



Folkhälsomyndigheten

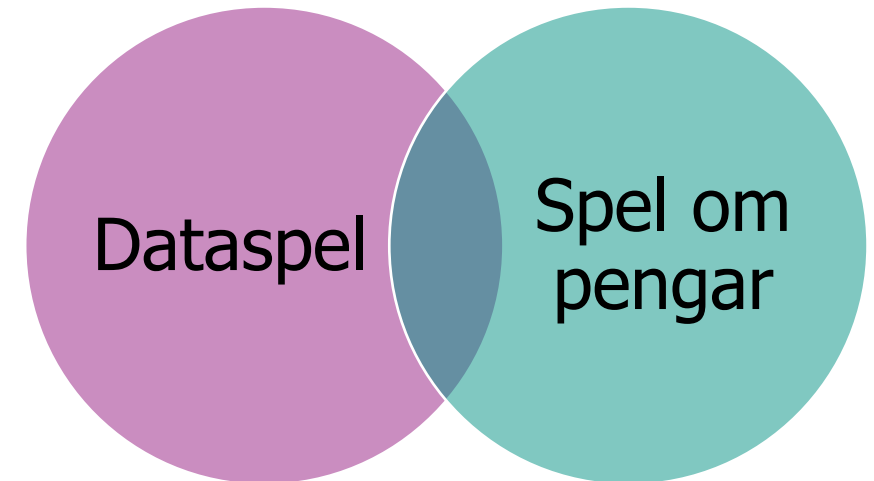
Gråzonen mellan dataspel och spel om pengar

Robin Nilsson, 2025-11-20



Syfte och innehåll

- Kopplingen mellan fenomen i dataspel och spel om pengar
- Utvecklingen inom ungas spel om pengar
- Gråzonen – vad är det?
- Gråzonen – och det förebyggande arbetet
- Medskick



Spel om penggar bland unga

**Barn och unga har
rätt till en uppväxt fri
från spel om pengar**



Spel om pengar och spelproblem finns i ungas vardag

- Unga under 18 år spelar om pengar
- Unga under 18 år har spelproblem
- Spelreklam når och påverkar unga
- Vissa inslag i dataspel överlappar spel om pengar



Spelande bland unga killar ökar

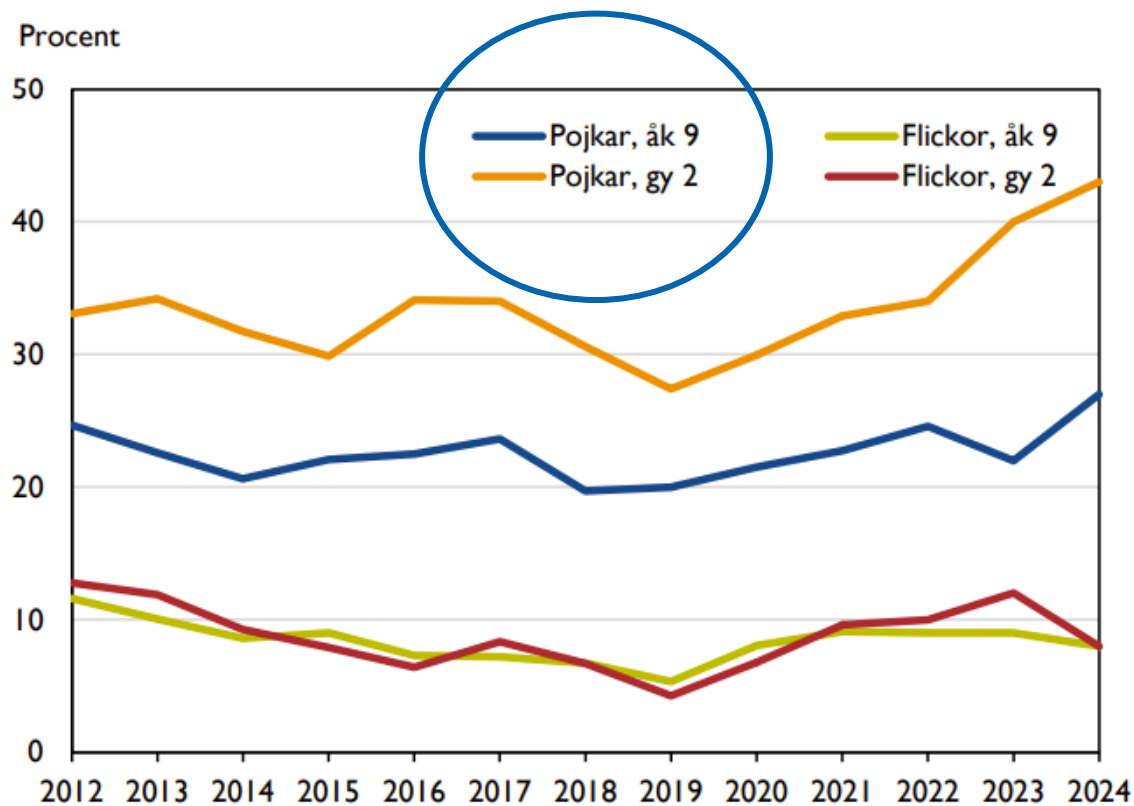


Diagram 17. Andelen elever som spelat om pengar de senaste 12 månaderna, efter kön och årkurs. 2012–2024.

Spel om pengar har ökat bland unga killar

Riskabelt spelande ökar bland unga killar (2021 – 2024)

Gymnasiet, åk 2

7 procent → 14 procent

Årskurs 9

5 procent → 9 procent



Bidragande faktorer

- Marknadsföring, särskilt sociala medier och influencers
- Ökad tillgänglighet
- Pandemi och andra faktorer i samhällsutvecklingen
- Teknisk utveckling
- Överlapp mellan dataspel och spel om pengar




Gråzonen



Vad är gråzonen mellan dataspel och spel om pengar?

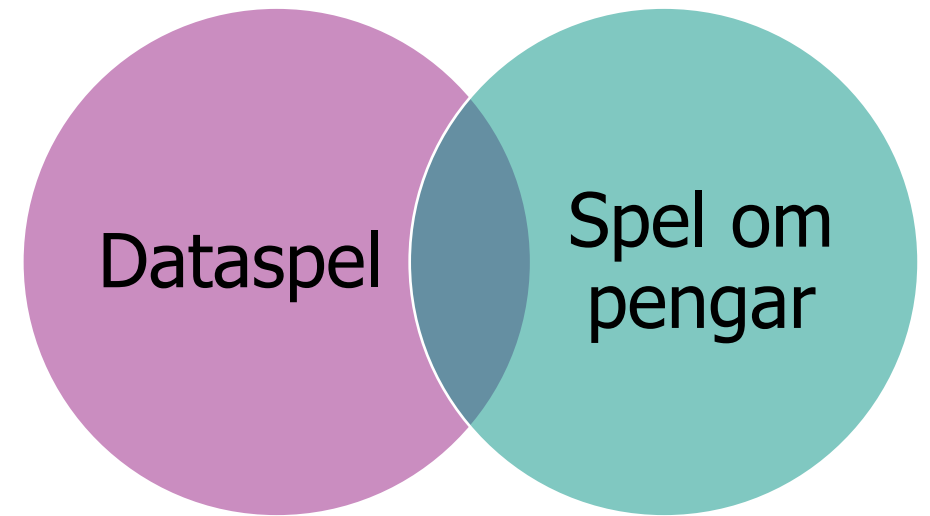
- Lootlådor,
- skingambling,
- simulerat spel om pengar,
- fantasy sports
- och streaming av dessa fenomen

 Det finns överlappningar mellan dataspel, spel om pengar och andra faktorer

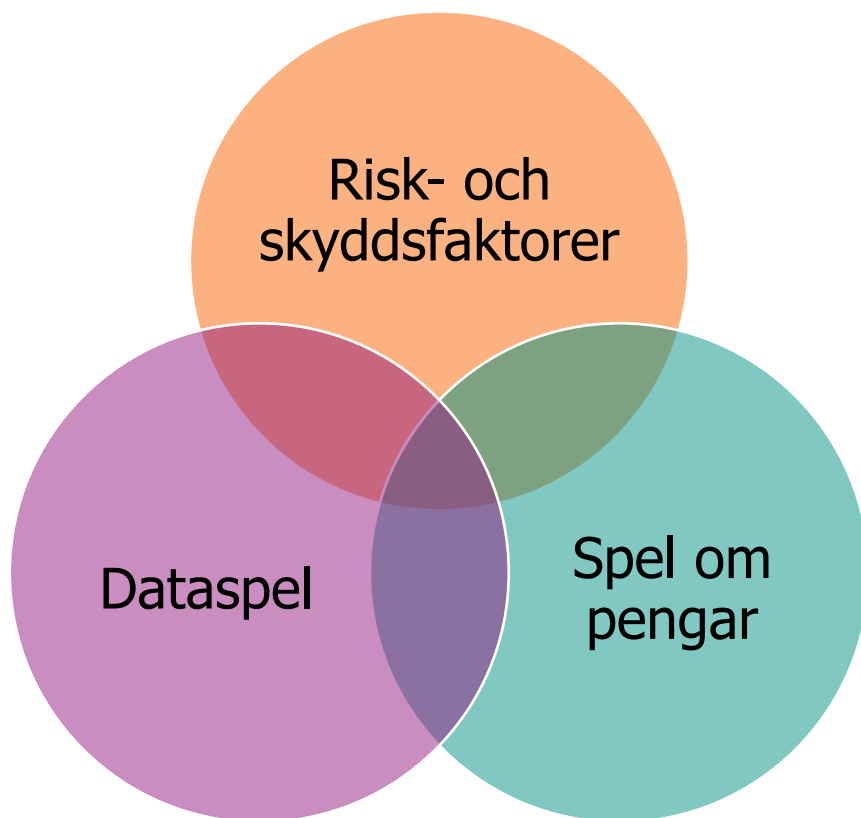


Gränserna mellan dataspel och spel om pengar suddas ut

- Monetarisering och spelmekanik
- Arenor och plattformar
- Juridiska likheter och skillnader
- Kultur och identitet



Överlapp – Dataspel, spel om pengar och risk- och skydd



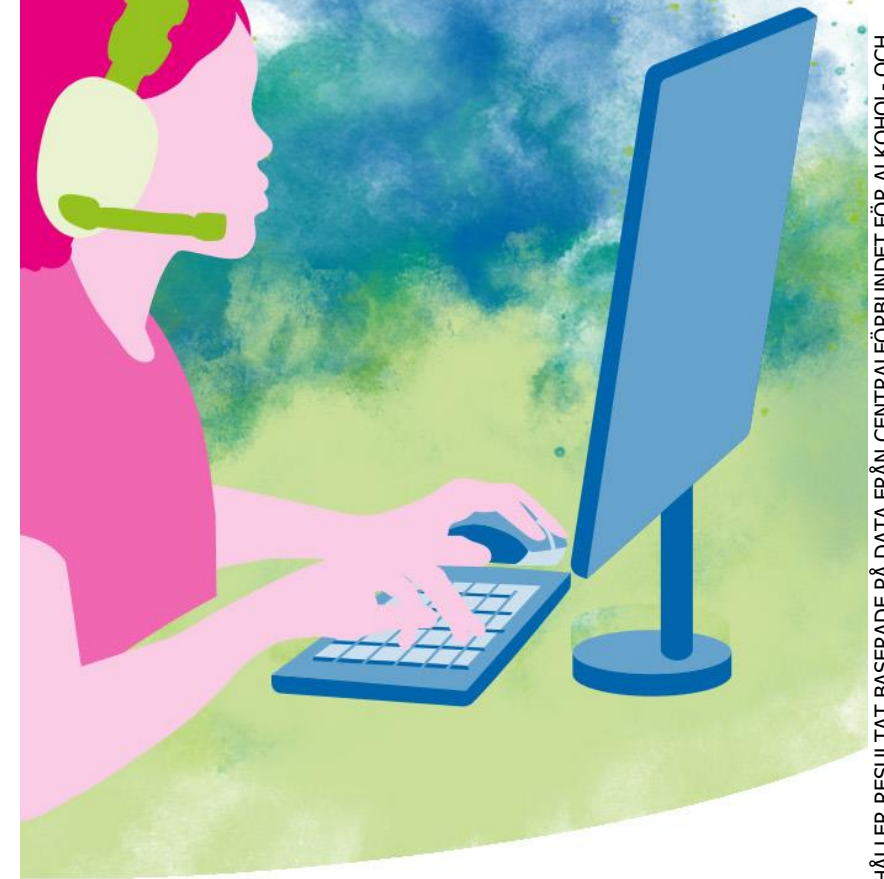
- Risk: Ung ålder vid första exponering. Killar
- impulsivitet, ångest, depression.
- Brist på reglering, tillsyn eller stöd från vuxna.
- Skydd: Föräldrar/vuxna med digital insyn.
- Plattformar med kontrollfunktioner
- Skolprestation

Andel unga som köpt lootlådor

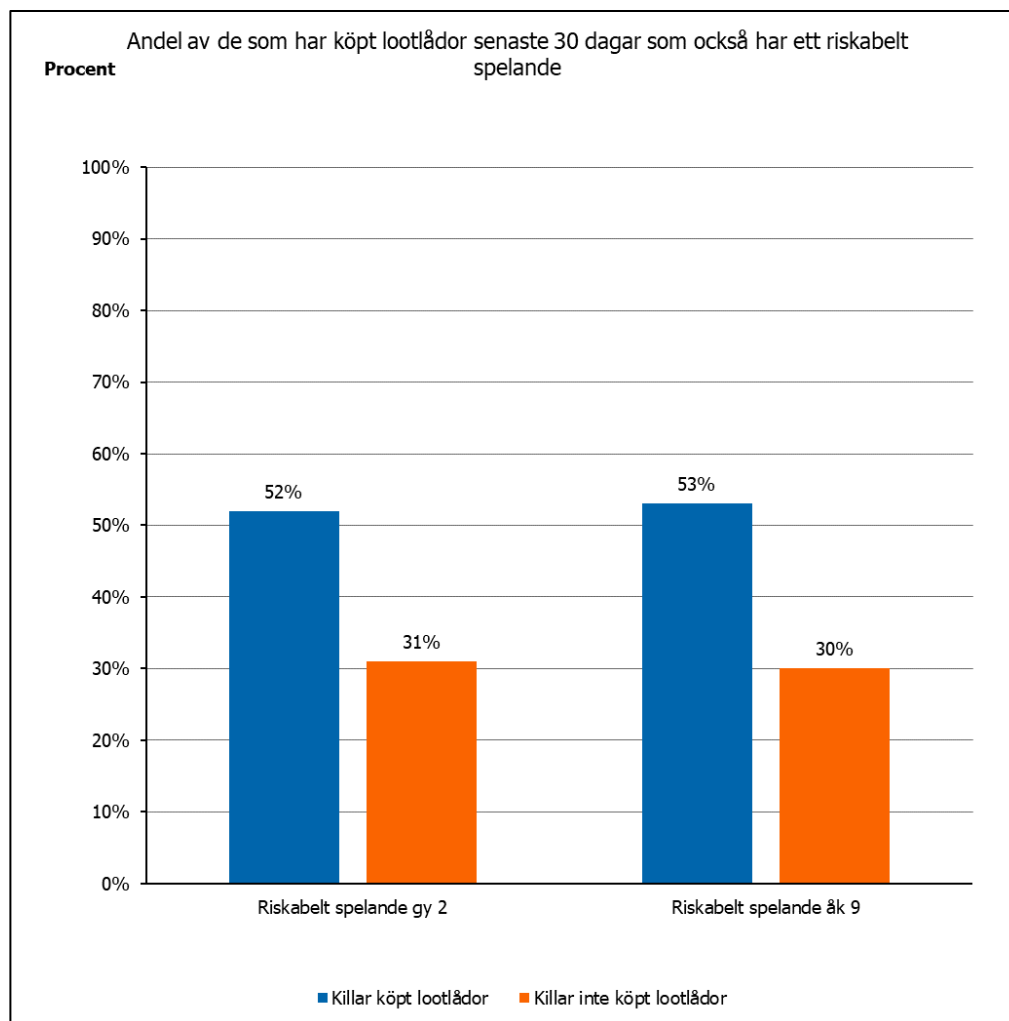
	Killar åk 9	Tjejer åk 9	Tot	Killar gy 2	Tjejer gy 2	Totalt
Senaste 12 månaderna	26	3	15	20	2	11
Senaste 30 dagarna	10	1	6	8	1	4

Köp av lootlådor har samband med negativa faktorer

- Sämre psykiskt välbefinnande
- Lägre skoltrivsel för tjejer
- Mer skolk och mobbning
- Sämre familjeförhållande (särskilt för tjejer)
- Riskkonsumtion av alkohol
- Att spela om pengar och ha ett riskabelt spelande



Samband lootlådor och riskabelt spelande hos killar



Vilka faktorer kan påverka utvecklingen av spel om pengar?

Spelade om pengar 2021 och ingen grad av spelproblem 2021

Spelade om pengar 2024 och någon grad av spelproblem 2024

- **Köpt lootlådor 2021 (män)**
- **Dataspelande 2021 (kvinnor)**

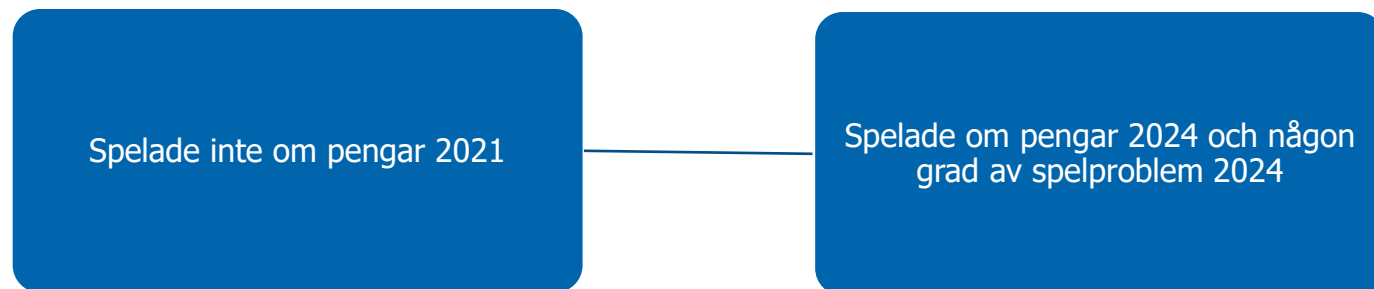
Gråzonsaktiviteter kan påverka utvecklingen av spel om pengar

Spelade om pengar 2021 och någon grad av spelproblem 2021

Spelade om pengar 2024 och någon grad av spelproblem 2024

- **Köpt lootlådor 2021 (män och kvinnor)**
- **Handlat med skins 2021 (kvinnor)**
- **Dataspelande 2021 (män och kvinnor)**

Spelformer har samband med spelproblem



- **Betting på e-sport 2024**
- Betting på sport (kvinnor) 2024
- Kasino eller spelmaskiner på nätet 2024
- Kasinospel eller spelmaskiner på restaurang 2024
- Poker på restaurang eller klubb 2024

Samband för fenomenen i gråzonen och spel om pengar

- Simulerat spel om pengar och spel om pengar bland unga 12–19 år
- Lootlådor och spelproblem i samma åldersgrupp

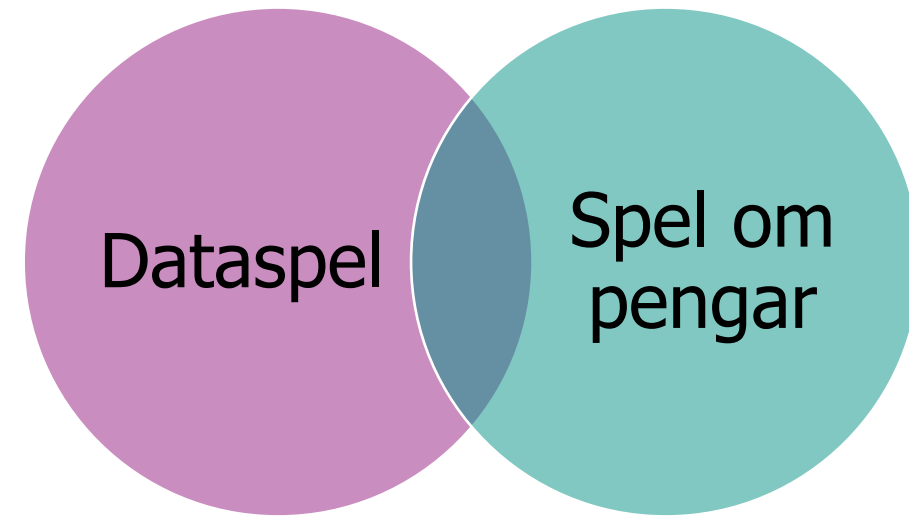


Medskick



Fenomen i gråzonen är viktiga för det spelförebyggande arbetet

- Spel om pengar ökar bland unga
- Samband mellan fenomenen och spelproblem
- Normalisering av spel om pengar
- Liknande psykologiska mekanismer
- Unga (killar) som särskilt sårbar grupp
- Juridisk gråzon
- Nya marknadsstrategier



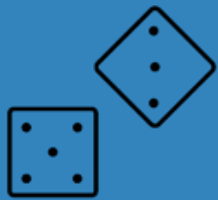
Stöd kring fenomen i gråzonen samt dataspelande

- Rekommendationer till unga 13–18 år om dataspel
- Kollaspelet.se
- Beroendemottagningar (Region Skåne och VGR)
- Broschyr om definition och överlappningar gråzon
- Litteraturoversikt av kvalitativa studier om gråzonen
- Länsstyrelsernas kunskapsstöd om ungas skärmtid och spelande
- Spelprevention.se



Rekommendationer för
barns och ungas digitala
medieanvändning





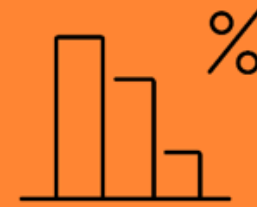
Om spelproblem



Unga och spel



Förebygga spelproblem



Statistik



Material och stöd

Vad är spelproblem
Risk- och skyddsfaktorer
Närstående
Spelreglering
Dataspel

Ungas spelande, risk- och skyddsfaktorer
Föräldrar/vuxna i barns närhet
Barn/unga som närstående

Om att utveckla metoder och lyckas med spel-förebyggande arbete på olika nivåer och arenor

Statistik om spelande och spelproblem
Omsättning på spelmarknaden
Regionala data

Faktablad, broschyrer, föreläsningar, filmer, bilder, grafik, mätinstrument, intervjuer

Tack

Håll dig uppdaterad via vår webbplats,
vårt nyhetsbrev och våra sociala medier.



Folkhälsomyndigheten

www.fohm.se • fohm.se/nyhetsbrev • Sociala medier • Podden Liv & Hälsa