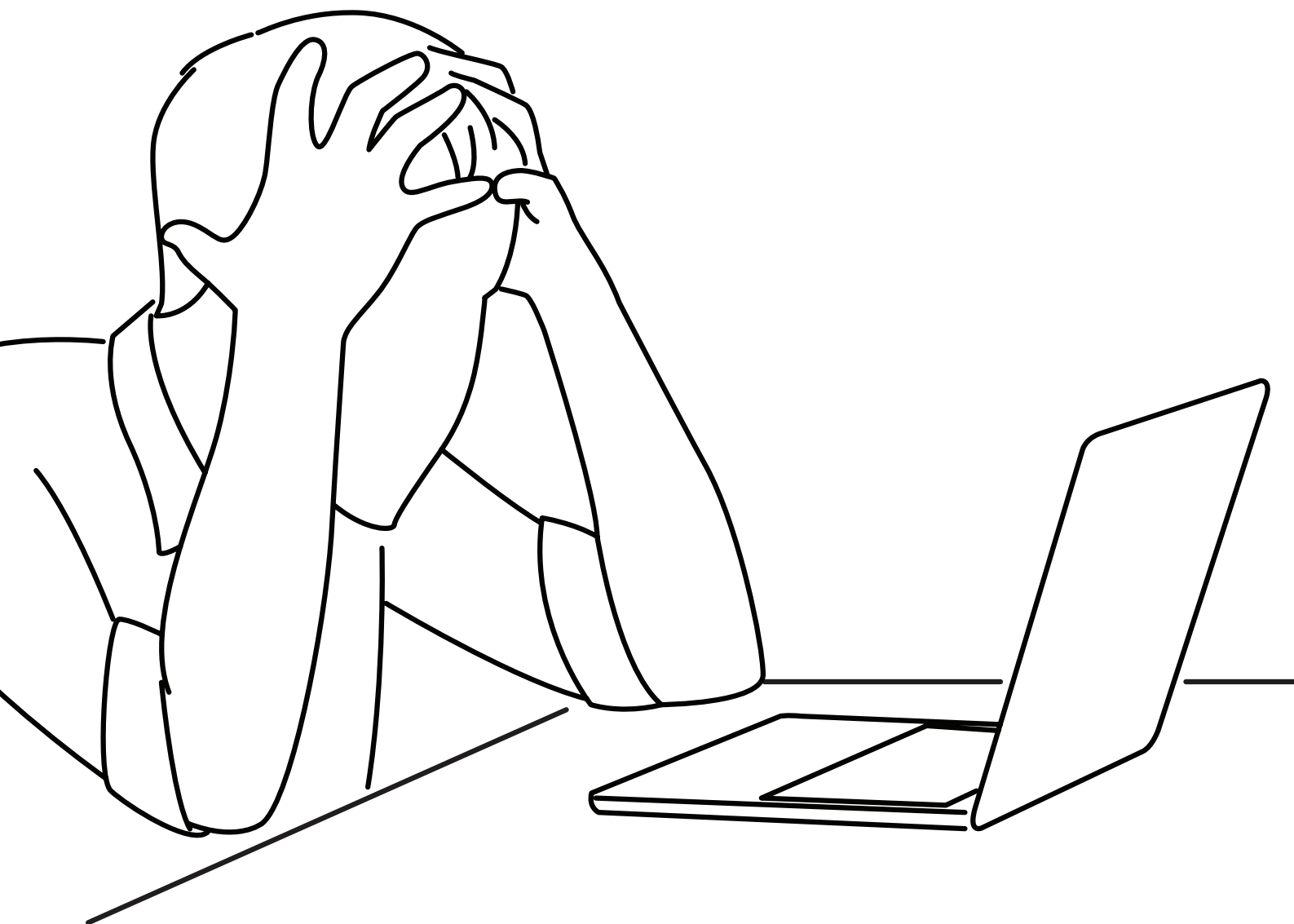


# 15

FOKUSRAPPORT



## Riskspelande och samband

– Olika typer av spel om pengar och erfarenheter av alkohol, narkotika och tobak hos unga

---

Johan Svensson & Martina Zetterqvist

## **CAN:S FOKUSSERIE**

Syftet med serien är att publicera kortare och mer fokuserade analyser relaterade till olika aspekter av droganvändning. Fördjupningarna är i regel baserade på material som samlats in av CAN.

## **FOKUSRAPPORT 15**

Utgivningsår: september 2022, Stockholm

Utgivare: Centralförbundet för alkohol- och narkotikaupplysning, CAN

Formgivning: Jimmie Hjærtström, CAN

ISBN:978-91-7278-342-3

URN:NBN:se:can-2022-7

# Riskspelande och samband

– Olika typer av spel om pengar och erfarenheter av alkohol, narkotika och tobak hos unga

---

Johan Svensson & Martina Zetterqvist

## Inledning

Varför spelar unga om pengar? I en översiktsartikel av kvalitativa studier av Wardle (2019) finns många tänkvärda svar. Det kan handla om att markera sin ålder; ”Det var min 16 årsdag, så jag tänkte att jag bara gör det. Det var första gången jag gjorde det och jag har inte gjort det sedan dess” (Carran and Griffiths 2015). ”Tiden efter man fyllt 18 år, vill du gå dit (till Casinot)” (Kristiansen and Trabjerg 2017).

Ett annat svar på varför unga spelar om pengar är för att det är inbäddat i vår kultur och hos vissa unga som en del i det vardagliga handlandet: ”När jag läser tidningen tittar jag alltid efter Lottoraden...” (Nekich and Ohtsuka 2016). Och, naturligtvis, speglas den teknologiska utvecklingen: ”Vi tog fram våra telefoner, vi hade alla olika appar och slog vad om vem som gjorde första målet” (Deans, Thomas et al. 2016). Som en del av vår kultur spelar också reklamen roll, kanske inte i första hand som ett sätt att få ungdomar att spela om pengar, utan mer som en del i att spel om pengar normaliseras: ”Ju mer du ser det [reklamen], desto mer tror du att det är ok” (Deans, Thomas et al. 2017). Ovan nämnda studier är internationella men i huvudsak finner vi liknande resonemang bland svenska ungdomar, se bland annat (Spångberg, Månsson et al. 2022). Skälen till att unga börjar spela om pengar varierar alltså, men en orsak som vi alla bär ett ansvar för är att det är en del av vår kultur. (Samtliga citat ovan är våra översättningar).

Det är värt att påminna om de sammanhang som yngre växer upp i. Det går inte en dag utan att vi alla möts av spelreklam, och visst är det mänskligt att drömma om finansiell frihet likväl som att ett vad kan förhöja spänningen av en match eller en melodifestival. Det kan dock inte komma som en nyhet att spel om pengar också är sammankopplat med problem såväl bland vuxna som bland ungdomar. I en studie bland europeiska ungdomar fann författarna positiva samband mellan att spela om pengar och alkohol-, tobak-, andra substanser (dock ej cannabis), skolk, att gå ut på kvällarna, samt regelbundna och organiserade sportaktiviteter. I samma studie kunde också påvisas negativa samband mellan spel om pengar och bokläsning, föräldrars övervakning av kvällsaktiviteter på lördagar, samt att föräldrarna är restriktiva med att ge pengar som en gåva (Molinaro, Benedetti et al. 2018). Liknande samband har påvisats i ett flertal internationella studier (se bland annat: (Messerlian, Derevensky et al. 2005), Blinn-Pike, Worthy et al. (2010), (McComb and Sabiston 2010).

Förekomsten av spel om pengar varierar mellan länder varför det är relevant att påpeka att ur ett europeiskt perspektiv spelar de svenska ungdomarna om pengar på en lägre nivå än det europeiska genomsnittet. I en europeisk undersökning bland 16-åriga skolungdomar fann man att bland de svenska ungdomarna hade 18 procent spelat om pengar de senaste 12 månaderna medan motsvarande andel i Europa totalt var 22 procent. Däremot hade de svenska ungdomarna spelat online i lika stor utsträckning som de europeiska, omkring 8 procent (Molinaro, Benedetti et al. 2018).

I CAN:s Fokusrapport nummer 3 (Svensson & Zetterqvist 2019) genomfördes analyser om sambanden mellan att ha spelat om pengar de senaste 12 månaderna och ANT-erfarenheter bland elever i årskurs 9 och gymnasiet år 2. Det visade sig vara vanligare att ha konsumerat alkohol, intensivkonsumerat alkohol och prövat narkotika, bland elever som spelat om pengar. I årskurs 9 var det dessutom så att de som blivit mobbade i större utsträckning hade spelat om pengar. I gymnasiet fann vi också motsvarande samband med daglig snusning. Ett oväntat resultat var att dagligrökning var negativt relaterat till spel om pengar, det vill säga, sannolikheten att ha spelat om pengar de senaste 12 månaderna var lägre bland dagligrökare. Slutligen fann vi också att givet att eleven var 18 år var sannolikheten att ha spelat om pengar förhöjd, jämfört med om eleven var under 18 år. Denna analys genomfördes av förklarliga skäl enbart bland gymnasieleverna.

I denna rapport använder vi oss av måttet riskabelt spelande som indikation på spelproblem (se metodavsnittet i denna rapport för en mer utförlig beskrivning). Syftet med att använda oss av riskabelt spelande är att fånga spelande som tydligt innebär risk eller problem med spel om pengar, till skillnad mot att enbart ha spelat om pengar.

Måttet innefattar såväl att ligga i riskzonen för att utveckla spelproblem, som att ha allvarliga spelproblem. Riskabelt spelande har definierats som att en elev rapporterat minst en negativ ekonomisk konsekvens eller minst ett beroendesymtom under de senaste 12 månaderna. Måttet riskabelt spelande är en kortversion av mätinstrumentet PGSI (Problem Gambling Severity Index) som används i frågeundersökningar. Kortversionen är utvärderad av Folkhälsomyndigheten och används för kartläggningar på befolkningsnivå, till exempel i den nationella folkhälsoenkäten *Hälsa på lika villkor*.

Måttet riskabelt spelande infördes i CAN:s nationella skolundersökning år 2019 och det här är första gången som dessa resultat analyseras närmare. För att få ett tillräckligt stort underlag av elever som fångas upp med riskabelt spelande har vi lagt samman åren 2019, 2020 och 2021. Här skall dock observeras att i gymnasiet genomfördes ingen skolundersökning år 2020, på grund av Coronapandemin, varför det är åren 2019 och 2021 som utgör grund för gymnasiet resultat.

Syftet med fokusrapporten är att undersöka förekomsten av riskabelt spelande om pengar bland svenska skolungdomar i årskurs 9 och gymnasiet årskurs 2. Mer specifikt är syftet att undersöka förekomsten av riskabelt spelande och dess samband med dels erfarenheter av alkohol-, narkotika- och tobaksanvändning (ANT-erfarenheter), och dels med olika spelformer.

## Resultat

Resultatredovisningen består av en beskrivande och en sambandsanalytisk del. I den första delen presenteras andelen som spelat om pengar de senaste 12 månaderna, de senaste 30 dagarna, och andelen som uppvisar riskabelt spelande under de senaste 12 månaderna. I denna del presenteras också vilka spel som eleverna i årskurs 9 och i gymnasiet spelat på, samt den geografiska spridningen av spelvanorna. I den andra delen presenteras en sambandsanalys av riskabelt spelande och ANT-användning samt en analys av typ av spelform och riskabelt spelande.

### Spel om pengar: förekomst och vilka spel det spelas på

Av tabell 1 framgår att en större andel gymnasieelever än niondeklassare spelat om pengar de senaste 12 månaderna (19 procent, jämfört med 14 procent), de senast 30 dagarna (9 procent jämfört med 6 procent) och har ett riskabelt spelande (5 procent, jämfört med 3 procent). Tabellen visar vidare att pojkarna, oavsett ålder är mer benägna att spela om pengar än flickorna. Det var vanligare att pojkarna i gymnasiet spelade om pengar än pojkarna i nian. För flickorna fanns det inga skillnader mellan årskurserna för varken spelande de senaste 12 månaderna, spelande de senaste 30 dagarna eller riskabelt spelande.

Vad gäller spelsätt, online eller på annat sätt, är det i årskurs 9 vanligare att spela online på E-sport och Sportspel, medan det är vanligare att spela på "annat sätt" på Poker och Lotterier (tabell 2). I gymnasiet tycks online spelandet öka då det är vanligare att spela online på Spelautomater, Casino, Sport och E-sport. Det skall dock påpekas att skillnaderna överlag är små mellan vilka spel som spelas online respektive på "annat sätt".

De vanligaste spelen, totalt, bland eleverna i årskurs 9 är Lotterier (7 procent) följt av poker (6 procent). Minst vanligt var att ha spelat på Spelautomater, Casino eller Sportspel de senaste 12 månaderna (4 procent). Bland gymnasieleverna var Poker (11 procent) det vanligaste spelet, följt av Lotterier (10 procent) och Sportspel (9 procent). Lägst förekomst av spel om pengar bland gymnasielever var på Spelautomater (7 procent).

### Regionala skillnader

Överlag var det små skillnader i andelen niondeklassare som har riskabelt spelande mellan olika län i Sverige (se tabell A i tabellbilagan). Högst var denna andel i Stockholm, Jönköping, Kalmar, Blekinge, Halland och Västernorrlands län (4 procent). Som lägst var den i Östergötland, Kronoberg och Jämtlands län (2 procent).

Variationen mellan länen i andelen elever med riskabelt spelande är betydligt högre i gymnasiet. Som högst var denna andel 7 procent i Gävleborg, Blekinge och Dalarnas län. Lägst var andelen i Jönköpings län (2 procent).

Vi genomförde också analyser i enlighet med Sveriges Kommuner och Regioners kommunindelning (SKR). Denna indelning tar hänsyn till tätortsstorlek, närhet till större tätort, pendlingsmönster samt om besöksnäring är framträdande och delar på detta sätt in kommunerna i 9 olika kommungrupper. En intressant iakttagelse från denna analys var att en kommuntyp skiljde ut sig bland gymnasieungdomarna, nämligen landsbygdskommuner med besöksnäring. I denna kommuntyp uppvisade 9 procent av eleverna riskabelt spelande, att jämföra med medelvärdet 5 procent (se tabell B i tabellbilagan). I årskurs 9 var skillnaderna däremot små, omkring 3 procent av eleverna uppvisade riskabelt spelande i samtliga kommungrupper.

**Tabell 1.** Andelen elever som spelat om pengar de senaste 12 månaderna respektive senaste 30 dagarna samt riskabelt spelande. Årskurs 9 och gymnasiet år 2. Procent. 2019–2021.

	Årskurs 9			Gymnasiet år 2		
	Pojkar	Flickor	Totalt	Pojkar	Flickor	Totalt
Spelat senaste 12 månaderna	21	7	14	30	7	19
Spelat senaste 30 dagarna	9	2	6	15	2	9
Riskabelt spelande	5	1	3	8	1	5

**Tabell 2.** Andelen elever som spelat om pengar på olika speltyper, online eller på annat sätt, under de senaste 12 månaderna. Årskurs 9 och gymnasiet år 2. Procent. 2019–2021.

	Årskurs 9			Gymnasiet år 2		
	Pojkar	Flickor	Totalt	Pojkar	Flickor	Totalt
Poker Online	5	1	3	12	1	7
Poker Annat	8	2	5	16	2	10
<b>Poker totalt</b>	9	2	6	19	2	11
Spelautomat Online	5	1	3	11	1	7
Spelautomat Annat	5	1	3	10	1	6
Spelautomat totalt	6	1	4	12	1	7
Casino Online	5	1	3	13	1	7
Casino Annat	5	1	3	11	1	6
<b>Casino totalt</b>	7	1	4	14	2	8
Lotterier Online	6	2	4	12	2	7
Lotterier Annat	8	4	6	13	4	8
<b>Lotterier totalt</b>	9	5	7	15	4	10
Sport Online	6	1	4	15	1	8
Sport Annat	5	1	3	11	1	6
<b>Sport totalt</b>	7	1	4	16	1	9
E-sport Online	7	1	4	12	1	7
E-sport Annat	5	1	3	10	1	6
<b>E-sport totalt</b>	8	1	5	13	1	8
Annat spel Online	5	2	4	11	2	7
Annat spel annat	6	2	4	12	2	7
<b>Annat spel totalt</b>	7	3	5	13	2	8

## Samband mellan riskabelt spelande och ANT-bruk

I denna del presenterar vi analyser av samband mellan riskabelt spelande och erfarenheter av alkohol, narkotika och tobak (ANT). Vi använder oss av en multipel logistisk regressionsanalys för att skatta sambanden. I analysen skattar vi sannolikheten att uppvisa riskabelt spelande utifrån de oberoende variablerna kön och olika mått på ANT-erfarenheter. I analysen tas hänsyn till alla variablerna som ingår i analysen.

Analysen i tabell 3 visar att i årskurs 9 är sannolikheten för att uppvisa riskabelt spelande betydligt högre om eleven är pojke (oddskvot 7,51), debuterat med ANT före 14 års ålder (oddskvot 2,59), använt narkotika de senaste 12 månaderna (oddskvot 2,13) eller snusar dagligen (oddskvot 1,5). Det innebär till exempel att risken för att uppvisa riskabelt spelande är mer än dubbelt så hög (2,59) om eleven debuterat med någon ANT-substans innan 14 års ålder jämfört med om eleven inte debuterat med detta före 14 år. Analysen tyder också på att intensivkonsumtion av alkohol och att vara daglig rökare samvarierar med riskabelt spelande. Dessa resultat var dock inte signifikanta.

I gymnasiet finner vi liknande samband för kön, ANT-debut, narkotikaanvändning och snusning. Det vill säga, givet att eleven är pojke, har debuterat tidigt med någon ANT-substans, använt narkotika det senaste året eller snusar så finns en förhöjd risk för spelproblem. Det finns också ett signifikant samband mellan riskabelt spelande och intensivkonsumtion av alkohol, samt om eleven fyllt 18 år. Oavsett ålder fann vi inget signifikant samband mellan daglig rökning och riskabelt spelande.

Tabell 4 visar sambandet mellan riskabelt spelande och deltagande i olika typer av spel. Sambandet är positivt och signifikant i årskurs 9 mellan riskabelt spelande och att ha spelat på Poker, Casino och E-sport. Starkast var sambandet mellan riskabelt spelande och att ha spelat om pengar på e-sport. Vilket alltså betyder att de som spelat om pengar på e-sport har en högre sannolikhet att ha ett riskabelt spelande jämfört med de som spelat på andra spel. Dessutom visar tabellen att de som deltagit i lotterispel har lägre sannolikhet att ha ett riskabelt spelande, jämfört med de som spelat om pengar på andra spel.

**Tabell 3.** Samband mellan riskabelt spelande och kön, respektive ANT-erfarenhet. Skattade oddskvoter, multipel logistisk regressionsanalys. Årskurs 9 och gymnasiets år 2. 2019–2021.

	Årskurs 9	Gymnasiets år 2
	n=12 785	n=8248
	OR	OR
Kön (ref=flicka)	7,51**	11,2**
ANT-debut (ref=ej deb. före 14)	2,59**	2,04**
Intensivkonsumtion alkohol, minst 1 ggn/mån (ref=ej intensivkons)	1,38	1,93**
Använt narkotika senaste 12 mån (ref=ej narkanv.)	2,13**	1,75**
Daglig snusare (ref=ej dagl. snus)	1,5*	1,81**
Daglig rökare (ref=ej dagl. rök)	1,55	0,77
Ålder (ref=under 18)		1,57**

\*= $P < 0,05$ , \*\*= $P < 0,01$

Resultaten för gymnasieeleverna är liknande men med skillnaden att sambanden mellan Pokerspel och riskabelt spelande inte var signifikant. Bland gymnasieeleverna var sambandet starkast mellan Casinospel och riskabelt spelande.

Sammantaget visar resultat att deltagande i Casinospel, och E-sportspel ökar sannolikheten för att eleven också ska ha ett riskabelt spelande, i jämförelse med de andra spelformerna (givet att eleven har spelat om pengar de senaste 12 månaderna). I årskurs 9 fann vi dessutom att Pokerspelande ökade sannolikheten för riskabelt spelande. Att ha deltagit i lotterier minskade sannolikheten för riskabelt spelande i båda årskurserna. Det innebär inte att deltagande i lotterispel minskar risken för spelproblem, utan ska ses i relation till de övriga spelen.

**Tabell 4.** Samband mellan riskabelt spelande och deltagande i olika typer av spel. Bland elever som spelat om pengar senaste 12 månaderna. Skattade oddskvoter, multipel logistisk regressionsanalys. Årskurs 9 och gymnasiets år 2. 2019–2021.

	Årskurs9 n=1959	Gymnasiets år 2 n=1588
Poker	1,562*	1,185
Spelautomater	1,414	1,402
Casino	1,634*	2,841**
Lotterier	0,441**	0,414**
Sportspel	1,05	1,43
E-sport	2,432**	1,72*
Annat	0,875	0,642

\*= $P < 0,05$ , \*\*= $P < 0,01$





## Sammanfattning och diskussion

I denna rapport har vårt främsta syfte varit att presentera analyser av sambanden mellan riskabelt spelande i årskurs 9 samt gymnasieskolans årskurs 2 och erfarenhet av alkohol, narkotika och tobak (ANT). Utöver dessa samband har vi också beskrivit den geografiska spridningen av riskabelt spelande. Det material vi har använt oss av är CAN:s nationella skolundersökning från åren 2019–2021 (med undantag för år 2020 i gymnasiet), där vi slagit samman åren i syfte att få ett tillräckligt stort statistiskt underlag för de sambandsanalyser som genomförts.

En större andel pojkar har spelat om pengar än flickor, såväl de senaste 12 månaderna som de senaste 30 dagarna. En större andel pojkar rapporterar också riskabelt spelande än flickor. Medan nivåerna av spel om pengar är desamma i årskurs 9 och gymnasiet bland flickorna ökar de bland pojkarna från årskurs 9 till gymnasiet. I nian redovisade 3 procent av eleverna riskabelt spelande om pengar och i gymnasiet var motsvarande andel 5 procent.

I rapporten visar det sig att den geografiska spridningen av riskabelt spelande är förhållandevis jämnt fördelad i årskurs 9. Som högst är det 4 procent av eleverna i årskurs 9 som har risk för spelproblem i något län i Sverige och som lägst 2 procent. I gymnasieskolans årskurs 2 har den geografiska spridningen ökat, från som högst 7 procent och som lägst 2 procent, med störst andelar i Blekinge, Dalarna och Gävleborgs län.

Vad gäller vilka spel som eleverna spelar om pengar på är de vanligaste spelformerna i årskurs 9 Lotterier, Poker och E-sport. Beträffande spelsätt, online eller på annat sätt, är det i årskurs 9 vanligare att spela online på E-sport och Sport, medan det är vanligare att spela på annat sätt på Poker och Lotterier. I gymnasiet tycks spelandet online öka då det är vanligare att spela online på Spelautomater, Casino, Sport och E-sport. Det skall dock påpekas att skillnaderna överlag är små mellan att spela online respektive på annat sätt.

Den spelform som har starkast samband med riskabelt spelande var i årskurs 9 att spela på E-sport men att spela om pengar på Poker eller Casino hade också ett signifikant samband med riskabelt spelande. I gymnasiets årskurs 2 var det enbart Casino och E-sport där ett signifikant samband observerades med riskabelt spelande.

Då det gäller samband mellan ANT-bruk och riskabelt spelande visade vår analys att såväl debuterat med någon ANT-substans före 14 års ålder, använt narkotika de senaste 12 månaderna och snusat dagligen ökade sannolikheten för att rapportera riskabelt spelande i årskurs 9. I årskurs 2 i gymnasiet var resultaten likartade, men vi fann också ett samband mellan riskabelt spelande och intensivkonsumtion av alkohol samt om eleven hade fyllt 18 år. I dessa analyser hade pojkarna en betydligt högre risk för att rapportera riskabelt spelande. Detta förhållande gällde såväl årskurs 9 som gymnasiet.

I stort bekräftar denna rapport tidigare studier som genomförts internationellt då det gäller riskabelt spelande om pengar och ANT-bruk. Här skall dock påpekas att många av dessa studier, i likhet med denna, har genomförts på ett tvärsnittsmaterial och kan därför inte uttala sig om den kausala ordningen av sambanden. Denna rapport kan alltså inte svara på frågan om spelandet vare sig orsakar, eller föregår ANT-användningen, eller om både riskspelande och ANT-användning förklaras av faktorer som vi inte har beaktat i denna rapport.

Sammanfattningsvis kan vi konstatera att oavsett den reglering som finns på den svenska spelmarknaden, att det finns en åldersgräns på 18 år på spel om pengar, spelar elever i årskurs 9 och gymnasiets år 2 om pengar. Spelandet sker såväl online som på annat sätt. Rapporten pekar också på att andelen pojkar med ett riskabelt spelande ökar från årskurs 9 till gymnasiets år 2. Det finns också ett samband mellan riskabelt spelande och ANT-användning och att vissa spel har ett starkare samband med riskabelt spelande än andra.

Rent praktiskt hur spelandet går till och hur underåriga får tillgång till spelmarknaden har inte undersökts i denna rapport men är nödvän-

dig kunskap för att minska tillgången till spel om pengar bland underåriga. Vi inledde denna rapport med att påtala att spel om pengar är en del av vår kultur och att vi alla möts av marknadsföringen var och varannan dag. Just på denna punkt kan vi alla bidra med att påtala de risker som finns och upplysa om den lagstiftning som finns. Och på detta sätt, är vår förhoppning att denna fokusrapport bidragit med kunskap om spel om pengar bland elever i årkurs 9 och i gymnasiet år 2.

## Data och metod

De data vi har använt oss av i denna rapport kommer från den riksrepresentativa skolundersökningen som genomförs av Centralförbundet för alkohol- och narkotikaupplysning (CAN). Undersökningen beskrivs utförligt i: Så görs CAN:s skolundersökning (Gripe 2013) samt i de årliga rapporterna från skolundersökningarna (Gripe 2021).

Varje år drar Statistiska centralbyrån, på uppdrag av CAN, ett urval av 350 skolor i årskurs 9 respektive gymnasiet år 2 stratifierat utifrån Sveriges 21 län. Från varje skola deltar en klass och enkäten besvaras i klassrummet med lärare närvarande. Från och med 2021 besvaras enkäten digitalt och detta görs mellan elevernas sport- och påsklov. De formulär som bedöms vara otillräckligt eller uppenbart oseriöst ifyllda exkluderas med hjälp av fyra förprogrammerade datafilter. Vanligtvis exkluderas 1–2 procent av enkäterna.

I skolundersökningarna består urvalet av klass och inte elev. Det innebär att eleverna i studien är klustrade i skolklasser, vilket gör att antagandet om oberoende mellan observationerna inte kan uppfyllas. För att inte generera falska signifikanta resultat vid signifikanstestning använder rapporten ett signifikanstest som tar hänsyn till dessa klustereffekter.

Vad gäller bortfallet deltog mellan 69–83 procent av klasserna respektive år och årskurs (69 procent under 2020 på grund av covidpandemin, i övrigt omkring 80 procent). Andelen frånvarande

elever i de deltagande klasserna låg mellan 17–22 procent under perioden. Den främsta anledningen till att inte delta har varit frånvaro pga. sjukdom. Åren 2019–2021 deltog 14 598 elever i årskurs 9 och 9 011 elever i gymnasiet år 2.

## Definitioner

I följande rapport innebär spel om pengar att den som spelar har satsat pengar, har en chans att vinna mer pengar än insatsen och att slumpen är iblandad (Folkhälsomyndigheten, 2016). Detta innebär därför att även vissa lotter räknas in i begreppet spel om pengar. I rapporten används begreppet riskabelt spelande, vilket är ett mått på spelproblem som består av fyra frågor från Problem Gambling Severity Index (PGSI):

- spelat för mer pengar än man haft råd att förlora
- behövt spela med större summor för att få samma känsla av spänning
- återvänt en annan dag för att försöka vinna tillbaka pengarna man förlorat
- lånat eller sålt något för att ha pengar att spela för.

Frågorna ställs enbart till de som uppger att de spelat senaste 12 månaderna. Svartalternativen är aldrig, ibland, ofta eller nästan alltid. Har eleven uppgivit ibland, ofta eller nästan alltid på någon av frågorna bedöms hen uppvisa riskabelt spelande.

Vad gäller intensivkonsument klassas de elever som har druckit minst en flaska vin, eller motsvarande, vid ett och samma tillfälle minst en gång i månaden under de senaste 12 månaderna, som intensivkonsument. Beträffande rökning och snusning kategoriseras en elev som daglig rökare/snusare om hen uppgivit att den röker eller snusar varje dag eller nästan varje dag. ANT-debut före 14 år är ett sammansatt mått på frågan: Hur gammal var du när du (om någonsin) gjorde följande saker första gången? Svarsalternativen vi använt oss av här är: Druckit ett glas alkohol, rökt en cigarett, snusat eller använt marijuana eller hasch. Givet att eleven svarat 13 år eller yngre på något av svartalternativen kategoriseras eleven som att ha ANT-debuterat innan 14 år.

## Referenser

---

- Blinn-Pike, L., S. L. Worthy and J. N. Jonkman (2010). "Adolescent gambling: A review of an emerging field of research." Journal of Adolescent Health **47**(3): 223-236.
- Carran, M. and M. D. Griffiths (2015). "Gambling and social gambling: An exploratory study of young people's perceptions and behaviour." Aloma: revista de psicologia, ciències de l'educació i de l'esport Blanquerna **33**(1): 101-113.
- Deans, E. G., S. L. Thomas, M. Daube and J. Derevensky (2016). "“I can sit on the beach and punt through my mobile phone”: the influence of physical and online environments on the gambling risk behaviours of young men." Social Science & Medicine **166**: 110-119.
- Deans, E. G., S. L. Thomas, J. Derevensky and M. Daube (2017). "The influence of marketing on the sports betting attitudes and consumption behaviours of young men: implications for harm reduction and prevention strategies." Harm Reduction Journal **14**(1): 1-12.
- Gripe, I. (2013). Så görs CANs skolundersökning. CAN rapport, 135. Stockholm.
- Gripe, I. (2021). CAN:s nationella skolundersökning 2021. CAN rapport 205. Stockholm.
- Kristiansen, S. and C. M. Trabjerg (2017). "Legal gambling availability and youth gambling behaviour: A qualitative longitudinal study." International Journal of Social Welfare **26**(3): 218-229.
- McComb, J. L. and C. M. Sabiston (2010). "Family influences on adolescent gambling behavior: A review of the literature." Journal of gambling studies **26**(4): 503-520.
- Messerlian, C., J. Derevensky and R. Gupta (2005). "Youth gambling problems: A public health perspective." Health promotion international **20**(1): 69-79.
- Molinaro, S., E. Benedetti, M. Scalese, L. Bastiani, L. Fortunato, S. Cerrai, N. Canale, P. Chomynova, Z. Elekes and F. Feijão (2018). "Prevalence of youth gambling and potential influence of substance use and other risk factors throughout 33 European countries: First results from the 2015 ESPAD study." Addiction **113**(10): 1862-1873.
- Nekich, M. A. and K. Ohtsuka (2016). "Bread, milk and a Tattslotto ticket: The interpretive repertoires of young adult gambling in Australia." Asian journal of gambling issues and public health **6**(1): 1-17.
- SKR. Hämtad från: <https://skr.se/skr/tjanster/kommunerochregioner/faktakommunerochregioner/kommungruppsindelning.2051.html>.
- Spångberg, J., J. Månsson, J. Törrönen and E. Samuelsson (2022). "Making sense of gambling. Swedish youth navigating between risk and responsibility." International Gambling Studies: 1-18.
- Svensson, J., Zetterqvist, M. (2019). Spel om pengar bland unga. CAN Fokusrapport 03. Stockholm.
- Wardle, H. (2019). "Perceptions, people and place: Findings from a rapid review of qualitative research on youth gambling." Addictive behaviors **90**: 99-106.

## Tabellbilaga

**Tabell A.** Andelen elever som uppvisar riskabelt spelande, fördelade på län. Årskurs 9 och gymnasiet år 2. Procent. 2019–2021.

	Årskurs 9		Gymnasiet	
	n	%	n	%
Stockholms län	2095	4	1231	3
Uppsala län	452	3	305	4
Södermanlands län	368	3	280	4
Östergötlands län	431	2	320	6
Jönköpings län	569	4	403	2
Kronobergs län	440	2	273	6
Kalmar län	482	4	162	3
Gotlands län*	131	..	45	..
Blekinge län	408	4	250	7
Skåne län	1774	3	1268	4
Hallands län	504	4	313	4
Västra Götalands län	2298	3	1627	5
Värmlands län	369	3	229	3
Örebro län	407	3	229	6
Västmanlands län	300	3	203	6
Dalarnas län	423	3	255	7
Gävleborgs län	442	3	289	7
Västernorrlands län	732	4	405	5
Jämtlands län	540	2	268	4
Västerbottens län	798	3	327	4
Norrbottnens län	592	3	329	4

\* För Gotlands län redovisas ej andelarna då det var för få deltagande elever.

**Tabell B.** Andelen elever som uppvisar riskabelt spelande, fördelade på Sveriges Kommuner och Regioners kommunindelning. Årskurs 9 och gymnasiet år 2. Procent. 2019–2021.

	Årskurs 9	Gymnasiet
<b>A, Storstäder och storstadsnära kommuner</b>	<b>4</b>	<b>4</b>
A1, Storstäder	4	4
A2, Pendlingskommun nära storstad	3	4
<b>B, Större städer och kommuner nära större städer</b>	<b>3</b>	<b>5</b>
B3, Större stad	3	4
B4, Pendlingskommun nära större stad	3	7
B5, Långpendlingskommun nära större stad	3	5
<b>C, Mindre städer/tätorter och landsbygdskommuner</b>	<b>3</b>	<b>5</b>
C6, Mindre stad/tätort	3	4
C7, Pendlingskommun nära mindre stad/tätort	3	7
C8, Landsbygdskommun	3	5
C9, Landsbygdskommun med besöksnäring	2	9



# C.A.N

**CAN är ett nationellt kompetenscentrum som tar fram och sprider kunskap om alkohol, narkotika, dopning, tobak och spel om pengar.**

Vi följer konsumtions- och skadeutvecklingen genom undersökningar och forskning. Myndigheter och organisationer använder kunskap från CAN som underlag för beslut och insatser. Vi är en del av civilsamhället och i vår styrelse finns representanter för våra medlemsorganisationer. Där finns även olika myndigheter representerade.

Centralförbundet för alkohol- och narkotikaupplysning – [www.can.se](http://www.can.se)