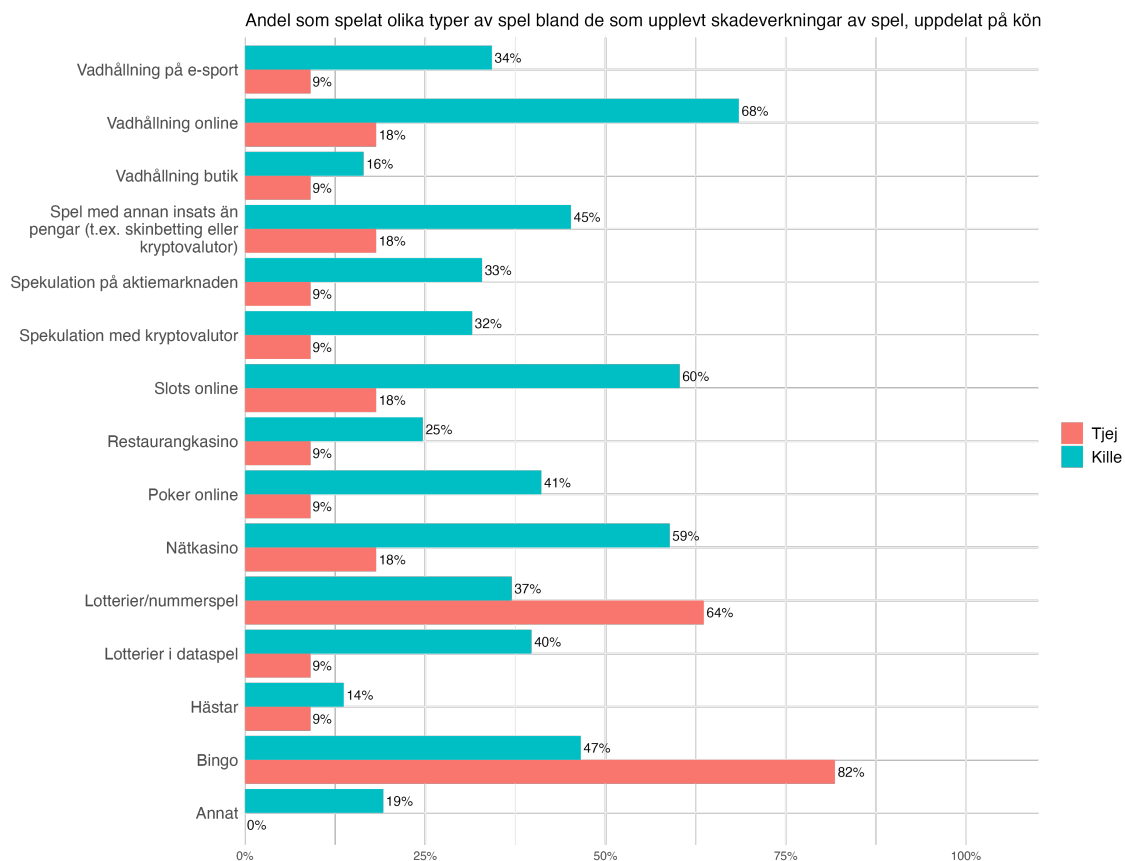
Spelformer

Som framgår av **Figur 1** spelar killar på många olika typer av spel, medan tjejers spelande i högre grad är koncentrerat till bingo och lotterier. Noterbart är att högriskspel – såsom nätkasino, onlinevadhållning, bingo (antagligen nätbaserat) och digitala spelautomater (slots) – är vanligt förekommande bland dem som rapporterat skadeverkningar av spel, se **Figur 2**. Det är också noterbart att 22 % av killarna uppger att de spelat med andra typer av insatser än pengar, exempelvis kryptovalutor eller så kallade "skins", alltså virtuella föremål.

Figur 1. Spelformer bland killar och tjejer som uppgett att de har spelat om pengar senaste året.



Figur 2. Spelformer bland killar och tjejer som uppgav skadeverkningar från spel om pengar senaste året.



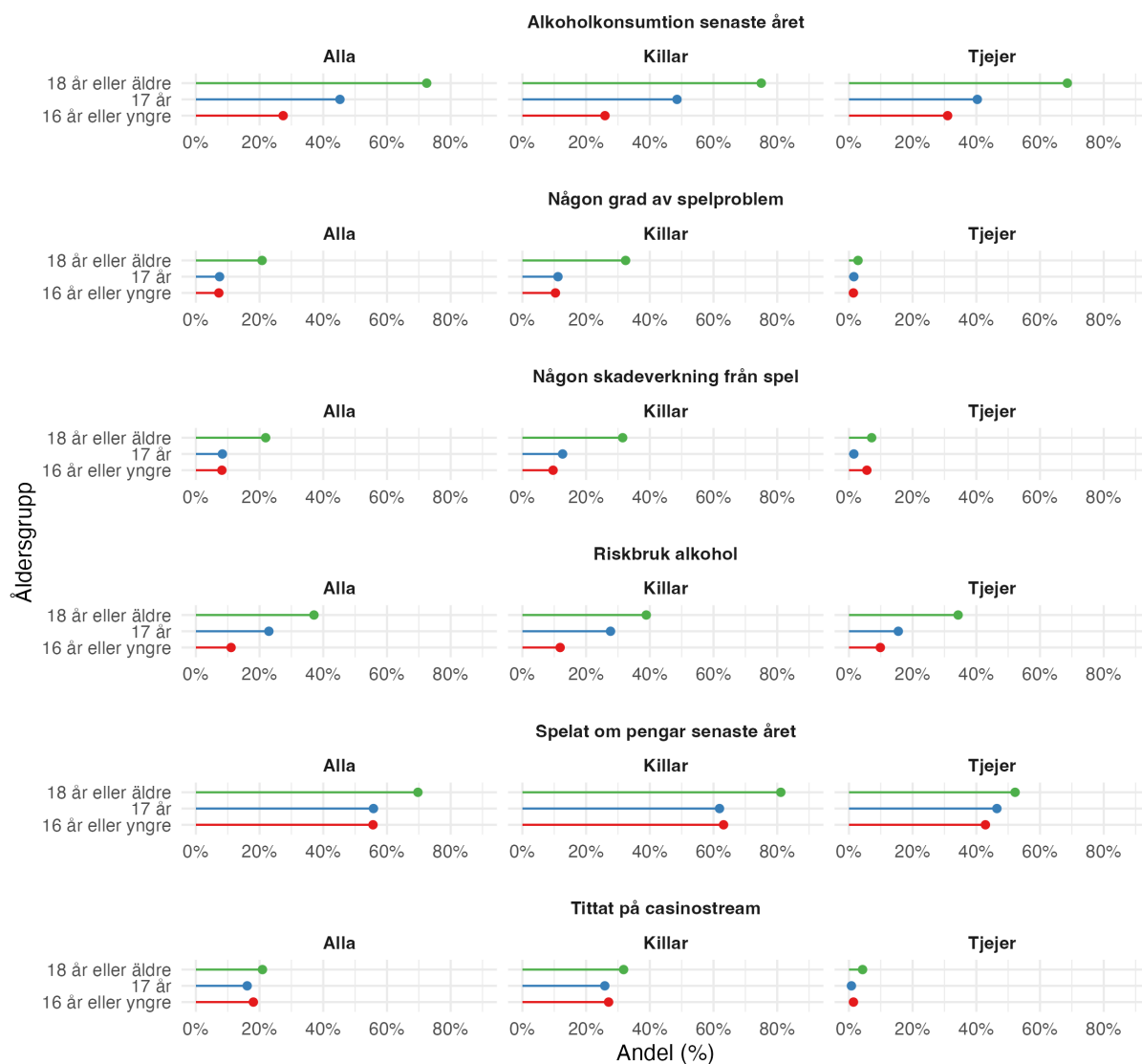
Skillnad mellan åldrar

Som **Figur 3** visar ökar både andelen som spelat om pengar, upplever spelproblem och rapporterar skadeverkningar från spel markant efter att man fyllt 18 år och får laglig tillgång till fler spelformer. Som jämförelse är andelen som uppgett alkoholkonsumtion det senaste året lägre än andelen som spelat om pengar, förutom för tjejer där andelen alkoholkonsumenter är högre bland de som är 18 eller äldre. Spelproblem eller skadeverkningar rapporteras dubbelt så ofta bland elever över 18 år jämfört med dem under 18 år (20 % jämfört med 10 %), och bland killar är förekomsten nästan tredubblad (cirka 30 % jämfört med 10 %).

Figur 3. Spel om pengar, spelproblem, alkoholkonsumtion och riskbruk alkohol per åldersgrupp och kön.

Andel elever med respektive utfall per åldersgrupp

Uppdelat på alla elever, killar och tjejer



Diskussion och slutsatser

Denna enkätundersökning bekräftar tidigare undersökningar som pekar på att spel om pengar är på uppgång bland gymnasieungdomar, särskilt bland killar. Undersökningen visar också att ungdomar inte enbart spelar med pengar, utan även med andra typer av insatser, såsom kryptovalutor eller digitala föremål ("skins"). Bland de som uppgett att de spelat det senaste året är det en betydande andel som rapporterar någon form av skadeverkning eller spelproblem. Det bör påpekas att urvalet i denna undersökning till stor del bestod av grupper där spel om pengar är vanligt förekommande, exempelvis lagidrottande killar, vilket påverkar generaliserbarheten.

Lagstiftningen om 18-årsgräns för att spela på den svenska licensierade marknaden tycks bidra till såväl minskat spelandet som spelproblem före myndighetsålder. Samtidigt exponeras unga i allt högre grad för nya spelformer och introduceras till spel tidigare. Undersökningen visar att ungdomar under 18 år både exponeras för spel, deltar i spelande och upplever spelrelaterade problem och skadeverkningar. Efter 18-årsdagen tillkommer möjligheten att spela på den lagliga spelmarknaden, utöver redan tillgängliga olicensierade spel och spelmoment integrerade i datorspel. Sammantaget pekar resultaten på vikten av förebyggande insatser inom gymnasieskolan för att minska skadeverkningar från spel om pengar.

Samarbetspartners och finansiärer

Centrum för psykiatrforskning, Institutionen för klinisk neurovetenskap, Karolinska Institutet, & Stockholms läns sjukvårdsområde, Region Stockholm

Division Psykiatri och Habilitering, Region Dalarna

Fastighetsbolaget Bygg-Göta har bidragit med finansiering av projektet

Tack till gymnasieskolorna som bidragit med resurser

Referenser

- Bush, K., Kivlahan, D. R., McDonell, M. B., Fihn, S. D., Bradley, K. A., & Ambulatory Care Quality Improvement Project (ACQUIP). (1998). The AUDIT alcohol consumption questions (AUDIT-C): An effective brief screening test for problem drinking. *Archives of Internal Medicine*, 158(16), 1789–1795.
- Centralförbundet för alkohol- och narkotikaupplysning. (2024). CAN:s nationella skolundersökning 2024: Ungas erfarenheter av alkohol, narkotika, dopning, tobak och spel om pengar. *CAN Rapport 230*.
- Ferris, J. A., & Wynne, H. J. (2001). *The Canadian problem gambling index*. Canadian Centre on substance abuse Ottawa, ON.
- Folkhälsomyndigheten. (2022). *KUNSKAPSSTÖD FÖR ATT FÖREBYGGA SPELPROBLEM Spel om pengar är en folkhälsofråga*.
<https://www.folkhalsomyndigheten.se/contentassets/4f3d1175836843398dd7c9915f3b50e7/spel-pengar-folkhalsofraga.pdf#page=5.35>
- Löwe, B., Kroenke, K., & Gräfe, K. (2005). Detecting and monitoring depression with a two-item questionnaire (PHQ-2). *Journal of Psychosomatic Research*, 58(2), 163–171.
- Plummer, F., Manea, L., Trepel, D., & McMillan, D. (2016). Screening for anxiety disorders with the GAD-7 and GAD-2: A systematic review and diagnostic metaanalysis. *General Hospital Psychiatry*, 39, 24–31.