Sammanfattning

Spel om pengar har genomgått betydande förändringar under de senaste 20 åren. En central orsak bakom utvecklingen är digitaliseringen, som har gjort spel tillgängligt via mobiltelefoner i stort sett när som helst.

Digitaliseringen innebär också att vi kan spela på en uppsjö olika spelbolag, såväl licensierade som olicensierade. I Sverige har det också skett en omreglering av spelmarknaden. Den har gått från att vara i stort sett monopolbaserad till att, sedan 2019, vara licensbaserad.

Att spela om pengar kan kopplas till hälsoproblem, relations- och familjeproblem, ökad risk för självmord och våld i hemmet, ökad brottslighet, arbetslöshet och ekonomiska förluster. På senare tid har det uppmärksammats att skadorna inte bara drabbar den som spelar, utan också anhöriga vänner.

I huvudsak bygger rapporten på data från myndigheter såsom Folkhälsomyndigheten, Spelinspektionen och Socialstyrelsen. Den innehåller också uppgifter från CAN:s insamlade data, framför allt den nationella skolundersökningen och Vanor och Konsekvenser.

Syftet med denna rapport är att beskriva utvecklingen av spel om pengar i Sverige sedan början av 2000-talet och fram till i dag. Rapporten innehåller även tvärsnittsanalyser mellan olika grupper. Nedan sammanfattas rapportens huvudsakliga resultat.

Utveckling över tid

- Spelmarknadens nettoomsättning ökade från omkring 27 miljarder kronor 2011 till drygt 31 miljarder 2025 (i 2025 års penningvärde).
- Andelen vuxna i den svenska befolkningen som spelat om pengar de senaste 12 månaderna har minskat från omkring 70 procent 2004 till omkring 50 procent 2024. Däremot har andelen med spelproblem legat stabilt kring 4 procent under mätperioden.
- Bland skolelever minskade andelen elever som spelat om pengar de senaste 12 månaderna från 2012 fram till 2019 för att därefter öka. Även andelen med spelproblem har ökat från 2019.

Skillnader mellan grupper

- Bland vuxna finns könsskillnader i spelande. Cirka 54 procent av männen och 43 procent av kvinnorna har spelat om pengar det senaste året. Det är vanligare med spelproblem bland män (6 procent) jämfört med kvinnor (1 procent).
- Bland skolelever är spel om pengar betydligt vanligare bland pojkar än bland flickor. Dessutom har könsskillnaderna ökat under åren.
- År 2025 uppgav 10 procent av pojkarna i årskurs 9 spelproblem, jämfört med 1 procent av flickorna. Motsvarande andelar i gymnasiet var 14 respektive 1 procent.
- En större andel vuxna i mindre städer och landsbygdskommuner spelar om pengar (67 procent) jämfört med vuxna i storstadsområden (53 procent).
- Bland niondeklassare och gymnasielever fanns inga signifikanta regionala skillnader.
- Bland den vuxna befolkningen fanns en utbildningsgradient. Andelen som spelat de senaste 12 månaderna var lägst bland dem med eftergymnasial utbildning jämfört med dem med en lägre utbildningsgrad.
- Bland skolelever fanns inga statistiskt signifikanta socioekonomiska skillnader i spel om pengar de senaste 12 månaderna, eller riskabelt spelande.

Närståendes utsatthet

- Två procent av befolkningen uppgav att de påverkats negativt av en närståendes spelande. Det är vanligare bland kvinnor än bland män.

ANDT-vanor bland spelare

- Bland den vuxna befolkningen var det vanligare att ha druckit alkohol de senaste 12 månaderna bland de som spelat om pengar jämfört med de som inte spelat om pengar.
- Det var också vanligare att de som spelat om pengar snusade.
- Narkotikaanvändning var något mindre vanlig bland spelarna.
- För rökning fanns ingen skillnad.
- En större andel skolelever som spelat om pengar de senaste 12 månaderna hade också använt alkohol, nikotin och narkotika det senaste året jämfört med elever som inte spelat om pengar.

Internationell jämförelse

- Andelen skolelever som spelat om pengar de senaste 12 månaderna har ökat i Sverige, Norden och Europa 2015–2024. Svenska elever spelar i ungefär samma utsträckning som nordiska elever och mindre än europeiska.