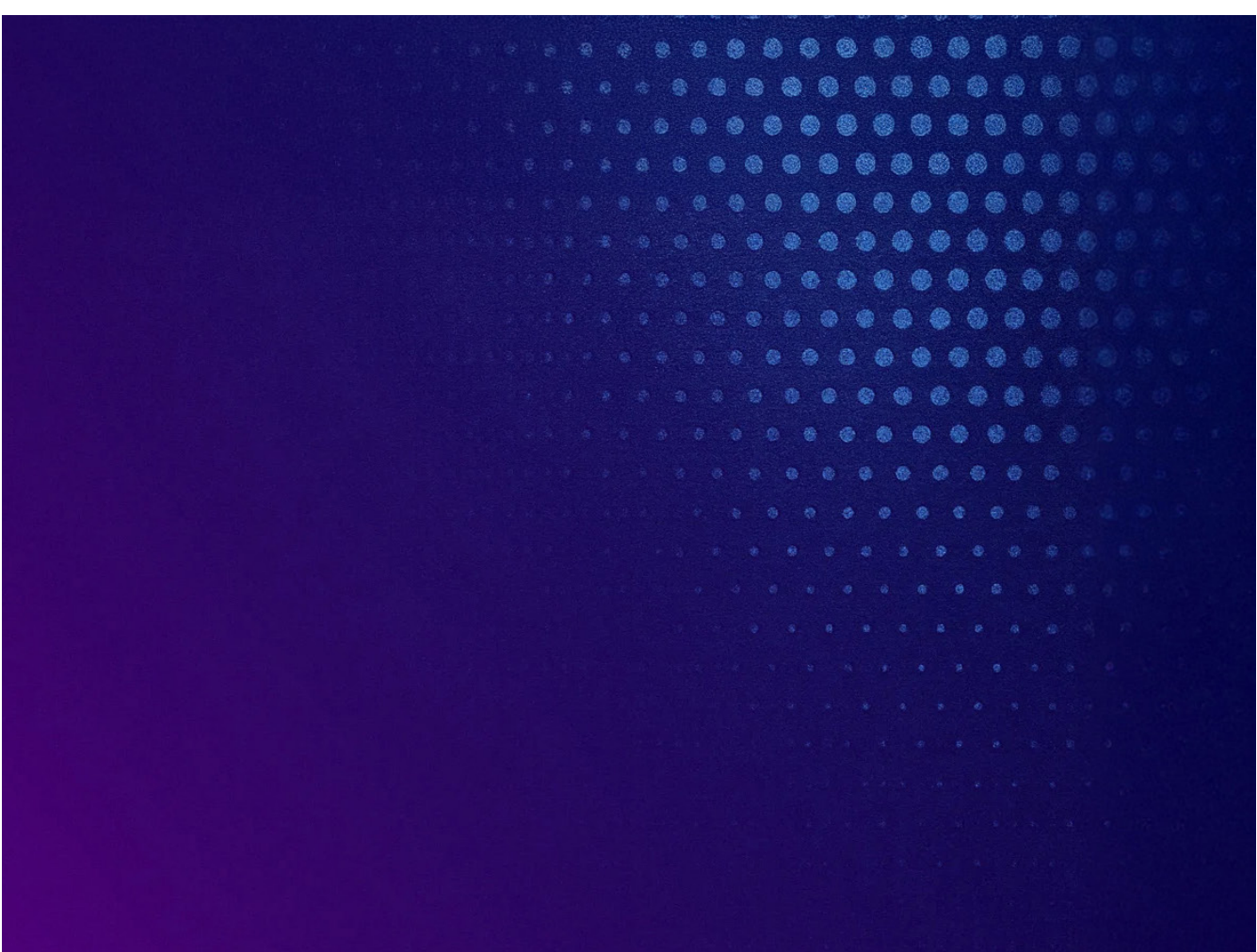




En publikation om Spelansvar

Ungas spelande

Spelbranschens Riksorganisation

Publicerad 2025

Innehåll

3	Vd har ordet
4	Självpåtagna spelansvarsåtgärder – det här gör Spers medlemmar!
5	► ATG
6	► Betsson Group
7	► ComeOn Group
8	► FDJ UNITED
9	► Folkspel Ideell förening
10	► Miljonlotteriet
11	► Paf
12	► Swebico
13	► Svenska Postkodlotteriet
14	► Svenska Spel
15	Spelbranschens externa utmaningar – åtgärder som krävs!
15	Stoppa det olicensierade spelandet
16	Förbättra Spelpaus funktionalitet
16	Stoppa snabblånen
16	Genomför en Swelogs-studie
17	Sammanfattning och reflektion
18	Mer läsning
18	Bakgrund och syfte med publikationen
19	Reglering av spelmarknaden med fokus på spelansvar
20	Fakta om ungas spelande
23	Samband mellan dataspel och spel om pengar
25	Om Sper

VD har ordet

Spel om pengar är en del av underhållningsindustrin. För den breda allmänheten är spel förknippat med underhållning och majoriteten säger sig spela för nöjes skull. Men allt spel innebär en viss risk för spelproblem och för en liten del av befolkningen utgör spel ett problem. I den här publikationen vill Sper uppmärksamma unga vuxnas spelande i åldern 18–24 år och medlemsföretagens spelansvarsarbete särskilt riktade till dessa spelare.

Spers medlemmar vidtar särskilda åtgärder, som går utöver vad spelregleringen uttryckligen kräver, för att skydda unga spelare. De medlemmar som erbjuder mer riskfyllda spelprodukter har generellt sett fler självpåtagna spelansvarsåtgärder gentemot unga vuxna än de medlemmar som erbjuder mindre riskfyllda produkter såsom fysiska lotterier.

Vi lyfter upp vikten av att spelbolagens åtgärder kompletteras av fler insatser från såväl politiken som ansvariga myndigheter. Några av de viktigaste åtgärderna är att stoppa det olicensierade spelandet, förstärka Spelpaus och öka resurserna till Stödlinjen samt att ge de allmännyttiga lotterierna tillgång till spelpaus, stoppa snabblånen och genomföra en ny svensk Swelogs-studie.

”Allt fler minderåriga spelar dataspel som innehåller lotteriliknande inslag, vilket kan fungera som en introduktion till spel om pengar.”



Allt fler minderåriga spelar dataspel som innehåller lotteriliknande inslag, vilket kan fungera som en introduktion till spel om pengar. De licensierade spelbolagen har ingen påverkan på hur dataspelsbranschen utvecklas. Sper anser att regeringen bör utreda hur dataspelsbranschen kan regleras mer effektivt så att minderåriga som spelar dataspel inte senare utvecklar spelproblem i samband med spel om pengar.

Spers medlemmar kommer fortsätta sitt arbete för ett starkt konsumentskydd på den svenska spelmarknaden. Som vi redan tidigare har kommunicerat kommer vi fortsätta att vara transparenta med våra utmaningar och följa upp hur branschen uppfattas genom våra årliga förtroendemätningar. Våra medlemmar vill erbjuda underhållning och etablera sunda och långsiktiga kundrelationer. För att uppnå den målsättningen kommer vi fortsätta att utveckla åtgärder för att skydda spelare från ett överdrivet spelande.

Maria Wennerberg Sedigh, VD på Sper

Självpåtagna spelansvarsåtgärder – det här gör Spers medlemmar!



ATG

ATG anser att arbetet med unga spelare inte bara är en fråga om enskilda kunder, utan om spelbranschens framtid i stort. Det handlar inte bara om regler och gränser utan om att bygga en hållbar verksamhet där spel ska vara något underhållande – inte ett problem.



ATG:s vision är att erbjuda världens bästa spelupplevelse. Vår mission är att vara hästnäringens motor och spelbranschens kompass. I spelansvars- och hållbarhetsarbetet beskrivs hur resan mot visionen och missionen ska gå till. ATG delar den svenska spelregleringens uppsatta mål – att spelandet ska vara sunt och säkert. Ett sunt och säkert spelande är till nytta för våra kunder, för ATG och för samhället. Vi ska skydda spelare mot överdrivet spelande och när det finns anledning, hjälpa dem att begränsa sitt spelande.

ATG har under 2024 utvidgat arbetet för ett sunt spelande mot den yngre målgruppen genom att begära särskilda insättningsgränser för nya kunder mellan 18 och 25 år. Utöver det har vi infört ett särskilt fokus avseende de unga i omsorgssamtalen. Målet med förändringarna är att ge ett förstärkt skydd till den grupp

som löper störst risk att utveckla spelproblem och att säkerställa ett hållbart spelande redan från start.

ATG:s mål för spelansvar är välmående kunder, vilket innebär att:

- **ATG:s kunder mår bra i sitt spelade och spelar för nöjes skull.**
- **ATG bidrar till att minska spelproblem i Sverige genom att vara ett föredöme.**

SÄRSKILDA INSÄTTNINGSGRÄNSER FÖR NYA UNGA KUNDER

ATG har under många år bedrivit ett systematiskt spelansvarsarbete. Under slutet av fjolåret togs ytterligare ett steg för att skydda unga vuxna i åldern 18 till 25 år när det arbetet utökades med att

införa begränsade insättningsgränser för nya unga kunder för att få möjlighet att spela hos ATG. Bakgrunden är tydlig. Forskning och erfarenhet visar att spelproblem i unga år ökar risken för långvariga spelproblem senare i livet.

De nya gränserna innebär:

- **Nya kunder som är 18–19 år kan sätta en insättningsgräns på maximalt 4 000 kronor per månad.**
- **Nya kunder som är 20–25 år kan sätta en gräns på maximalt 9 000 kronor per månad.**

OMSORGSSAMTAL MED FOKUS PÅ UNGA

Syftet med omsorgssamtalen är tvådelat. Vi vill dels att spelaren själv ska reflektera över sitt beteende, dels ska vi lyssna in tecken på att spelandet inte är hälsosamt.

I ett omsorgssamtal ställs till att börja med öppna frågor om hur kunden själv ser på sitt spelande. Utifrån de svar man får kan man gå vidare med att exempelvis erbjuda stöd och motivering samt att informera om våra spelansvarsverktyg, stödlinjen och spelpaus. Det görs även en analys av hur kunden tar emot samtalet.

I detta arbete läggs extra fokus på unga spelare. För kunder i åldern 18–25 år finns särskilda larm i systemet, och i omsorgssamtalen görs en annan typ av riskbedömning än för äldre kunder. Det handlar även om att man som ung inte har ett utvecklat konsekvenstänk och därför är extra skyddsvärd och vi gör då en annan bedömning jämfört med våra andra kunder.



Ända sedan starten 1974 har ATG varit motorn i svensk hästnäring och erbjudit ansvarsfullt spel. Hos oss finns inga privata vinstintressen utan hela överskottet tillfaller våra ägare, svensk trav- och galoppsport. ATG är ett bolag med bred folklig förankring och med det följer ett stort ansvar. Hos oss ska spelupplevelsen vara säker och strävan efter ett sunt spelande och en välmående hästsport har högsta prioritet för oss. ATG har som ambition att vara spelbranschens kompass och vi verkar för en spelbransch som mår bättre i morgon än idag.

omatg.se/hallbarhet/

Betsson Group

Betsson har alltid haft långtgående ansvarsåtgärder för unga vuxna spelare, trots att de fortsatt utgör en liten del av bolagets kundbas – både sett till antal spelare och omsättning per kund. Den övervägande delen av våra kunder finns inom åldersgruppen 25–44 år.



Ansvarsfullt spelande är Betssons viktigaste hållbarhetsområde. Vi har interna och externa verktyg – vissa automatiska och andra manuella – och styrdokument och processer på plats, samt inte minst kompetent personal tillgänglig 24/7 för att stödja alla kunder i att spela hälsosamt. Nöjda kunder som trivs med att spela på Betssons varumärken år efter år, på en nivå som de är bekväma med, är grunden för bolagets långsiktigt hållbara affärer.

Riskerna med unga vuxnas spelande är välkända, och vi anser att hela branschen har ett gemensamt ansvar för att förhindra att spelproblem uppstår i tidig ålder. Det handlar både om marknadsföring och bevakning av spelmönster samt ökade insatser kring spelansvar.

Spelansvar och kontroller är viktigt för alla åldersgrupper, men särskilt för 18–20-åringar, som ofta har en mer begränsad ekonomi och kan vara mer benägna att fatta impulsiva

beslut. Därför bör fokus inte enbart ligga på insatser eller vinster och förluster, utan även på spelbeteenden och mönster.

Utöver de krav som ställs i licensen, har Betsson infört noggrannare kontroller och tydligare gränser för att spelandet i denna åldersgrupp ska ske på ett ansvarsfullt sätt.

Några exempel på åtgärder:

- **Striktare gränser för kunder i gruppen 18–24 år för att säkerställa att kunden har råd att spela.**
- **Noggrannare övervakning av spelmönster.**
- **Ytterligare, manuella rapporter över vinster och förluster över olika perioder – såsom dag och vecka – specifikt för spelare i åldersgruppen 18–24 år.**

Rapporterna analyseras noga av teamet för ansvarsfullt spelande, som kontaktar kunden vid tecken på riskfyllt spel.

- **Lägre trösklar för när teamet för ansvarsfullt spelande tar kontakt och snabbare agerande vid tecken på riskfyllt spelande, exempelvis genom att blockera spelaren från fortsatt spel hos Betsson.**
- **Längre påbudna pauser för spel i de fall då spelare under 25 år har uppvisat ett riskfyllt beteende, analyserats och interagerat med teamet för ansvarsfullt spelande, och funnits i behov av åtgärder.**
- **Tydlig strategi där vi aktivt styr bort vår kommunikation från yngre spelare och fokuserar på vår huvudsakliga kundgrupp 25–44 år.**

Vidare utbildas alla på Betsson om den ökade risken för riskfyllt spelande bland kunder 18–25 år. De som arbetar i kundtjänst tränas dessutom särskilt i att kommunicera med och bemöta unga vuxna och det görs klart att kundtjänstmedarbetare förväntas behandla dem med extra omsorg och vara extra uppmärksamma.

Genom att arbeta med kontroller, uppföljning och ansvarsfull marknadsföring tar vi ett helhetsansvar. Vi är övertygade om att detta är det bästa sättet att säkerställa att spelare fortsätter att spela på ett hälsosamt sätt.

ComeOn Group

På ComeOn Group anser vi att unga personer som är nyfikna på spel bör mötas av en skyddande miljö anpassad till deras behov och de specifika risker som unga står inför. Med medvetenhet om denna grupps specifika sårbarhet, och omtanke om deras hälsa och framtid vill vi främja en trygg start som lägger grund för sunda spelvanor.



Den relation vi vill bygga med unga kunder grundar sig i en ambition att ge dem en trygg introduktion till spel som underhållning, där de utbildas i hur spel fungerar, dess risker och hur man skyddar sig. Vi använder vår erfarenhet för att erbjuda en säker och anpassad miljö, med tillgång till effektiva verktyg, kontinuerlig vägledning samt att säkerställa att nödvändiga skyddsåtgärder finns på plats om och när det kan tänkas behövas.

MÅLGRUPPSANPASSAD MARKNADSFÖRING

Förebyggande åtgärder för att skydda unga vuxna är en integrerad del av marknadsstrategin. I digitala kampanjer, där målgrupp kan kontrolleras mer precist, exkluderas personer i åldersgruppen 18–24 år. I den bredare marknadsföringen

strävar vi efter att i möjligaste mån minimera att personer under 25 år exponeras. Vid utformning av kampanjer säkerställs att de inte specifikt riktar sig till unga individer. Det innebär att val av kanal, sammanhang, bildspråk och samarbetspartner genomgår en intern granskningsprocess där ungas intressen tas i beaktande.

KUNSKAPSBYGGANDE KOMMUNIKATION

Den anpassade miljön som unga kunder möter hos oss involverar förebyggande insatser fokuserade på riktad kunskapsförmedling. De inkluderar kommunikation med fokus på riskmedvetenhet och information specifikt utformat med unga som riskgrupp i åtanke. Redan från registrering och genom den inledande tiden som kund möts unga av direktkommunikation som

syftar till att öka medvetenheten och utbilda om sunt spelande.

SKYDDSÅTGÄRDER FÖR ATT MINIMERA SKADEVERKNING

Den riktade kommunikationen med fokus på riskmedvetenhet fortsätter kontinuerligt baserat på faktiskt spelbeteende. Det är viktigt för oss att nå fram till spelarna på ett engagerande sätt som känns relevant och som uppmuntrar till reflektion. Ung ålder som generell riskfaktor, samt i relation till specifika finansiella och beteendemässiga markörer tas i beaktande, både i riskmodellen i vårt spelbevakningssystem och i manuell spelbevakning. I processen för förebyggande och skadebegränsande åtgärder innebär det att uppföljning, upptrappning och restriktiva åtgärder sker i ett tidigare stadium för unga spelare.

De skyddande åtgärderna vi har på plats minskar utrymmet för ogenomtänkta beslut och dämpar fallhöjden vid eventuell kontrollförlust för att förhindra att spelandet når skadliga nivåer. Effekten vi strävar efter är att lägga grund för sunda spelvanor och minimera skadeverknings av spel hos unga.

UTVECKLING OCH SAMVERKAN FÖR SAMHÄLLSNYTTA

Precis som alla våra system och processer, drivs detta arbete framåt genom kontinuerlig utveckling. Vi är noga med att följa vår egen speldata och ny forskning för att dra lärdomar av hur vi kan förbättra skyddet för unga, samt hur vi, genom samverkan med olika intressenter, kan bidra till en utveckling som främjar folkhälsan på kort och lång sikt.

FDJ United

På FDJ UNITED har vi ett stort fokus på ansvarsfullt spelande med målsättningen att våra produkter endast ska användas i underhållningssyfte och på ett säkert sätt. För unga spelare tillämpar vi ännu striktare tillvägagångssätt då vi vet att för personer som börjar spela i ung ålder ökar risken för att utveckla ett överdrivet spelande.



FDJ UNITED erbjuder ett diversifierat och ansvarsfullt utbud av spel på flertalet reglerade marknader i Europa. I Frankrike och Irland har företaget ensamrätt på lotterispel medan på andra marknader, såsom Sverige, erbjuds onlinespel som är öppna för konkurrens. Ansvarsfullt spelande genomsyrar all vår verksamhet och för att säkerställa att våra kunder spelar på ett säkert och kontrollerat sätt, med pengar de har råd att förlora, tillhandahåller vi en mängd olika kontrollverktyg. Vi har även utvecklat system och metoder för att identifiera och skydda sårbara spelare, och med stöd av automation och dedikerade team kan vi agera i tid och med riktade insatser i det fall vi ser tendenser till överdrivet spelande.

UTÖKAT SKYDD FÖR UNGA SPELARE

Spelare i åldern 18–24 år betraktas som särskilt sårbara och för detta segment vidtar vi strängare åtgärder. Vi har exempelvis infört automatiserade begränsningar som aktiveras direkt vid registrering. Begränsningarna är låsta och kan inte tas bort av kunden själv, men kan justeras för att ge ett än starkare skydd. Unga spelare ges även extra omsorg i våra övervakningssystem och tilldelas per automatik högre riskpoäng, vilket gör att tendenser till problemspelande fångas upp tidigt. Vi har också ett starkare fokus på unga i den manuella riskbedömningen och i kontakten med spelaren lägger vi större tyngd vid utbildning och diskussion kring riskerna med överdrivet spelande.

ÖKA KUNSKAPEN OM ANSVARSFULLT SPELANDE

I Sverige har Unibet, tillsammans med Svensk Elitfotboll (SEF) och Spelfriheten, tagit fram digitala utbildningar om ansvarsfullt spelande och matchfixning. Utbildningarna vänder sig till spelare, där flera tillhör åldersgruppen 18–24 år, och ledare inom de 32 fotbollslagen och utbildningarna, som finns både på svenska och engelska, genomförs årligen. Sedan 2023 görs också fysiska besök hos klubbarna för att informera om spelrelaterade problem samt vad man som medmänniska kan hålla utkik efter. En särskild telefonlinje till Spelfriheten har upprättats dit SEF-medlemmar kan höra av sig för att prata om spelrelaterade problem, antingen hos sig själv eller av oro för någon annan.

SKAPA MEDVETENHET I SKOLOR

Som led i att öka medvetenheten och kunskapen kring spel om pengar i tidig ålder och därmed försöka förebygga ett överdrivet spelande bland unga vuxna har FDJ UNITED inlett ett projekt tillsammans med Spelfriheten. Ett utbildningsprogram har arbetats fram för elever i högstadiet och gymnasiet som inkluderar en kort spelfilm och föreläsningar av Spelfrihetens experter. Projektet rullas ut i skolor över hela Sverige under 2025.

Folkspel Ideell förening

Folkspel har spellicens för 6 kap spellagen, allmännyttiga ändamål. Folkspel erbjuder fysiska och digitala lotterier, där vinstandelen inte får överstiga 50 procent. Sammantaget erbjuder Folkspel lotterier med låg risk.



Det är lägre risk för att utveckla ett problemspelande på fysiska eller digitala lotter/bingospel, mot bakgrund av låg insats, låg vinståterbetalning samt förhållandevis långsamma spel. Icke desto mindre ser Folkspel allvarigt på problemspelande och har därav låga insättningsgränser för alla, oavsett ålder. Målet med våra åtgärder är att våra lotterier ska ge glädje och sätta guldkant på vardagen, och att ingen ska spela för mer pengar än plånboken tillåter.

Folkspel har en maximal insättningsgräns om 4 000 kronor per månad för våra digitala lotterier. Ålders- och identitetskontroll sker genom BankID-inloggning på den digitala spelplattformen, vilket effektivt tillser att ingen underårig eller individ som är spelpausad kan delta.

Avseende prenumeration på fysiska lotter, det vill säga lotter som levereras hem i brevlådan till en konsument med faktura som betalningssätt, lämnar Folkspel



maximalt en 1/40 prisbasbelopp i kredit enligt lagstiftningens krav. Detta motsvarar en maximal kredit på 1 470 kronor för 2025.

Vid deltagande i Bingolottos telefonlotterier kan en individ ringa för maximalt 1000 kronor per telefonnummer och speltillfälle.

Folkspel följer sina digitala spelares spelbeteende med hjälp av en AI-lösning som används tillsammans med manuella kontroller för att agera på misstänkta problemspelare.

Folkspels kunder är över lag i övre medelåldern, det vill säga över 60 år. Mindre än 5 procent av Folkspels kunder återfinns i åldersintervallet 18-24 år och består då främst av individer som vid enstaka tillfällen, så som uppsittarkvällen, köper en digital bingolott.



Folkspel är föreningslivets egen lotteriaktör, utan privata intressen. Vi är en ideell organisation bestående av 72 riksorganisationer. Sedan starten 1991 har vi genererat ett överskott på över 17,8 miljarder kronor, som oavkortat går till Sveriges klubbar, föreningar och organisationer. Vårt uppdrag är att utveckla spel och lotterier på ett ansvarsfullt sätt för att bidra till civilsamhället.

folkspel.se/om-folkspel

Miljonlotteriet

Miljonlotteriet tar särskild hänsyn till yngre spelare, de mest sårbara på spelmarknaden. Lotter är traditionellt något som främst lockar en äldre publik som söker underhållning i stunden. Men i de fall lottköparna är yngre ska dessa alltid hanteras varsamt i spelsammanhang då vetenskap tydligt visar att yngre personer är en särskilt utsatt grupp.



Miljonlotteriet söker alltid att ta särskild hänsyn till yngre personer och deras spel-mönster och har infört flera åtgärder som syftar till att skydda denna grupp.

Några av dessa åtgärder är:

- **Miljonlotteriet bedömer lottköpare** utifrån en "omsorgsmatris". Genom omsorgsmatrisen har Miljonlotteriet utvecklat en sammanhållen process för kontroll och bedömning av de som köper lotter. I omsorgsmatrisen rankas personer upp till 25 år alltid som någon som behöver kontrolleras extra. De unga som fångas upp av processen enligt omsorgsmatrisen kontaktas med ett obligatoriskt omsorgssamtal där sänkning av insättningsgränsen är den vanligaste åtgärden. Om ingen kontakt kan skapas sänks insättningsgränsen till ca 2 000 kronor per månad till dess att ett omsorgssamtal kan hållas.
- Ingen kan på miljonlotteriet.se sätta en insättningsgräns över 10 000 kronor per månad oavsett ålder. Skälet till detta är att Miljonlotteriets långsiktiga verksamhet är beroende av många spelare som var och en inte spelar för mer än vad man har råd med, för att därigenom inte bidra till spelproblem.
- Miljonlotteriets marknadsföring riktar sig till personer som är över 25 år gamla.

Paf

Unga vuxna mellan 18 och 24 år tillhör den mest riskutsatta gruppen för spelproblem – och det är något Paf tar på största allvar. Forskning visar att faktorer som hjärnans utveckling, ekonomisk instabilitet och hög impulsivitet gör just denna åldersgrupp extra sårbar. Därför är spelansvar för unga kunder en av Paf:s viktigaste satsningar, med målet att förebygga problem och skapa en mer ansvarsfull spelmiljö.



Paf har länge haft ett starkt fokus på spelansvar för unga kunder och vi har successivt infört en rad åtgärder för att skapa en tryggare spelmiljö.

LÄGRE FÖRLUSTGRÄNSER FÖR UNGA SPELARE

En av våra mest kraftfulla insatser är den årliga förlustgränsen – en obligatorisk maxgräns som gäller för samtliga kunder, oavsett spelkategori eller spelsida hos Paf som kunden spelar på. Här finns inga undantag: när en kund sin maxgräns så spärras kontot automatiskt året ut. Grundtanken är att ingen kund ska kunna spela bort så stora summor att det får livslånga konsekvenser.

Paf:s förlustgränser

- 18–19 år – 20 000 kronor
- 20–24 år – 70 000 kronor
- ≥25 år – 180 000 kronor

Sedan 2022 har Paf stegvis sänkt förlustgränserna för unga kunder under 25 år. Idag har 18–19-åringar en maxgräns på 20 000 kronor per år, och för 20–24-åringar har vi nyligen justerat ner gränsen till 70 000 kronor.

Det är viktigt att ha ett särskilt fokus på unga personers spelande ur ett spelansvarsperspektiv. Förlustgränserna är, tillsammans

med andra verktyg för spelansvar, ett bra och konkret komplement för att stärka arbetet med ansvarsfullt spelande.

Antalet unga kunder har ökat de senaste åren och deras koppling till spel är ovanligt normaliserad. Den nya generationen har vuxit upp med inslag som lootlådar och skins som en självklar del av deras spelvardag, och vi kan se att dessa erfarenheter följer med dem in på våra spelsajter. Om vi sätter det i kombination med att forskningen kring spelproblem redan länge indikerat att unga personer utgör en riskgrupp, så är det nya spelbeteendet hos unga oroväckande. Den här utvecklingen ställer nya krav, det krävs konkreta åtgärder och ett tydligt ansvarstagande för att säkerställa ett tryggt och hållbart spelande för unga.

OMSORGSSAMTAL TILL UNGA

Vi riktar oss speciellt till unga kunder med våra omsorgssamtal. Syftet är att proaktivt identifiera och kontakta unga spelare som visar tecken på riskspelande.

I samtalet för vi en öppen dialog om spelbeteende, informerar om risker och lyfter fram verktyg för sundare spelvanor. Vi uppmuntrar spelaren att reflektera över sitt spelande och överväga en lägre individuell insättningsgräns för ett mer hållbart spelande.

Oavsett om kunden svarar eller inte, agerar vi konsekvent på identifierade fall. Vårt mål är att unga spelare ska ha kunskap och stöd för att fatta medvetna beslut och undvika problematiska spelmönster.



Paf är ett nordiskt spelbolag som grundades 1966 på Åland för att generera medel till samhällsnyttiga ändamål. Paf bedriver också fysisk spelverksamhet ombord på cirka 30 kryssningsfartyg på Östersjön och Nordsjön. Paf (Ålands Penningautomatförening) licensieras och kontrolleras av Ålands landskapsregering. aboutpaf.com/sv

Svebico

Svebicos medlemmar driver bingohallar som erbjuder en social form av spel med en något högre medelålder bland gästerna. Bingo har en låg riskprofil jämfört med andra spelformer, men trots detta arbetar Svebico aktivt med spelansvar där även unga inkluderas.

Medlemmarna i Svebico arbetar för att kunderna inte ska få problem med spel. Spel ska bedrivas på ett ansvarsfullt sätt för att minimera de negativa konsekvenserna. Vi ser inga eller mycket få problem kopplade till ungas spelande i våra verksamheter. Bingohallar är en trygg spelmiljö med låg risk för spelproblem.

Svebico har spelansvar som en stående och viktig punkt på dagordningen och har en väl fungerande handlingsplan för omsorgsplikten som kan anpassas till verksamheten i respektive bingohall. Svebico har också utvecklat en egen spelansvarsutbildning som samtliga i branschen regelbundet utbildas i.

För att ytterligare säkerställa att unga inte utvecklar problematiskt spelande har vissa av våra medlemsföretag valt att vidta specifika åtgärder.

Exempel på sådana åtgärder:

- Svebico skickar inte direktreklam till personer under 25 år, vilket minskar exponeringen och risken för tidig speldebut.
- Svebico upprätthåller en tydlig och väl fungerande handlingsplan för spelansvar, där åtgärder för att förhindra ungas spelande är en naturlig del.



Svenska Postkodlotteriet

Den växande trenden av ungas spelande är oroande och hela samhället har del i att förebygga problemspelande bland just unga. Även om prenumerationslotterier som spelform inte attraherar unga i någon större omfattning tar Postkodlotteriet omsorgsplikten på stort allvar då det är av största vikt att värna alla kunder oavsett ålder. Postkodlotteriet bidrar till det förebyggande arbetet på flera sätt.



Övertygelsen om att världen blir bättre med starka ideella organisationer är grunden till att lotteriet startades. Därför går hela överskottet - över en miljard kronor varje år - till organisationer som arbetar för bättre villkor för människa, djur och natur.

Postkodlotteriet har flera förmånstagare som jobbar aktivt för barns och ungas rättigheter och livsvillkor. Sedan starten har Postkodlotteriet delat ut sammanlagt 3,2 miljarder kronor till organisationer

med barn och unga som målgrupp, såsom Rädda Barnen, Friends, Bris m.fl. Postkodlotteriet tar omsorgsplikten på stort allvar och ser med oro på den generella utvecklingen av ungas spelande.

Svenska Postkodlotteriet är ett prenumerationslotteri med minst fyra veckor mellan insats och utbetalad vinst, vilket gör det till en långsam och trygg spelprodukt. Forskning och uppgifter från Stödlinjen visar också att lotterier som

spelform har mycket låg riskpotential. Prenumerationslotterier är en spelform som attraherar främst äldre målgrupper vilket innebär att Svenska Postkodlotteriet har få unga lottköpare. Det är dock viktigt att leva upp till omsorgsplikten för alla kunder.

Svenska Postkodlotteriets spelansvarsåtgärder är omfattande och några är särskilt viktiga för att skydda från överdrivet spelande:

- Postkodlotteriet tillämpar ett tak för hur många lotter man kan köpa varje månad, vilket motsvarar 4 400 kronor.
- Förutom de omsorgssamtal Postkodlotteriet ringer till kunder med ett högre antal lotter, genomförs också alltid stödsamtal med kostnadsfritt ekonomiskt, juridiskt och även psykologiskt stöd till vinnare av större belopp än en miljon kronor. Detta är särskilt viktigt när det gäller unga vinnare då forskning tyder på att en storvinst i unga år kan bidra till utveckling av problemspelande.
- Då Postkodlotteriet inte omfattas av registreringskravet får inte vi vara med i Spelpaus. Vi har därför infört ett eget självavstängningsverktyg på [Postkodlotteriet.se](https://postkodlotteriet.se), så att en kund eller problemspelare kan stänga av sig från reklam och möjlighet till lottköp i 12 månader.



Postkodlotteriet är Sveriges största lotteri där du vinner tillsammans med dina grannar samtidigt som du bidrar till en bättre värld. Hela överskottet går till 62 ideella organisationer. Tack vare alla lottköpare har Postkodlotteriet delat ut 16,5 miljarder kronor till civilsamhället sedan starten 2005. Postkodlotteriet är idag Sveriges största privata givare till ideell sektor.

postkodlotteriet.se/om-oss

Svenska Spel

Unga behöver en bra start och ett sunt förhållningssätt till spel om pengar, då finns förutsättningar för spel som ett livslångt nöje. Vår strategi för unga bygger på att skapa en tryggare spelmiljö genom lägre gränser och mindre trösklar för förebyggande omsorgssamtal.



1 000 KR I MÅNADEN ÄR ETT RIMLIGT INSÄTTNINGSTAK FÖR TONÅRINGAR

I december 2021 införde Svenska Spel en insättningsgräns på maximalt 1 000 kronor per månad för kunder som är 18 och 19 år. Beslutet grundade sig på att de yngsta kunderna är extra sårbara och oftast saknar en stadigvarande inkomst och vanligtvis lever på studiebidrag.

Utvärderingen av åtgärden visar att det var ett klokt beslut ur ett kundskyddsperspektiv. De unga kunderna stänger av sig i klart lägre utsträckning, rapporterar lägre grad av upplevda spelproblem och väljer i stor utsträckning att behålla insättningsgränsen även efter att de fyllt 20 år.

Samtidigt har åtgärden lett till betydligt lägre intäkter per tonårig kund, då de kunder som spenderar mycket på spel står för en stor del av intäkterna.

BÄTTRE SKYDD MOT OPLANERAT SPELANDE

Forskning visar att upprepade insättningar under en kort tidsperiod kan vara ett tidigt tecken på ett riskfyllt spelbeteende. För att särskilt skydda unga kunder har vi infört en ny åtgärd som hjälper spelare att reflektera och få ökad kontroll.

Sedan november 2024 måste unga kunder i åldern 18–24 år, som gör sin andra insättning under en dag, välja hur

många fler insättningar de kan göra samma dag. Alternativen är begränsade och valet är bindande, vilket innebär att ingen kan överskrida sitt självvalda tak. Detta minskar risken för impulsiva beslut.

Åtgärden hjälper kunder att planera sitt spelande bättre. Bland de kunder som sätter in pengar två gånger under en dag och får välja mellan noll och två ytterligare insättningar, väljer 60 procent att göra två fler insättningar, medan 40 procent väljer noll eller en. Oavsett val minskar det totala antalet insättningar jämfört med tidigare beteende och även den totala speltiden går ner.



Svenska Spel skapar spelglädje med omtanke och ger tillbaka till samhället. Genom spel som Triss, Stryktipset och Vegas ger vi våra fyra miljoner kunder spänning, glädje och chansen att förverkliga sina drömmar. Våra spel är enkla och trygga och oavsett om man spelar online eller fysiskt, själv eller tillsammans med andra, så ska upplevelsen alltid vara positiv. Svenska Spel ägs av svenska folket och bildades 1997. Sedan starten har vi bidragit med närmare 113 miljarder kronor i utdelning till statskassan.

om.svenskaspel.se/

Spelbranschens externa utmaningar – åtgärder som krävs!

Syftet med den här publikationen är att lyfta fram hur Spers medlemmar, utöver vad spelregleringen uttryckligen kräver, arbetar med självpåtagna spelansvarsåtgärder avseende unga vuxna spelare.

Men spelbolagens åtgärder behöver kompletteras av fler insatser. Det finns stora externa utmaningar för den licensierade spelbranschen som påverkar både funktionaliteten i spelregleringen och därmed licensmarknaden, men också förtroendet för spelbranschen. Dessa utmaningar kräver åtgärder från såväl politiken som ansvariga myndigheter. Några av de viktigaste åtgärderna är att stoppa det olicensierade spelandet, förstärka Spelpaus och öka resurserna till Stödlinjen samt att ge de allmännyttiga lotterierna tillgång till spel-paus, stoppa snabblånen och genomföra en ny svensk Swelogs-studie.

► Stoppa det olicensierade spelandet

När man pratar om spelmarknaden måste man göra skillnad på den del av marknaden som är licensierad och lyder under en strikt reglering och den del av marknaden som står helt utanför statens kontroll och tillsyn. Sper ser med stor oro på det omfattande olicensierade spelandet i Sverige. Spelinspektionen framhåller att det finns indikationer på att en större andel unga (som här utgörs av ålderskategorin 18–29 år) spelar på olicensierade webbplatser jämfört med äldre åldersgrupper. Statens ambition är och har varit att ta kontroll över spelmarknaden så att spelandet sker inom licenssystemet.

Trots det ser vi att spelmarknaden brottas med allvarliga problem. Olicensierat spel ut-sätter spelare för risker med osunt spelande. Ett av de största problemen med olicensie-rade spelbolag är att de inte behöver förhålla sig till de insättningsgränser eller krav på spelansvar som finns för licensierade bolag.

Förbjud olicensierade spelbolag att ta emot spel från Sverige

Spellagen har inte ett generellt förbud för olicensierade spelbolag att ta emot spel från svenska kunder. Lagen behöver ändras för att stoppa den nuvarande situationen med ett stort utflöde av spelare till den olicen-sierade marknaden. Sper välkomnar därför Finansdepartementets översyn av spel-lagens tillämpningsområde där en utredare ska analysera och ta ställning till hur spel-lagens tillämpningsområde kan förtydligas och utvidgas, till exempel genom ändring av riktningskriteriet.

Utred möjligheten att blockera olagliga spelbolag

I dag finns ingen möjlighet för svenska myndigheter att blockera olagliga webb-platser. Tidigare statliga utredningar har visat att majoriteten av EU-länder använder blockering som ett verktyg för att stoppa olagliga spelbolag. Frågan behöver utredas.

► Förbättra Spelpaus funktionalitet

Spelpaus.se är ett nationellt självavstängningssystem där man kan stänga av sig från spel som kräver registrering hos de spelbolag som har licens att bedriva spel om pengar i Sverige. I april 2025 hade drygt 123 000 personer stängt av sig.

Förstärk Spelpaus och öka resurserna till Stödlinjen

Vi vet att många som hör av sig till stödorganisationer redan är avstängda på Spelpaus men ändå fortsätter att spela. Därför bör spelare som stänger av sig på Spelpaus ges möjligheten att kontaktas inom 24 timmar och erbjudas stöd. Detta är särskilt viktigt för unga spelare. Enligt Spelinspektionen har allt fler yngre sökt hjälp hos olika stödorganisationer under de senaste åren. Vi vill också se ökade resurser till Stödlinjen för att möjliggöra dessa kontakter.

Ge allmännyttiga lotterier tillgång till Spelpaus

Lotterier som inte är onlinespel tillåts inte kontrollera mot Spelpaus, vilket bland annat innebär att folkrörelserna inte får stämma av mot Spelpaus inför marknadsföringsutskick för sina lotterier. Vi vill att regleringen ses över så att även allmännyttiga lotterier får tillgång till Spelpaus.

► Stoppa snabblånen

Regeringen har redan föreslagit förändringar i lagstiftningen för att reglera snabblån. Sper menar att det är angeläget att förslagen genomförs. Det är för lätt att ta snabblån idag eftersom prövningarna av låneansökningar är otillräckliga. Högre krav skulle bidra till att minska ungas spelande och skuldsättning och öka spelbolagens möjligheter till att agera i tid.

► Genomför en Swelogs-studie

Det är enligt Spelinspektionen svårt att tillförlitligt följa unga vuxnas deltagande i spel och prevalens av problemspelande. Swelogs är en långsiktig befolkningsstudie som undersöker relationen mellan spel om pengar och hälsa. Den är Sveriges enda longitudinella studie med detaljerad och tillförlitlig prevalens och den har inte uppdaterats sedan år 2021. De senare undersökningar och den data som finns att tillgå idag följer olika åldersgrupper och använder olika mätmetoder avseende negativa skadeverkningar av spel.

Sper anser att det behövs ett bättre underlag för att få en tydligare bild av ungas spelande. Folkhälsomyndigheten har fått ett regeringsuppdrag att delta i genomförandet av en nordisk befolkningsstudie inom spelområdet tillsammans med Norge, Danmark, Finland och Island som ska genomföras under 2025, men behoven av en återkommande svensk Swelogs-studie kvarstår.

”Sper anser att det behövs ett bättre underlag för att få en tydligare bild av ungas spelande.”

Sammanfattning och reflektion

Omfattningen av spelproblem i befolkningen i Sverige är i stort sett oförändrad efter omregleringen av den svenska spelmarknaden 2019, med det finns enligt Spelinspektionen indikationer på att ungas spelande har ökat. Sper har därför tagit utvecklingen av ungas spelande som utgångspunkt för att sammanställa denna publikation.

Spers medlemmar tar spelansvar och omsorgsplikt på största allvar och är engagerade i att skapa en trygg och ansvarsfull spelmiljö, med ett särskilt fokus på unga vuxna. I den här publikationen har vi presenterat hur våra medlemmar arbetar med spelomsorg särskilt riktad gentemot denna åldersgrupp (18–24 år) och vi har lyft fram exempel från alla medlemmar på åtgärder och strategier. Olika produkter innebär olika risk för spelproblem och åtgärderna skiljer sig åt mellan de medlemmar som erbjuder mer riskfyllda spelprodukter jämfört med de medlemmar som erbjuder mindre riskfyllda produkter såsom fysiska lotterier.

För att sätta spelbolagens åtgärder och strategier i ett sammanhang har vi försökt analysera och belysa hur ungas spelande och spelberoende utvecklats under senare år. I samband med detta har vi noterat att det saknas data som är tydligt jämförbar. Olika undersökningar genomförs av olika aktörer och mätmetoder, åldersgrupper och indelningen i olika spelformer är inte enhetlig vilket gör det svårt att skapa en tydlig bild över utvecklingen. Ytterligare komplicerande faktorer är att det av undersökningarna inte går att dra säkra slutsatser om spelandet sker hos licensierade eller olicensierade bolag, eller om enkätfrågor som rör spel om pengar kan tolkas vara frågor som också handlar om köp av lootlådar i dataspel eller skinbetting.

En del av publikationen ägnas åt den licensierade spelbranschens stora externa utmaningar som påverkar funktionaliteten

i spelregleringen och därmed licensmarknaden, men också förtroendet för spelbranschen. Vi lyfter upp vikten av att spelbolagens åtgärder kompletteras av fler insatser från såväl politiken som ansvariga myndigheter. Några av de viktigaste åtgärderna är att stoppa det olicensierade spelandet, förstärka Spelpaus och öka resurserna till Stödlinjen samt att ge de allmännyttiga lotterierna tillgång till spelpaus, stoppa snabblånen och genomföra en ny svensk Swelogs-studie.

Publikationen lyfter också problemen med minderårigas dataspelande mot bakgrund av att allt fler minderåriga spelar dataspel som innehåller lotteriliknande inslag, vilket kan fungera som en introduktion till spel om pengar. Sper anser därför att regeringen bör utreda hur dataspelsbranschen kan regleras mer effektivt så att minderåriga som spelar dataspel inte senare utvecklar spelproblem i samband med spel om pengar.

Spers medlemmar kommer fortsätta sitt arbete för ett starkt konsumentskydd på den svenska spelmarknaden. Som vi redan tidigare har kommunicerat kommer vi fortsätta att vara transparenta med våra utmaningar och följa upp hur branschen uppfattas genom våra årliga förtroendemätningar. Våra medlemmar vill erbjuda underhållning och etablera sunda och långsiktiga kundrelationer. För att uppnå vår målsättning kommer vi fortsätta att utveckla åtgärder för att skydda spelare från ett överdrivet spelande.

Mer läsning

► Bakgrund och syfte med publikationen

Konsumentskyddet på den svenska spelmarknaden har stärkts väsentligt sedan marknaden omreglerades år 2019. Det krävs licens för att få erbjuda spel i Sverige, och med licensen följer en långtgående skyldighet att skydda spelare mot överdrivet spelande och vidta åtgärder där så är lämpligt. En hållbar utveckling av den svenska spelmarknaden – nöjda kunder med ett sunt spelande – är centralt för branschens legitimitet och fortsatta lönsamhet. Det är också viktigt att betona att eventuellt ytterligare åtgärder för att stärka konsumentskyddet för den licensierade spelmarknaden inte får leda till oönskade effekter såsom ett ökat spelande på den olicensierade marknaden.

Spel om pengar är en del av underhållningsindustrin. Spel har i tusentals år attraherat människor och för de flesta innebär det avkoppling, spänning och drömmar. Svenskar har traditionellt sett varit ett spelande folk som snabbt har intresserat sig för nya spelprodukter. De vanligaste spelen i dag är lotterier och nummerspel följt av trav.

För den breda allmänheten är spel förknippat med underhållning och majoriteten säger sig spela för nöjes skull. Andra spelar för att vinna, för att det är socialt eller för ett gott ändamål. Men allt spel innebär en viss risk för spelproblem och för en liten del av befolkningen utgör spel ett problem.

Spelbranschen ska vara långsiktigt hållbar och skapa ett högt förtroende. För att nå dit ska vi i branschen ta ansvar för de utmaningar som finns och driva förändringsarbete. 2024 publicerade Sper den första

spelansvarspublikationen för att beskriva de krav som den svenska spelregleringen ställer på licensierade spelbolag och de utmaningar som branschen arbetar med för att åtgärda. Med den här publikationen vill Sper uppmärksamma unga vuxnas spelande i åldern 18–24 år och medlemsföretagens spelansvarsarbete särskilt riktade till dessa spelare.

Publikationens huvudfokus är att beskriva hur Spers medlemmar, utöver författningsreglerade åtgärder, också arbetar med självpåtagna spelansvarsåtgärder avseende unga vuxna spelare. Denna grupp är extra skyddsvärd eftersom spel i ung ålder ökar risken för att utveckla ett överdrivet spelande. Unga vuxna, främst pojkar och män, drabbas i högre grad av negativa konsekvenser av spel än äldre. Spelproblem hos unga har ofta samband med andra problem, till exempel dålig ekonomi, utsatthet för våld, riskkonsumtion av alkohol eller psykisk ohälsa.

Då olika produkter innebär olika risk för spelproblem har de medlemmar som erbjuder mer riskfyllda spelprodukter generellt sett fler självpåtagna spelansvarsåtgärder gentemot unga vuxna än de medlemmar som erbjuder

”Men allt spel innebär en viss risk för spelproblem och för en liten del av befolkningen utgör spel ett problem.”

mindre riskfyllda produkter såsom fysiska lotterier.

Publikationen lyfter också problemen med minderårigas dataspelande. Spelinspektionen har dragit slutsatsen att allt fler minderåriga spelar dataspel som innehåller lotteriliknande inslag, vilket i många fall även fungerar som en introduktion till spel om pengar. Spelinspektionen har möjligheter att utöva tillsyn över moment i dataspel som kan klassas som spel om pengar, till exempel lootboxes. Spelinspektionen har också utfärdat flera förbud mot aktörer som bedriver så kallad skinbetting. Sper anser därför att regeringen bör utreda hur dataspelsbranschen kan regleras mer effektivt så att minderåriga som spelar dataspel inte senare utvecklar spelproblem.

”Publikationen lyfter också problemen med minderårigas dataspelande.”

► **Reglering av spelmarknaden med fokus på spelansvar**

Spelmarknaden omreglerades den 1 januari 2019 då Sverige fick en ny spelreglering genom spellagen (2018:1138). Bakgrunden till omregleringen var att en allt större del av svenskarnas spelande skedde över internet hos spelbolag som saknade tillstånd i Sverige. Spelregleringen bygger på ett licenssystem där alla spelaktörer ska ha en licens och det är bara licenshavarna som är tillåtna att vända sig direkt till svenska konsumenter. Aktörer utan licens ska stängas ute.

Efter omregleringen är marknaden uppdelad i:

- En konkurrensutsatt del som är öppen för alla spelbolag med licens, som främst omfattar onlinespel och vadhållning på sport och hästar.
- En del som förbehålls allmännyttiga organisationer, som främst omfattar lotterier och landbaserad bingo.
- En del som förbehålls staten, som främst omfattar värdeautomater.*

Spelbolagen ska skydda sina spelare mot överdrivet spelande och spellagen ställer höga krav på spelansvar. Spelbolagen ska värna ett starkt konsumentskydd och de negativa effekterna av spelandet ska begränsas. Nedan redogörs för några av de krav som ställs på licenshavarna.

Åldersgränser är en viktig förebyggande åtgärd som skjuter upp ungas speldebut och minskar risken för att utveckla spelproblem. Licenspliktigt spel får inte erbjudas till någon som är under 18 år. Den som är under 20 år får inte ges tillträde till ett landbaserat kasino.

* Riksdagen beslutade den 2 april 2025 att avveckla statliga kasinon. Svenska Spel stängde Casino Cosmopol den 25 april 2025.

Vid onlinespel är det obligatoriskt för spelare att ange en övre gräns för sina insättningar. En licenshavare ska erbjuda spelare ett självtest för att de ska kunna bedöma sitt eget spelande. Licenshavare ska kontinuerligt utbilda sin personal i spelansvar.

Enligt spellagen får bonusar inte erbjudas annat än vid första speltillfället. Aktörer som erbjuder lotterier enligt spellagen kap. 6 får dock erbjuda och lämna bonus även vid andra tillfällen.

Licenshavare får inte erbjuda eller lämna kredit för insatser i ett spel. Detsamma gäller för den som är spelombud. Mindre belopp för lotter enligt spellagen kap. 6 som säljs som prenumeration kan betalas med faktura.

All spelreklam ska vara måttfull och får inte riktas till personer under 18 år eller till personer som stängt av sig från spel i Spelpaus.se.

Omsorgsplikten – en del av spelansvaret

En viktig del av spelansvaret är den så kallade omsorgsplikten som innebär att alla som har licens i Sverige för att bedriva spel om pengar ska säkerställa att sociala och hälsomässiga hänsyn iakttas i spelverksamheten. En licenshavare måste skydda sina kunder mot överdrivet spelande och hjälpa dem att minska sitt spelande när det finns anledning till det. Licenshavaren ska följa spelares spelbeteende och spelmönster för att kunna vidta åtgärder för att motverka problem med överdrivet spelande. Licenshavare ska också beskriva hur omsorgsplikten ska uppfyllas i en handlingsplan och rapportera uppgifter om kundernas spelbeteende till Spelinspektionen.

Spelpaus.se

Spelpaus.se är ett nationellt självavstängningssystem där man kan stänga av sig från spel som kräver registrering hos de spelbolag som har licens att bedriva spel om pengar i Sverige. Avstängningsperioderna är 1,3, 6 månader eller tills vidare. En avstängning kan inte ångras.

► Fakta om ungas spelande

Nedan redovisas ungas spelande om pengar fördelat på unga vuxna, med fokus på åldersgruppen 18–24 år, och minderåriga. Licenspliktigt spel får enligt spellagen inte erbjudas till någon som är under 18 år men flera undersökningar visar att minderårigas spel om pengar har ökat de senaste åren. Spers medlemmar följer denna utveckling för att få en bättre bild av detta spelande. Det saknas dock tillförlitliga uppgifter om var och hur spelandet sker, till exempel om det sker inom eller utom det svenska licenssystemet. Men i de fall minderåriga anger att de har ett eget spelkonto gör Spelinspektionen bedömningen att dessa konton är registrerade på spelsidor som ligger utanför det svenska licenssystemet.

Unga vuxna

Enligt Folkhälsomyndighetens undersökning Hälsa på lika villkor (HLV) är deltagandet i spel lägre för 16–29 åringar än befolkningen

”Enligt den information som licenshavare för kommersiellt onlinespel och vadhållning rapporterar in till Spelinspektionen har antalet aktiva spelare i åldersgruppen 18–24 år succesivt ökat sedan 2019. Unga vuxna är den enda åldersgrupp som visar en tydlig trend vad gäller ökning av inrapporterade aktiva spelare.”

i stort, samtidigt som det riskabla spelandet är högst i denna åldersgrupp. 29 procent 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 procent. I åldersgruppen 18–24 år var deltagandet i spel 26 procent. I befolkningen som helhet (16–84 år) var deltagandet i spel 49 procent.

Enligt den information som licenshavare för kommersiellt onlinespel och vadshållning rapporterar in till Spelinspektionen har antalet aktiva spelare i åldersgruppen 18–24 år succesivt ökat sedan 2019. Unga vuxna är den enda åldersgrupp som visar en tydlig trend vad gäller ökning av inrapporterade aktiva spelare. Det är dock inte unika spelare som återspeglas utan det som fångas upp i den periodiska rapporteringen på aggregerad nivå är det totala antalet aktiva spelare hos licenshavarna. Det är enligt Spelinspektionen troligt att en del av ökningen beror på att fler individer sprider sitt spelande mellan flera spelbolag.

Minderåriga

Minderårigas spelande har ökat de senaste åren. En undersökning genomförd av Folkhälsomyndigheten 2021 visade att 34 procent av 16–17-åringarna hade spelat det senaste året. Det var en ökning jämfört med 2015 då 20 procent hade spelat det senaste året.

Även andra undersökningar visar att spelande bland minderåriga ökar. Den nationella skolundersökningen från 2024 (genomförd av Centralförbundet för alkohol- och narkotikaupplysning, CAN) visar att andelen gymnasieungdomar (andra året) som spelat om pengar de senaste 12 månaderna har ökat, framför allt bland pojkar där andelen har ökat från 27 procent 2019 till 43 procent 2024. Även bland flickorna i gymnasiet (andra året) har spelandet ökat, från 4 procent 2019 till 8 procent 2024. Bland pojkar i årskurs 9 har andelen som spelat om pengar de senaste 12 månaderna ökat från 20 procent 2018 till 27 procent 2024. Motsvarande andel bland flickorna har legat på 9 procent de senaste fyra åren.

Vidare framgår det att 4 procent av elev-

”När spel erbjuds online ökar tillgänglighet och snabbhet och därmed risken. Vanliga onlinespel är poker, bingo och skraplotter. De flesta sportspel och spel på hästar har medelhög riskpotential. Lägst riskpotential har lotterier som köps hos ombud.”

erna i årskurs 9 hade ett eget spelkonto. Spelinspektionen gör bedömningen att de spelsidor där minderåriga har egna konton är utanför det licensierade systemet. Detta är enligt Spelinspektionen allvarligt i och med att det i sådana fall möjliggör ett kringgående av den lagstadgade åldersgränsen i spellagen.

Spelproblem

För den breda allmänheten är spel förknippat med underhållning och majoriteten säger sig spela för nöjes skull, men allt spel innebär en viss risk för spelproblem och vissa typer av spel ökar risken. Spel med hög riskpotential kännetecknas av att det är kort tid mellan insats, resultat och möjlighet att satsa igen på samma spel. Ju kortare tid, desto högre risk att utveckla ett problemspelande. Faktorer som möjlighet till långa spelsessioner, ofta speciellt ljus och ljud till spelupplevelsen samt tillgänglighet via online ökar också risken. Spelautomater, kasinospel och vissa former av vadslagning är spel med hög riskpotential. När spel erbjuds online ökar tillgänglighet och snabbhet och därmed risken. Vanliga onlinespel är poker, bingo och skraplotter. De flesta sportspel och spel på hästar har medelhög riskpotential. Lägst riskpotential har lotterier som köps hos ombud.

Omfattningen av spelproblem i befolkningen är i stort sett oförändrad efter

omregleringen av spelmarknaden 2019. Enligt Folkhälsomyndighetens befolkningsstudie Swelogs 2021, är drygt 4 procent i riskzonen. 3 procent har viss risk för spelproblem, knappt 1 procent har förhöjd risk för spelproblem och en halv procent har spelproblem. Jämfört med 2015 har andelen i befolkningen som befinner sig i riskzonen minskat från knappt 6 procent.

Utvecklingen av unga vuxnas deltagande i spel är svårtydd men enligt Spelinspektionen är den sammantagna bilden att unga vuxna i högre grad än äldre drabbas av negativa konsekvenser av spel.

Enligt Folkhälsomyndighetens undersökning om spel om pengar bland unga och föräldrar hade 3 procent av alla 16–19-åringar ett problemspelande 2021 och 7 procent hade någon grad av spelproblem. Killar låg högre än tjejer i båda ålderskategorierna för både någon grad av spelproblem och problemspelande.

Riskabelt spelande om pengar ökar bland pojkar i årskurs 9 och gymnasiet år 2, enligt CAN:s skolundersökning 2024. Andelen pojkar i årskurs 9 med riskabelt spelande har stigit från 5 procent (2021) till 9 procent (2024), och bland gymnasiepojkar från 7 procent till 14 procent under samma period. För flickor har andelen legat stabilt på 1 procent under samma period. Många barn och unga kan spela digitala

spel utan att det innebär problem men de som spelar dataspel ofta har i större utsträckning ett problemspelande enligt PGSI (Problem Gambling Severity Index – ett frågeformulär som mäter förekomsten av spelproblem). Enligt Spelinspektionens enkätundersökningar 2024 riktade till unga vuxna är riskabelt spelande om pengar särskilt vanligt bland de som köper lootlådar tidigt. Bland de som var under 15 år vid sitt första köp hade 87 procent ett riskabelt spelande och bland de som var under 12 år var andelen 89 procent.

Ekonomi och spelproblem

Personer med spelproblem har ofta skulder och ekonomiska problem. De kan sakna pengar till viktiga utgifter och får ofta dras med sina ekonomiska problem länge. Det påverkar hälsan negativt. Även närstående drabbas.

Skulder hos unga kan få konsekvenser för livet under lång tid framåt, och kan försvåra möjligheten till egen bostad och minska sannolikheten till fortsatta studier. Unga vuxna (18–24 år) är den ålderskategori där det är vanligast att spela för mer pengar än vad man egentligen har råd att förlora. Enligt Spelinspektionen ökar dock inte andelen unga vuxna i Kronofogdens skuldregister men skulderna ökar. Det är dock inte känt vilken andel spelskulder har eller om spelskulder är en växande andel i skuldregistret.

Förebyggande åtgärder och behandling

Sedan 2018 har kommunerna ett tydligt ansvar för att aktivt arbeta för att förebygga och motverka spelmissbruk bland barn och unga. Även staten har en viktig roll i det arbetet. Folkhälsomyndigheten, Socialstyrelsen och länsstyrelserna ska bland annat utveckla kunskapsstöd och samordna nationella insatser för att förebygga spelproblem samt stödja och följa upp kommuners och regioners arbete.

”Skulder hos unga kan få konsekvenser för livet under lång tid framåt, och kan försvåra möjligheten till egen bostad och minska sannolikheten till fortsatta studier.”

”Enligt Riksrevisionen finns det indikationer på att samhällets insatser för att förebygga och minska problem med spel om pengar inte är tillräckligt effektiva.”

Enligt Folkhälsomyndigheten behöver det lokala spelförebyggande arbetet stärkas, inte minst när det gäller unga personer. Myndighetens undersökning Länsrapporten 2024 visar att endast 18 procent av kommunerna i undersökningen uppger att de har en policy om spel om pengar inom den kommunala gymnasieskolan. Bara ca 40 procent av kommunerna har kartlagt skolelevers spelvanor och mindre än en tredjedel har insatser inom socialtjänst som är kopplade till tidig upptäckt av problem med spel om pengar bland unga. Samtidigt har antalet kommuner som arbetar med föräldraskapsutbildning om spel minskat.

Enligt Riksrevisionen finns det indikationer på att samhällets insatser för att förebygga och minska problem med spel om pengar inte är tillräckligt effektiva. Riksrevisionen lyfter att spelandet ökar bland barn och unga, vilket samvarierar med försämrade skolresultat, kriminalitet, depression och självmord. Riksrevisionen har därför beslutat om en granskning som ska svara på om statens arbete mot problem med spel om pengar är effektivt. Resultatet av granskningen planeras att presenteras i november 2025.

► Samband mellan dataspel och spel om pengar

Det finns ett samband mellan dataspel och spel om pengar. Många digitala spel på dator, konsol, mobil och surfplatta har inslag av lotteri och vadslagning med slumpmässiga möjligheter att vinna.

De licensierade spelbolagen har ingen påverkan på hur dataspelsbranschen utvecklas. Däremot är det viktigt för spelbranschen att följa utvecklingen, särskilt när det kommer till sambandet mellan dataspel och spel om pengar. Spelinspektionen pekar på att allt fler minderåriga spelar dataspel som innehåller lotteriliknande inslag, så som lootlådor, vilket i många fall fungerar som en introduktion till spel om pengar. Spelinspektionen framhåller också att risken för riskabelt spel om pengar är vanligare hos unga vuxna som köpt lootlådor tidigt.

Över hälften av alla individer i åldrarna 9–18 år spelade dataspel år 2022. Den högsta frekvensen av spelande återfanns bland barn i åldersgruppen 9–12 år, där över 80 procent av både pojkar och flickor angav att de spelade dataspel regelbundet. Oavsett åldersgrupp spelade pojkar både oftare och längre tid än flickor.

Lootlådor är paket med okänt innehåll för spelaren som kan gå att köpa för riktiga pengar. Lådan kan innehålla bland annat nya egenskaper till spelkaraktären eller ett nytt vapen. Det finns en risk att personen betalar för en låda som inte förbättrar spelarens möjligheter. Denna osäkerhet i vad som köps ger en spänning som kan leda till att personen utvecklar problem med spel om pengar. Enligt Swelogs 2021 var det 16 procent av 16–17-åringarna som hade köpt lootlådor under det senaste året. I Folkhälsomyndighetens ungdomsundersökning var det liknande resultat, där hade 14 procent av 16–17-åringarna och 16 procent av

”I vissa dataspel går det att vinna så kallade ’skin’ via lootlådor, vilket är kosmetiska föremål som används i spelet. Vissa skin är särskilt sällsynta och kan vara värda tiotusentals kronor, eftersom de anses vara samlarobjekt. Skin kan säljas vidare på olika plattformar för pengar.”

18–19-åringarna köpt lootlådor.

I vissa dataspel går det att vinna så kallade ”skin” via lootlådor, vilket är kosmetiska föremål som används i spelet. Vissa skin är särskilt sällsynta och kan vara värda tiotusentals kronor, eftersom de anses vara samlarobjekt. Skin kan säljas vidare på olika plattformar för pengar.

Skinbetting innebär att skins används som insatser och/eller vinster i spel som avgörs av slumpen och därmed kan de betraktas som spel om pengar. Counter-Strike är det spel vars skins är vanligast förekommande inom skinbetting. Det är ett av de populäraste spelen bland ungdomar i dag. Skinbetting introducerades 2015 och är därmed ett nyare fenomen än lootlådor varför det inte finns lika mycket kunskap om samband med spel om pengar.

Enligt Spelinspektionen är även marknadsföring i form av influencers och kasinostreaming en starkt bidragande faktor till att öka intresset för att delta i dessa spelrelaterade moment i dataspel och i förlängningen också traditionellt spel om pengar. Kasinostreaming 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.

Om Sper

Spelbranschens Riksorganisation (Sper) är en branschorganisation som representerar både den digitala och fysiska licensierade spelmarknaden i Sverige. Sper företräder tio spelbolag, vilka tillsammans står för större delen av den licensierade svenska spelmarknaden, och två spelleverantörer. Sper arbetar för att skapa en långsiktigt hållbar spelmarknad med ett högt konsumentskydd.

VISION

Sper är medlemmarnas plattform som arbetar för en sund spelbransch att vara stolt över. Spel om pengar ska vara rolig underhållning. Branschen ska vara långsiktigt hållbar och skapa ett högt förtroende.

MEDLEMMAR

Spers operatörsmedlemmar har svensk spellicens. För att spelbranschen ska vara sund och konsumentskyddet högt behövs samarbete. Fler kan göra mer och en stark förening har ökade möjligheter att påverka och förändra politiken, media och samhället.

Som medlem i Sper är man med och utvecklar en sund, modern och hållbar spelbransch. Spers medlemmar ska följa svensk lagstiftning, gällande praxis och de riktlinjer som Sper tagit fram.

UPPDRAG – ETT HÖGT KONSUMENTSKYDD OCH ETT ÖKAT FÖRTROENDE

Spers viktigaste uppdrag är att arbeta för ett högt konsumentskydd och ett ökat förtroende för branschen. Spel är underhållning och ingen ska få problem av sitt spelande. Sper samlar aktörerna inom spelbranschen, diskuterar utmaningar och lösningar samt sätter gemensamma mål för att verka för konsumentens bästa. Vår uppfattning är att såväl samarbeten inom Sper som samarbeten med politik, myndigheter, beroende- och stödorganisationer med flera leder till att branschen kan göra ett ännu bättre arbete för att stärka konsumentskyddet.

Sedan 2017 mäter Sper förtroendet för den svenska spelbranschen i en årlig undersökning som genomförs av Svenskt Kvalitetsindex (SKI). Det samlade betyget för kundnöjdhet uppgår 2024 (2023) till 58,6 (58,4) på en skala 0–100. Ett index under 60 anses vara ett svagt betyg. Spelare har ett relativt gott förtroende för det spelbolag man oftast använder, men är kritiska till branschen i övrigt. Resultatet av SKI:s undersökning visar att såväl spelare som allmänhet anser att branschen har problem, bland annat i form av spelberoende.

”Det samlade betyget för kundnöjdhet uppgår 2024 (2023) till 58,6 (58,4) på en skala 0–100. Ett index under 60 anses vara ett svagt betyg.”

Sper anser att återkommande mätningar är värdefullt för att förstå hur utvecklingen ser ut och vilka områden som branschen måste arbeta vidare med. Resultatet av de årliga mätningarna analyseras med utgångspunkt i att vi ska vara transparenta om våra utmaningar. Vi tar kritiken på allvar och arbetar för att skapa insikt. Här har branschen ett stort eget ansvar. Vi agerar genom olika aktiviteter för en långsiktigt hållbar spelbransch där arbetet med spelansvar är prioriterat och kommunicerar vad vi gör.

Källor

Finansinspektionen (2024)

Kortrapport: Finansiellt välbefinnande och allmän hälsa i Sverige.
<https://www.fi.se/contentassets/2e521169864d4cb1985d84dc-910d82af/rapport-finansiellt-valbefinnande.pdf>

Folkhälsomyndigheten (2022)

Unga och spel om pengar: Resultat från en undersökning om spel om pengar bland unga 16–19 år och föräldrar 2021.
<https://www.folkhalsomyndigheten.se/contentassets/d395166dab0143719b4d34c6aa64456a/unga-och-spel-om-pengar.pdf>

Frida André (2024)

Gaming disorder – en kunskapsöversikt. Mediemyndigheten.
<https://mediemyndigheten.se/globalassets/rapporter-och-analyser/2024/gaming-disorder---en-kunskapsoversikt.pdf>

Länsstyrelserna – Information om spelmissbruk bland unga.

<https://www.lansstyrelsen.se/download/18.6395bf21784b0ad-d951a707/1617971987795/Om%20digitala%20spel%20och%20spel%20om%20pengar.pdf>

Selling L. (red.) (2024)

CAN:s nationella skolundersökning 2024. Stockholm: Centraförbundet för alkohol- och narkotikaupplysning (CAN); Rapport 230.
<https://www.can.se/publikationer/cans-nationella-skolundersokning-2024/>

Spelinspektionen (2025)

Redovisning av uppdrag i Spelinspektionens regleringsbrev Fi2023/03130: Att kartlägga av de bakomliggande faktorerna till att ungas spelande ökar och hur sådant spelande finansieras samt att följa utvecklingen av ungas spelande.
https://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/rapport-o-re-miss/slutredovisning-av-uppdrag-i-regleringsbrev-fi2023_03130---ungas-spelande.pdf

Spelinspektionen (2023)

Spelvanor online 2023.
<https://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/statistik/marknadsundersokningar/spelvanor-online-rapport-juli-2023.pdf>

Spelinspektionen. Omsorgsplikt vägledning.

<https://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/foreskrifter-och-vagledning/vagledningar/omsorgsplikt---vagledning.pdf>

Webbsidor

Folkhälsomyndigheten (2025)

Spelprevention.se. Kommunernas arbete för att förebygga spel.
<https://www.folkhalsomyndigheten.se/spelprevention/forebygga-spel-problem/kommunernas-arbete-for-att-forebygga-spel/> (2025-01-08)

Folkhälsomyndigheten (2024)

Spelprevention.se. Spelproblem bland unga.
<https://www.folkhalsomyndigheten.se/spelprevention/unga-och-spel-spelproblem-bland-unga/> (2024-12-03)

Folkhälsomyndigheten (2024)

Spelreglering.
<https://www.folkhalsomyndigheten.se/spelprevention/om-spelproblem-spelreglering/>
(2024-07-24)

Folkhälsomyndigheten (2024)

Spelformer och risknivå.
<https://www.folkhalsomyndigheten.se/spelprevention/om-spelproblem-spelformer-och-riskniva/> (2024-07-26)

Folkhälsomyndigheten (2024)

Ekonomi och spelproblem.
<https://www.folkhalsomyndigheten.se/spelprevention/om-spelproblem-ekonomi-och-spelproblem/> (2024-11-22)

Folkhälsomyndigheten (2024)

Samband mellan dataspel och spel om pengar.
<https://www.folkhalsomyndigheten.se/spelprevention/om-spelproblem-samband-mellan-dataspel-och-spel-om-pengar/> (2024-12-02)

Folkhälsomyndigheten. Swelogs 2021

<https://www.folkhalsomyndigheten.se/livsvillkor-levnadsvanor-andts/det-har-gor-vi-inom-andts/spel/swelogs-befolkningsstudie-swelogs-2021/> (2024-02-15)

Riksrevisionen (2025)

Statens arbete mot spelproblem.
<https://www.riksrevisionen.se/5.773bb1c7194d852078812e18.html>
(2025-02-12)

Spelinspektionen (u å)

Vad gäller för lotteriliknande moment i dataspel?
<https://www.spelinspektionen.se/spelare/spelform/lotteri/> (2025-02-12)

Spelinspektionen (u å). Skinbetting, skingambling

<https://www.spelinspektionen.se/lagar-regler/olagligt-spel/skinbetting-skin-gambling/>
(2025-02-18)