CAN rapport
247

Spelutvecklingen i Sverige

Johan Svensson, Julia Ekberg, Ulf Guttormsson och Viktoria Åström

C.A.N CENTRALFÖRBUNDET FÖR ALKOHOL- OCH NARKOTIKAUPPLYSNING

Förord

CAN är ett kunskapscentrum med uppdrag att undersöka, analysera och sprida kunskap om användningen av alkohol, narkotika, dopning, tobak och spel om pengar.

Vår vision är ett samhälle där människor inte far illa av skadligt bruk och beroende. Vi har ett nära samarbete med myndigheter, ideell sektor och forskarsamhället. CAN arbetar för ökad kunskap och vill bidra till välgrundade beslut.

Syftet med denna rapport är att redovisa hur spelandet om pengar har utvecklats över tid och hur spelandet fördelar sig i olika befolkningsgrupper. Rapporten redovisar även samvariationer mellan spel om pengar och användning av olika substanser. Avslutningsvis ges en internationell utblick.

Analysunderlaget består dels av befolkningsundersökningar, genomförda av CAN eller andra, dels av olika statistiska uppgifter hämtade från bland annat Folkhälsomyndigheten, Socialstyrelsen och Spelinspektionen. CAN har under många år publicerat kunskapsöversikter om exempelvis alkohol- och narkotikautvecklingen men detta är första gången vi gör detta gällande spel om pengar.

Rapporten har sammanställts av Johan Svensson. Julia Ekberg, Ulf Guttormsson och Viktoria Åström har författat delar i rapporten. Ulf Guttormsson har ansvarat för sammanställningen av tabellbilagan. Rapporten har granskats av Erica Sundin. Ida Ömalm Ronvall har språkgranskat rapporten. Arbetet är finansierat genom statsbidrag från Socialdepartementet.

Stockholm, oktober 2026
Charlotta Rehnman
Direktör CAN

Innehåll

Sammanfattning 4

English summary 6

Inledning och bakgrund 8

Spelmarknadens utveckling 10

Spel om pengar i befolkningen 12

Spelberoende och spelproblem 19

Närståendes utsatthet 21

ANDT-vanor bland spelare 22

Internationell jämförelse 25

Diskussion 26

Referenser 28

Begrepp och termer 30

Tabellbilaga (se www.can.se)

CAN – Centralförbundet för alkohol- och narkotikaupplysning

Citera gärna som: Svensson J, Ekberg J, Guttormsson U & Åström V (2026). Spelutvecklingen i Sverige. CAN Rapport 247. Stockholm: CAN – Centralförbundet för alkohol- och narkotikaupplysning.

ISBN 978-91-7278-394-2
URN urn:nbn:se:can-2026-11

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.

English summary

Gambling for money has undergone significant changes over the past 20 years. A central cause is digitalisation, which has made gambling available via mobile phones practically anytime.

Digitalisation also means that we can gamble with a multitude of different gambling companies, both licensed and unlicensed. Sweden has also re-regulated its gambling market, moving from an essentially monopoly-based system to a licence-based one in 2019.

Gambling for money can be linked to health problems, relationship and family problems, increased risk of suicide and domestic violence, increased criminality, unemployment and financial losses. More recently, it has been recognised that the harms affect not only the person who gambles but also their relatives and friends.

The report is mainly based on data from government agencies such as the Public Health Agency of Sweden, the Swedish Gambling Authority and the National Board of Health and Welfare. It also includes data collected by CAN, primarily the national school survey and Vanor och Konsekvenser (Habits and Consequences).

The aim of this report is to describe the development of gambling for money in Sweden from the early 2000s to the present day. The report also contains cross-sectional analyses between different groups. The report's main results are summarised below.

Development over time

- The gambling market's net turnover increased from approximately SEK 27 billion in 2011 to just over SEK 31 billion in 2025 (in 2025 prices).
- The proportion of adults in the Swedish population who gambled for money in the past 12 months decreased from about 70 percent in 2004 to about 50 percent in 2024. However, the proportion with gambling problems remained stable at around 4 percent throughout the measurement period.
- Among school students, the proportion who gambled for money in the past 12 months decreased from 2012 to 2019 and has increased since. The proportion with gambling problems has also increased since 2019.

Differences between groups

- Among adults, there are gender differences in gambling. About 54 percent of men and 43 percent of women have gambled for money in the past year. Gambling problems are more common among men (6 percent) than among women (1 percent).
- Among school students, gambling for money is considerably more common among boys than among girls. Moreover, the gender differences have widened over the years.
- In 2025, 10 percent of boys in year 9 reported gambling problems, compared with 1 percent of girls. The corresponding figures in upper secondary school were 14 and 1 percent respectively.
- Adults in smaller towns and rural municipalities gamble more often (67 percent) than adults in metropolitan areas (53 percent).
- Among year 9 and upper secondary students, there were no significant regional differences.
- Among the adult population, there was an education gradient. The proportion who had gambled in the past 12 months was lowest among those with post-secondary education compared with those with lower levels of education.
- Among school students, there were no statistically significant socioeconomic differences in gambling for money in the past 12 months, or in risky gambling.

Exposure among relatives and close others

- Two percent of the population reported having been negatively affected by someone close to them gambling. This is more common among women than among men.

ANDT habits among gamblers

- Among the adult population, it was more common to have consumed alcohol in the past 12 months among those who had gambled for money than among those who had not.
- It was also more common among those who had gambled to use snus.
- Drug use was slightly less common among gamblers.
- For smoking, there was no difference.
- School students who had gambled for money in the past 12 months had more often than other students used alcohol, nicotine and drugs in the past year.

International comparison

- The proportion of school students who gambled for money in the past 12 months increased in Sweden, the Nordic countries and Europe between 2015 and 2024. Swedish students gamble to about the same extent as Nordic students and less than European students.

Inledning och bakgrund

Syftet med denna rapport är att beskriva utvecklingen av spel om pengar i Sverige. Rapporten har också som syfte att beskriva skillnader i spel om pengar i olika grupper.

I huvudsak bygger rapporten på uppgifter från myndigheter såsom Folkhälsomyndigheten, Spelinspektionen och Socialstyrelsen. Rapporten innehåller också uppgifter från CAN:s insamlade data, framför allt den nationella skolundersökningen (se till exempel Svensson J, Guttormsson U. (red), 2025) och Vanor och Konsekvenser (Ramstedt M, 2026).

Bakgrunden till rapporten är att det saknats en samlad beskrivning av utvecklingen inom området spel om pengar. En annan bakgrund till rapporten är att CAN återkommande gett ut rapporter med droger och/eller narkotika i centrum där det sammanställts data. Denna rapport är en del i det arbetet.

Rapporten tar sin utgångspunkt i att den svenska spelmarknaden blev licensierad år 2019 (Spellagen, 2018:1138), men flera datatrender börjar tidigare än så. Som exempel kan nämnas att CAN började följa spel om pengar bland skolelever år 2000.

Bakgrunden till den nya regleringen var att den tidigare monopolbaserade marknaden inte längre ansågs fungera effektivt i en digital spelmarknad. Många utländska spelbolag erbjöd redan onlinespel till svenska kunder utan att omfattas av svenska regler. Det minskade statens möjligheter att utöva tillsyn och säkerställa konsumentskydd.

Ett centralt begrepp här är kanaliseringsgraden som innan reformen innebar allt spel som genomfördes på Statens monopolbolag (Svenska spel och ATG), efter reformen syftar begreppet på allt spel som genomförs på bolag som har svensk spellicens. En vanlig siffra på kanaliseringsgraden är att den var under 50 procent innan omregleringen på den konkurrensutsatta delen av marknaden (onlinecasino och vadslagning). Efter reformen uppskattas kanaliseringen vara ungefär omkring 85 procent under 2024 och 2025 (Spelinspektionen, 2025). De övergripande syftena med reformen var att stärka konsumentskyddet, motverka spelrelaterade problem och säkerställa att spelverksamhet som riktas mot svenska konsumenter omfattas av svensk tillsyn och lagstiftning.

Bland våra nordiska grannländer har Norge och Island kvar en monopolbaserad marknad. Danmark var ett av de första länderna i Europa att liberalisera spelmarknaden genom ett licenssystem. Den danska spellagen trädde i kraft den 1 januari 2012. Finland kommer att införa en licensbaserad marknad den 1 juli 2027. Trots att fler länder har gått mot en licensbaserad marknad är det inte ett självklart alternativ, vilket Norge är ett exempel på. Det finns betydande skillnader mellan alkohol och spel om pengar, men Sverige har fortfarande ett försälj-

ningsmonopol av alkohol. Det är inte orimligt att tänka sig att man hade kunnat behålla ett spelmonopol (Goedecke, m.fl., 2023).

Man bör ställa sig frågan om, och i sådant fall varför, spel om pengar är ett folkhälsoproblem. Spel om pengar är vanligt i Sverige. För många är det en del av vardagen. Det kan till exempel handla om att man köper en trisslott, bettar på sport eller spelar på nätkasinon. Vad gäller att betta på sport kan det vara värt att påminnas om att vi i Sverige redan 1934 kunde betta på fotboll via AB Tipstjänst, och redan då gick det att spela på engelska matcher (Svenska Spel, 2023).

Spel om pengar är globalt. I en översikt The Lancet Public Health Commission on Gambling (2024) hade cirka 46,2 procent av vuxna och 17,9 procent av ungdomar globalt spelat om pengar i någon form under det senaste året. Bland ungdomarna hade 10,3 procent spelat online.

Ungefär 5,5 procent av kvinnorna och 11,9 procent av männen har någon form av riskspelande. Det motsvarar omkring 448,7 miljoner vuxna i världen som påverkas negativt, varav uppskattningsvis 80 miljoner utvecklar spelberoende eller problematiskt spelande.

I översikten betonar att skadorna är betydligt mer omfattande än man tidigare trott. Spelrelaterade skador inkluderar fysiska och psykiska hälsoproblem, relations- och familjeproblem, ökad risk för självmord och våld i hemmet, ökad brottslighet, arbetslöshet och ekonomiska förluster. Skadorna drabbar inte bara den som spelar, utan även anhöriga och familjer.

I översikten jämför spel om pengar med andra hälsoskadliga branscher som alkohol och tobak. Den uppmanar regeringar och beslutsfattare att behandla spel om pengar som en fråga för folkhälsan, med rekommendationer för att förebygga och mildra de många olika typerna av spelrelaterade skador. Kommissionen efterlyser bland annat starkare global reglering, marknadsförings- och sponsringsbegränsningar, åldersgränser med obligatorisk identitetskontroll, samt tillgängligt behandlingsstöd.

I stort speglar situationen i Sverige det mönster Lancet-kommissionen beskriver globalt: en reglerad marknad som ändå brottas med digital tillgänglighet, en olicensierad sektor och särskild oro för yngre spelare.

Disposition

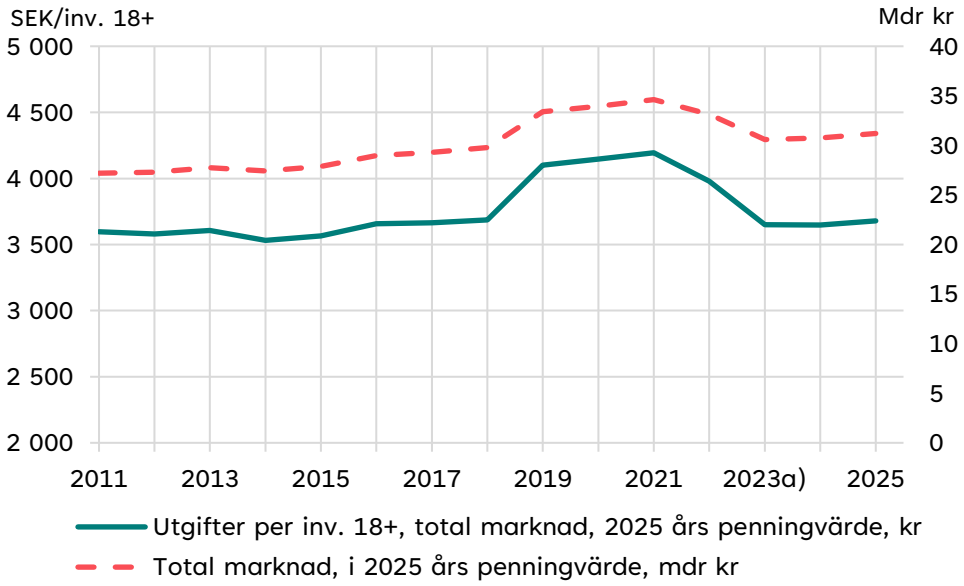
I rapporten hänvisas till en tabellbilaga (www.can.se). I den finns beskrivningar av källor och referenser. Rapporten inleds med en beskrivning av spelmarknadens utveckling i Sverige. Därefter redovisas befolkningens spelande och spelproblem, med särskilt fokus på skillnader mellan olika grupper utifrån bland annat kön, ålder, region och utbildning/socioekonomiska förutsättningar. I avsnittet om spelberoende beskrivs utvecklingen av spelberoende men också övergripande utvecklingen av spelpaus, stödlinjen och spelproblem. Rapporten berör även närståendes utsatthet, samt sambanden mellan spel om pengar och andra ANDT-vanor. I flera av dessa avsnitt redovisas även skillnader mellan olika befolkningsgrupper när sådana uppgifter finns tillgängliga. Avslutningsvis görs en internationell jämförelse bland ungdomar i Europa.

Spelmarknadens utveckling

I detta avsnitt beskrivs hur spelmarknaden har utvecklats. Ett centralt årtal vad gäller spelmarknaden är 2019 då det var året som Sverige fick en licensierad spelmarknad.

Nedan visas nettoomsättningen i miljarder kronor efter utbetalda vinster. Uttryckt på ett annat sätt betyder det ungefär hur mycket pengar spelbolagen har kvar efter att de betalat ut vinsterna.

Av figur 1 (tabell 1 i tabellbilagan) framgår att den totala omsättningen, den oreglerade marknaden plus den reglerade, i 2025 års penningvärde ökat från omkring 27 miljarder år 2011 till drygt 31 miljarder år 2025. Det är en ökning med 15 procent. Ökningen skedde framför allt mellan åren 2018 och 2019, men det syns också se en minskning mellan åren 2022 och 2023. Omsättningen under åren 2024 och 2025 är dock större än innan omregleringen. Då omsattes ungefär 31 miljarder, jämfört med 30 miljarder år 2018 (i 2025 års penningvärde). Figur 1 visar också att utgifterna per invånare 18 år och äldre ökade markant mellan åren 2018 och 2019, från ungefär 3 700 kronor till 4 100 kronor (en ökning med ungefär 11 %). Från år 2021 sjunker utgifterna per invånare fram till år 2025.



Figur 1. Den totala svenska spelmarknaden (licensierad och olicensierad) i miljarder kronor, och utgifter per invånare 18 och äldre den totala spelmarknaden, i 2025 års penningvärde. 2011–2025.

Slutsatsen att ökningen enbart beror på omregleringen är dock förenklad. Det finns flera tänkbara orsaker men en viktig sådan är att spelföretagen genomförde omfattande marknadsföringskampanjer inför omregleringen. Dessa bidrog sannolikt till en ökad omsättning (González Díaz m.fl., 2024). Samtidigt som spelmarknaden ökat i nettoomsättning visar det sig att de beräknade utgifterna per invånare är på en liknande nivå som innan omregleringen. Det talar för en förskjutning av fördelningen av de beräknade utgifterna, på så sätt att en viss grupp spelar för mer pengar.

Spel om pengar i befolkningen

I det följande avsnittet beskrivs utvecklingen av det självrapporterade spelandet om pengar. Dels beskrivs utvecklingen i andelar som spelat om pengar överhuvudtaget under de senaste 12 månaderna, dels visas på olika mått av spelproblem i olika grupper.

De material som vi hänvisar till den vuxna delen av befolkningen (16–84 år) är Folkhälsomyndighetens enkätundersökning Hälsa på lika villkor (Folkhälsomyndigheten, 2026). Vad gäller utvecklingen bland skolelever är det CAN:s nationella skolundersökning som ligger till grund för beskrivningarna. För att ge en så lång utvecklingsperiod som möjligt redovisas andelen skolelever som spelat om pengar de senaste 30 dagarna och de senaste 12 månaderna.

Begreppen spelproblem, riskabelt spelande, eller för den delen riskabla spelvanor används oftast i olika mätinstrument för att fånga att en person har förhöjd risk för spelberoende. I Folkhälsomyndighetens enkät *Hälsa på lika villkor* användes en kortversion av instrumentet (NODS-CLiP) (Toce-Gerstein, m.fl., 2009) under perioden 2004–2013, men sedan 2014 används fyra frågor ur Problem Gambling Severity Index (PGSI) för att skatta andelen med riskabelt spelande (Folkhälsomyndigheten, 2024). Under hela perioden som redovisas nedan är det således olika mått och de är inte riktigt jämförbara. Nedan har vi valt att använda begreppet spelproblem som en sammanfattande term för den andel av befolkningen som fångas in av de olika mätinstrumenten. Bland skolelever har CAN mätt andelen elever med spelproblem sedan 2007. Från 2007 till och med 2018 användes Lie/Bet instrumentet (Johnson E. m.fl., 1997). År 2019 infördes fyra frågor ur PGSI för att skatta spelproblem. Lie/Bet hade den bristen att den inte var tidsbestämd, det vill säga respondenten kunde ha upplevt spelproblemet för mer än 12 månader sedan medan PGSI frågade om de senaste 12 månaderna. Även här kan konstateras att skalorna inte är jämförbara.

Spel om pengar bland vuxna och skolungdomar

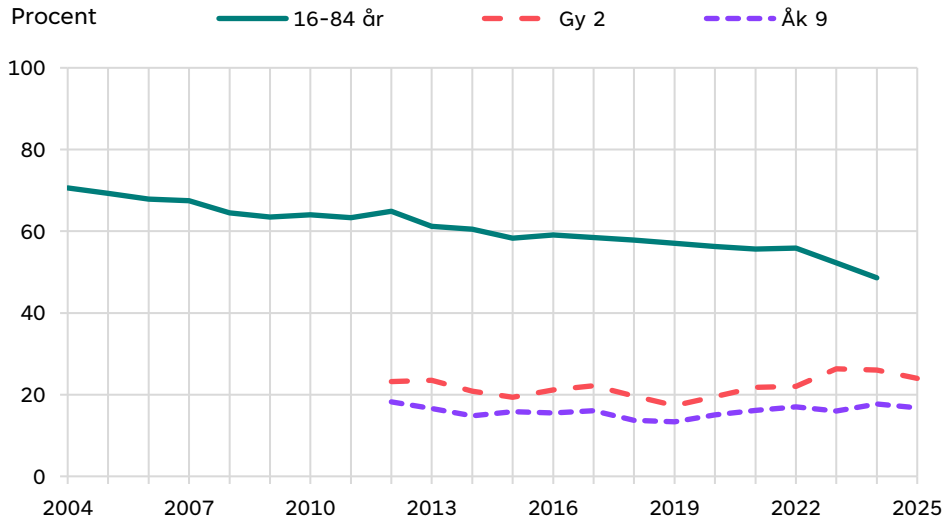
Sedan 2004 har andelen som spelat om pengar sjunkit betydligt bland den vuxna delen av befolkningen. Andelen i befolkningen som rapporterar att de spelat om pengar de senaste 12 månaderna har sjunkit från 70 procent år 2004 ned till omkring 50 procent år 2024 (figur 2, tabell 11)[1]. Det motsvarar en minskning på

[1] Det bör dock noteras att minskningen mellan åren 2022 och 2024 till viss del förklaras av en förändring i frågeformuläret. Det kan också noteras att åldersgruppen 2004 var 18–84 år.

omkring 20 procentenheter. Trenden är tydlig. Minskningen är också successiv, det vill säga ungefär lika mycket från år till år. Det är också värt att notera att det inte framgår någon tydlig förändring i det självrapporterade spelandet då en licensbaserad marknad infördes år 2019. År 2018 var det 58 procent som spelat om pengar medan denna andel sjunkit till 56 procent år 2020 (tabell 11).

Vad gäller utvecklingen av spelande under de senaste 12 månaderna bland skolungdomar sjunker denna andel mellan åren 2012 och omkring år 2019. Därefter ökar andelarna både i årskurs 9 och bland elever i gymnasiet. Bland eleverna i årskurs 9 var det år 2025 ungefär 17 procent som spelat om pengar de senaste 12 månaderna. Störst andel var det år 2012 och 2024 då 18 procent av eleverna hade spelat om pengar. Lägst andel var det år 2019 då 13 procent hade spelat om pengar. Bland gymnasieleverna var motsvarande andelar 24 procent, med den största andelen år 2023 och 2024, 26 procent och den lägsta år 2019, 17 procent.

Utvecklingen av att ha spelat om pengar de senaste 30 dagarna bland landets elever i årskurs 9 och gymnasiets årskurs 2 ser något annorlunda ut jämfört med den vuxna delen av befolkningen (tabell 3 och 11). Från början av 2000-talet framgår att spelandet minskat fram till början av 2010-talet. Därefter har andelen elever som spelat om pengar de senaste 30 dagarna bland eleverna i årskurs 9 legat på omkring 6 procent. Bland gymnasieleverna är utvecklingen likartad, med en minskning fram till början av 2010-talet för att sedan vara omkring 10 procent. Däremot ökar andelen igen från 2019. Om man ser denna utveckling mot bakgrund av införandet av den licensierade marknaden har spelandet ökat från 2019 fram till år 2025, från 4 procent i årskurs 9 till 7 procent 2025. Bland gymnasieleverna är motsvarande ökning från 9 procent till 13 procent (se tabell 3 och 4).



Figur 2. Andelen som spelat om pengar de senaste 12 månaderna bland vuxna (16–84 år, Hälsa på lika villkor, FoHM) och bland skolever i årskurs 9 och gymnasiet årskurs 2, 2004/2012 – 2024/2025.

Det bör noteras att andelen som spelat om pengar de senaste 12 månaderna sjunker bland den vuxna delen av befolkningen under hela undersökningsperioden, medan utvecklingen bland skoleleverna ser annorlunda ut.

Könsskillnader

Bland skolungdomar är spel om pengar betydligt vanligare bland pojkar än bland flickor. År 2025 hade 29 procent av pojkarna i årskurs 9 spelat om pengar det senaste året, jämfört med 4 procent av flickorna. I gymnasiet var motsvarande andelar 40 respektive 6 procent (tabellerna 3–4). Skillnaden är ännu större för aktuellt spelande, det vill säga de senaste 30 dagarna. År 2025 var det cirka tio gånger vanligare att pojkar rapporterade detta. Bland vuxna är dock könsskillnaderna betydligt mindre; 54 procent av de 16–84-åriga männen rapporterar att de spelat om pengar det senaste året, jämfört med 43 procent bland kvinnorna (tabell 11).

Spelproblem rapporteras också i betydligt högre grad av män än av kvinnor. År 2025 uppgav 10 procent av pojkarna i årskurs 9 och 14 procent av pojkarna i gymnasiet spelproblem, jämfört med 1 procent av flickorna i båda årskurserna (tabellerna 5–6). Ökningen av spelproblem bland skolelever de senaste åren gäller i stort sett enbart pojkar. Bland vuxna har andelen med spelproblem under perioden 2004–2024 legat på 4–7 procent bland män och 1–2 procent bland kvinnor (tabell 12). Män är också överrepresenterade bland dem som får vård eller stöd för spelproblem. Under perioden 2021–2025 utgjorde män 77 procent av dem som fått insatser inom socialtjänsten (SoL) för spel om pengar (tabell 21). I regionernas slutenvård och specialiserade öppenvård var andelen 78 procent (tabell 22). Även bland dem som stängt av sig från spel via Spelpaus är män överrepresenterade, med omkring 75 procent under perioden 2022–2026 (tabell 19).

Sammanfattningsvis rapporterar män spelproblem i betydligt högre grad än kvinnor, vilket också speglas i att de är tydligt överrepresenterade i statistiken över insatser mot spelproblem (se avsnittet Spelberoende och spelproblem).

Åldersskillnader

De uppgifter vi samlat som speglar utvecklingen över tid, där även ålder finns med, är hämtade från Folkhälsomyndighetens enkät *Hälsa på lika villkor* (tabellerna 11 och 12).

Andelen som spelat om pengar de senaste 12 månaderna har under hela perioden 2004–2024 varit störst i åldersgruppen 45–64 år och minst i den yngsta åldersgruppen 16–29 år. Spelandet har minskat i samtliga åldersgrupper, men mest bland yngre. I åldersgrupperna 16–29 och 30–44 år var minskningen omkring 30 procentenheter, från 58 till 29 procent respektive från 73 till 44 procent. Minst var nedgången i den äldsta åldersgruppen 65–84 år, med 13 procentenheter. Till följd av detta har andelen som spelar sedan 2013 varit högre bland 65–84-åringar än bland 30–44-åringar, medan det omvända gällde tidigare. Minskningen har varit särskilt stor bland unga kvinnor, där andelen sjönk från 55 till 19 procent.

Andelen med spelproblem har legat på omkring 4 procent i åldersgrupperna 16–29 och 30–44 år och omkring 3 procent bland 45–64-åringar. Bland 65–84-åringar har andelen minskat, från 4–5 procent fram till 2013 till omkring 2 procent de senaste åren. Spelproblem är vanligast bland unga män. Sedan 2014 har 8–10 procent av männen i åldern 16–29 år rapporterat spelproblem. Det bör dock noteras att mätinstrumentet byttes 2014, vilket kan påverka jämförelsen över tid.

Regionala skillnader

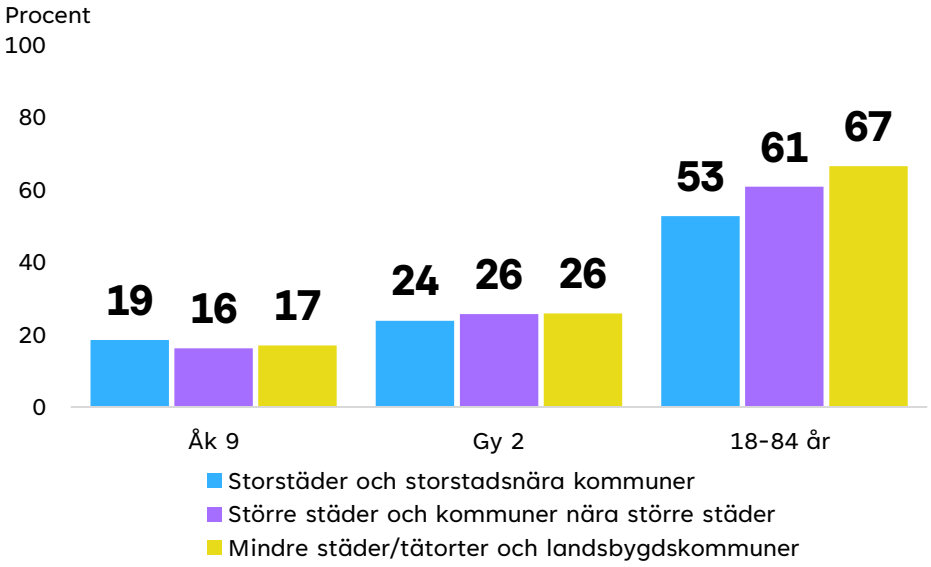
För att undersöka regionala skillnader i spelande bland skolungdomar har data från CAN:s nationella skolundersökning 2024 och 2025 slagits ihop och använts. För den vuxna befolkningen (18–84 år) har data från CAN:s undersökning vanor och konsekvenser 2021 och 2025 använts. De regionala skillnaderna har baserats på kommuntillhörighet, som i sin tur delades in enligt SKR:s kommungrupps-indelning: Storstäder och storstadsnära kommuner, större städer och kommuner nära större städer samt mindre städer/tätorter och landsbygdskommuner.

Skillnader i spelande bland skolungdomar runtom i landet är små. Varken i nian eller på gymnasiet var skillnaderna signifikanta[2] (figur 2 och tabell 7). Bland nion-deklassare är det något vanligare bland de som bor i storstäder och storstads-nära kommuner att ha spelat om pengar det senaste året. Nästan en femtedel (19 procent) hade gjort det. I större städer och kommuner nära större städer hade 16 procent av niorna spelat om pengar, och i mindre städer/tätorter och lands-bygdskommuner var andelen 17 procent.

I gymnasiet var det däremot något vanligare i större städer och storstadsnära kommuner, samt i mindre städer/tätorter och landsbygdskommuner att ha spelat om pengar det senaste året (26 procent i respektive kommungrupp). I storstäder och storstadsnära kommuner var andelen 24 procent.

Bland vuxna förekom regionala skillnader i spelandet (figur 3 och tabell 13). Spel om pengar var vanligast i mindre städer/tätorter och landsbygdskommuner, där 67 procent av befolkningen i åldern 18–84 år hade spelat om pengar under de senaste 12 månaderna. I större städer och kommuner nära större städer var mot-svarande andel 61 procent, och i storstäder och storstadsnära kommuner 53 procent. Det tycks som att detta geografiska mönster är stabilt då det åter-fanns bland både män och kvinnor år 2021. Skillnaderna mellan samtliga kommungrupper var signifikanta. Mellan 2021 och 2025 skedde en signifikant minskning i samtliga kommungrupper av andelen som spelat om pengar, mellan 5 och 6 procentenheter.

[2] Signifikanstester gjordes genom logistisk regressionsanalys på 95% konfidensnivå. Testerna tog hänsyn till att eleverna är klustrade i klasser.



Figur 3. Andel (%) som spelat om pengar de senaste 12 månaderna, efter SKR:s kommungruppsindelning. Årskurs 9, gymnasiets år 2 (2024/2025) och vuxna 18–84 år (2025).

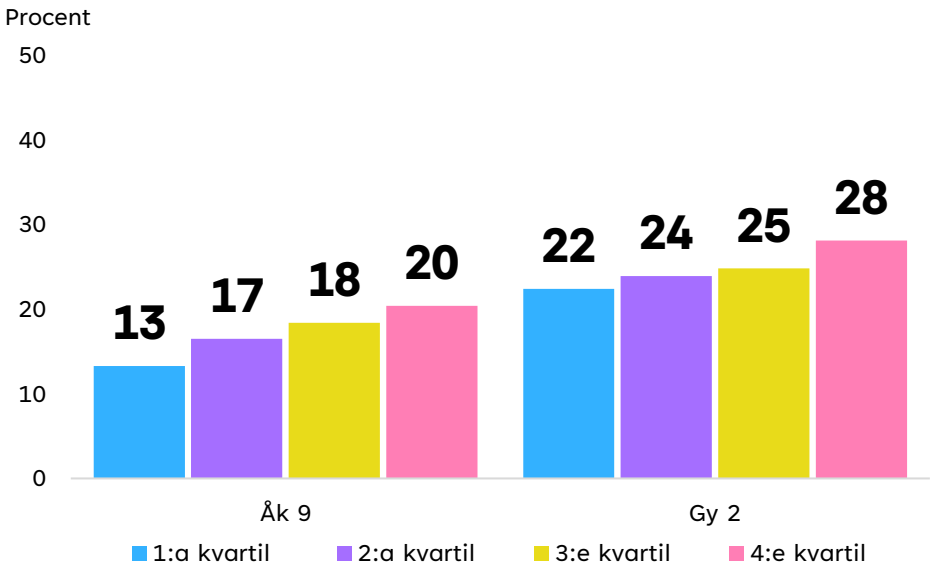
Skillnader i socioekonomi och utbildning

Redovisningen för socioekonomiska skillnader i spelande bland skolungdomar bygger på sammanslagna data från CAN:s nationella skolundersökning 2024 och 2025. För den vuxna befolkningen (18–84 år) har data från CAN:s undersökning Vanor och konsekvenser 2021 och 2025 använts.

Skolelevernas socioekonomiska bakgrund har sin utgångspunkt i andelen elever i klassen som har minst en förälder med eftergymnasial utbildning. Eleverna delades in i kvartiler där de 25 procent av eleverna med lägst andel högutbildade föräldrar ingår den första kvartilen och de 25 procent av eleverna med högst andel högutbildade föräldrar ingår i den fjärde kvartilen.

Spel om pengar tenderar att vara vanligare bland elever som går i klasser där en större andel av föräldrarna är högutbildade jämfört med de som går i klasser där en mindre andel av föräldrarna är högutbildade (figur 4 och tabell 8). Bland niorna har 13 procent av eleverna i den första kvartilen spelat om pengar det senaste året medan 20 procent av eleverna i den fjärde kvartilen har gjort detta. Motsvarande andel i gymnasiet är 22 procent bland elever i den första kvartilen, och 28 procent i den fjärde. Skillnaderna är dock inte signifikanta.

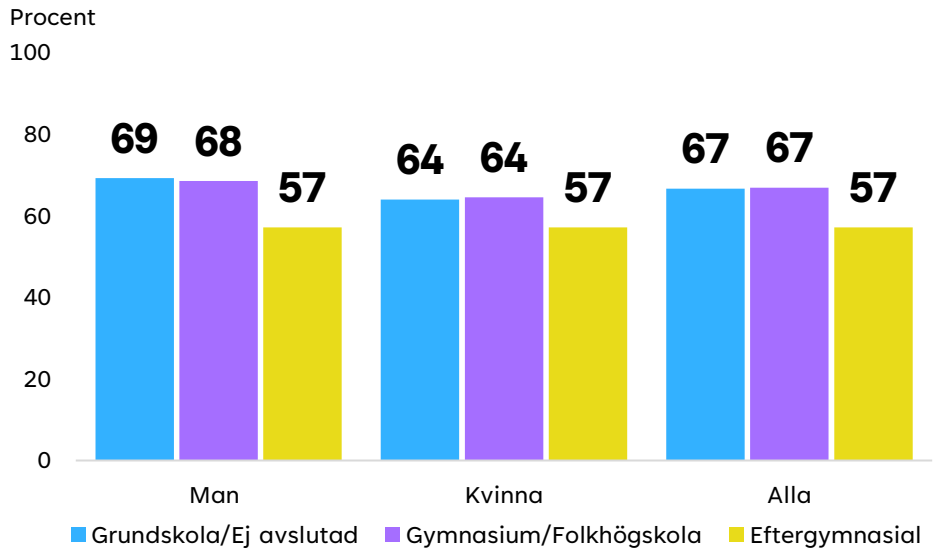
För riskabelt spelande ser mönstret annorlunda ut (tabell 9). I båda årskurserna är riskabelt spelande mest förekommande i den första kvartilen, alltså bland elever i klasser med låg andel högutbildade föräldrar. Det riskabla spelandet minskar med kvartilerna fram till den fjärde kvartilen där andelen bland gymnasieeleverna ligger på samma nivå som i tredje kvartilen, men är lika hög som i den första kvartilen bland niorna. Sambandet mellan riskabelt spelande och föräldrars utbildningsnivå är dock inte signifikant.



Figur 4. Andelen elever som spelat om pengar de senaste 12 månaderna, efter socioekonomisk bakgrund. Årskurs 9 och gymnasiets år 2. 2024/2025.

Bland vuxna redovisas andelen som angivit att de genomfört en viss utbildningsnivå. Utbildningsnivåerna är: grundskola/ej avslutad, gymnasium/folkhögskola och eftergymnasial utbildning. Bland den vuxna delen av befolkningen skiljer sig mönstret åt från skoleleverna (figur 5 och tabell 14). Spel om pengar är minst vanligt bland personer med eftergymnasial utbildning, där 57 procent av befolkningen i åldern 25–84 år hade spelat om pengar de senaste 12 månaderna. Bland personer med grundskoleutbildning eller ingen avslutad utbildning samt bland personer med gymnasie- eller folkhögskoleutbildning var motsvarande andel 67 procent. Personer med eftergymnasial utbildning skilde sig signifikant från båda de övriga grupperna, medan det inte fanns någon signifikant skillnad mellan grundskole- och gymnasieutbildade. Samma mönster återfanns bland både män och kvinnor, och även år 2021. Mellan 2021 och 2025 skedde en signifikant minskning i samtliga utbildningsgrupper av andelen som spelat om pengar, mellan 6 och 7 procentenheter.

När det gäller spelproblem enligt måttet Problem Gambling Severity index (PGSI) ser mönstret annorlunda ut (tabell 15). År 2025 var riskabelt spelande vanligast bland personer i åldern 25–84 år med gymnasie- eller folkhögskoleutbildning (7 procent). Bland personer med grundskoleutbildning eller ingen avslutad utbildning var motsvarande andel 4 procent. Personer med gymnasie- eller folkhögskoleutbildning skilde sig signifikant från båda de övriga grupperna. Samma mönster återfanns bland kvinnor; 4 procent av dem med gymnasie- eller folkhögskoleutbildning hade ett riskabelt spelande, jämfört med 2 procent i de övriga utbildningsgrupperna. Bland män var andelen 8 procent i gymnasiegruppen och 6 procent i de övriga grupperna, men skillnaden var bara signifikant i jämförelse med eftergymnasialt utbildade.



Figur 5. Andelen vuxna (18–84 år) som spelat om pengar de senaste 12 månaderna, efter utbildning. 2025.

Spelberoende och spelproblem

I rapporten har vi tidigare presenterade spelproblem i vissa grupper. Nedan presenteras de övergripande resultaten av spelproblem, spelberoende och hur utvecklingen sett ut vad gäller Spelpaus och Stödlinjen.

I Socialstyrelsens patientregister har antalet personer i slutenvård och/eller i specialiserad öppenvård med spelberoende som bi- eller huvuddiagnos (ICD-kod F63.0) ökat från 184 personer 2008 till 1 174 år 2025 (tabell 22). Vissa individer återkommer i vård under senare år, men de flesta är nytillkomna. Av alla vårdade under 2025 var det drygt hälften (52 procent) av de vårdade som inte vårdats för spelberoende tidigare under perioden.

År 2018 genomfördes ändringar i hälso- och sjukvårdslagen (2017:30) samt socialtjänstlagen (2001:453) som likställer spelberoende med beroende av alkohol och andra substanser. Kommuner och regioner fick då alltså ett utökat ansvar för att stötta och vårda personer med spelberoende eller problem med spel om pengar. Antalet personer 21 år och äldre som fått insatser inom socialtjänsten för spel som involverar pengar har ökat från knappt 500 personer år 2018 till omkring 900 personer åren 2023–25 (tabell 21).

Spelpaus är ett nationellt system för självavstängning från spel om pengar. Sedan 2019 finns det statistik över antalet personer som stängt av sig. Antalet har successivt ökat från cirka 20 000 till 130 000 år 2026 (tabell 19).

I Sverige finns en stödverksamhet för spelare och anhöriga kallad *Stödlinjen*. Deras statistik visar att antalet kontakter gällande eget spelande årligen har legat omkring 1 300 sedan 2013 medan anhörigkontakterna i genomsnitt varit något färre (knappt 1 100) (tabell 20).

Spelproblem

Statistiken över vuxnas självrapporterade spelproblem som redovisades i det föregående och nedan indikerade att läget varit relativt stabilt i befolkningen under de senaste 20 åren. Att källorna som beskriver vårdinsatser indikerar ökningar kan därför tyckas motsägelsefullt men detta förklaras sannolikt av att det med tiden har införts flera insatser och att allt fler med insatsbehov därmed har nåtts av dessa. För skolungdomarna är det svårare att följa utvecklingen av självrapporterade spelproblem över längre tid på grund av frågebyten, men jämfört med läget för fem år sedan är de idag fördubblade.

Som framgår av tabell 12 är det en stabil andel i befolkningen som har ett spelproblem. Omkring 4 procent av befolkningen rapporterar detta under perioden

2004–2024. Det är värt att notera att denna andel är på ungefärligen samma nivå oavsett vilket mått som använts.

Ser vi till utvecklingen av måtten Lie/bet och PGSI ser vi att andelen bland eleverna i årskurs 9 sjunker från 10 procent år 2007 till omkring 4 procent år 2015. Mellan åren 2012 och 2023 låg andelen mellan 3–4 procent för att därefter öka till 6 procent år 2025. Under samma period ser utvecklingen bland gymnasieeleverna likartad ut, men ökningen i andelen med spelproblem är fördubblad mellan åren 2021 och 2025, från 4 procent till 8 procent (tabell 5 och 6).

Närståendes utsatthet

På senare tid har det uppmärksammats att även närstående påverkas av en spelare. I det följande avsnittet redovisas andelen av befolkningen i åldern 18–84 år som under de senaste 12 månaderna har påverkats negativt av någon i sitt liv som har spelat för mycket om pengar.

Resultaten bygger på data från CAN:s undersökning Vanor och konsekvenser 2021 och 2025. År 2025 uppgav 1,9 procent av befolkningen att de hade påverkats negativt av en närståendes spelande, jämfört med 1,4 procent år 2021 (tabell 17). Det var vanligare bland kvinnor än bland män, 2,3 respektive 1,5 procent.

Andelen som hade påverkats negativt av en närståendes spelande var störst i den yngsta åldersgruppen och lägst i den äldsta. Bland personer i åldern 18–29 år uppgick andelen till 4,4 procent, jämfört med 0,8 procent bland personer i åldern 65–84 år. Mellan 2021 och 2025 ökade andelen som påverkats negativt i samtliga åldersgrupper. Ökningen var störst bland unga vuxna, där andelen steg från 2,7 till 4,4 procent. Bland kvinnor i åldern 18–29 år ökade andelen från 3,3 till 5,6 procent.

Bland de som påverkats negativt av en närståendes spelande var det vanligast att personen som spelade var en familjemedlem (tabell 18). Nästan hälften (48 procent) uppgav detta. 21 procent angav att det rörde sig om en partner och 27 procent att det var en person utanför familjen eller partnerrelationen. Fördelningen skilde sig mellan kvinnor och män. Bland kvinnor var det betydligt vanligare att det rörde sig om en partner (31 procent jämfört med 6 procent bland män), medan män oftare uppgav att den spelande personen var någon utanför familjen eller partnerrelationen (46 respektive 14 procent).

ANDT-vanor bland spelare

I detta avsnitt redovisas vanor vad gäller alkohol, narkotika, dopning och tobak/nikotin bland de som spelar om pengar.

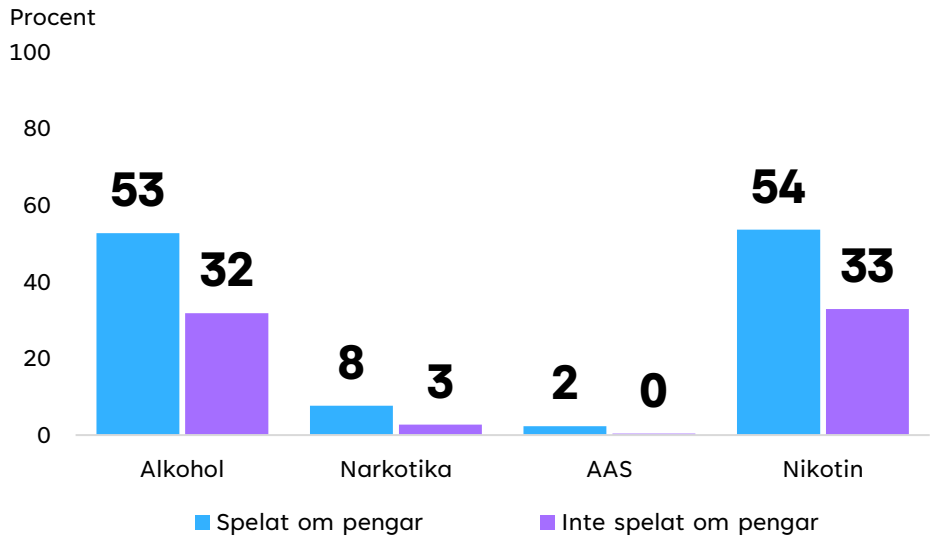
Redovisningen för alkohol-, narkotika-, doping- och tobaksvanor bland spelande skolungdomar baseras på sammanslagna data från CAN:s nationella skolundersökning 2024 och 2025. För den vuxna befolkningen (18–84 år) har data från CAN:s undersökning Vanor och konsekvenser 2021 och 2025 använts.

Årsaktuell erfarenhet av alkohol, narkotika, anabola androgena steroider (AAS) och nikotin är vanligare bland elever som har spelat om pengar det senaste året, jämfört med de som inte har gjort det (tabell 10).

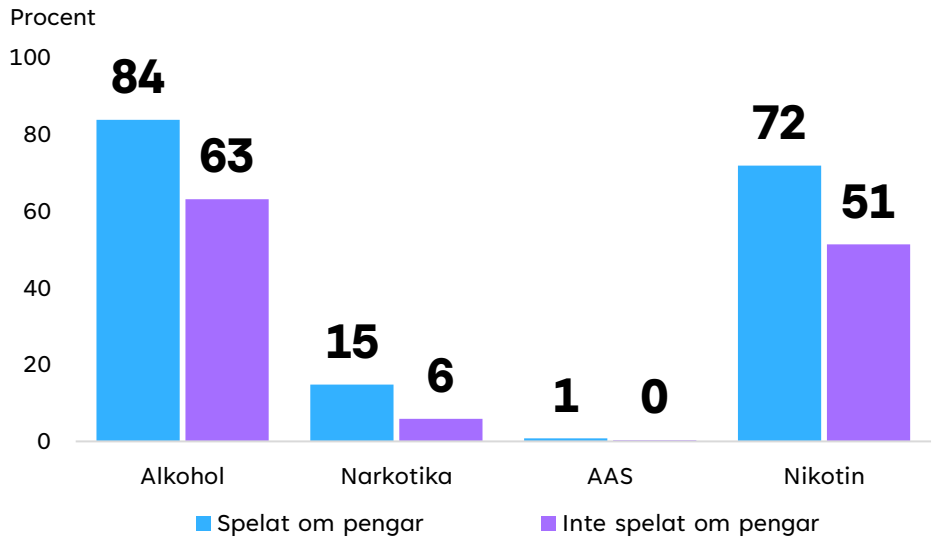
Störst var skillnaderna för att ha druckit alkohol och använt nikotin. När analyserna även tog hänsyn till kön (i och med att pojkar spelar i allt högre grad än flickor) blev resultaten för AAS icke-signifikanta bland flickor i nian och för alla i gymnasiets år 2.

Mer än hälften (53 procent) av niorna som spelat om pengar det senaste året hade druckit alkohol under samma period, medan omkring en tredjedel (32 procent) bland de som inte spelat hade gjort detta (figur 6, se nästa sida). En liknande bild syns i gymnasiet; 84 procent av de som spelat om pengar hade druckit alkohol, medan motsvarande andel låg på 63 procent bland de som inte spelat (figur 7, se nästa sida).

Även vad gäller nikotinanvändningen var det mer frekvent bland spelarna, jämfört med de som inte hade spelat. I årskurs 9 hade 54 procent av de som spelat om pengar använt nikotin, jämfört med 33 procent av de som inte hade spelat om pengar. Samma mönster finns i gymnasiet där 72 procent av pengaspelarna hade årsaktuell nikotinanvändning, medan 51 procent av de som inte hade spelat om pengar hade det.



Figur 6. ANDT-vanor bland elever i årskurs 9 som spelat om pengar de senaste 12 månaderna och som inte spelat om pengar de senaste 12 månaderna. 2024/2025.



Figur 7. ANDT-vanor bland elever i gymnasiets år 2 som spelat om pengar de senaste 12 månaderna och som inte spelat om pengar de senaste 12 månaderna. 2024/2025.

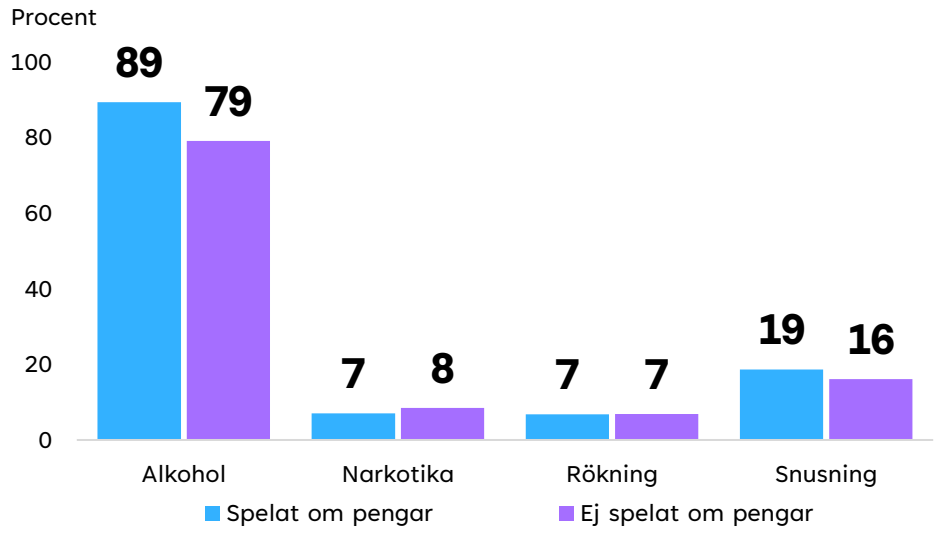
Även bland vuxna (18–84 år) skilde sig ANDT-vanorna mellan dem som hade spelat om pengar det senaste året och dem som inte hade gjort det. Mönstret var dock inte lika entydigt som bland skoleleverna (figur 8 och tabell 16). Alkohol var vanligare bland pengaspelarna, medan narkotikaanvändning var mindre vanligt. För rökning fanns ingen skillnad, medan snus var vanligare bland dem som spelat om pengar. Skillnaderna för alkohol, narkotika och snus kvarstod när analyserna tog hänsyn till kön.

Nästan nio av tio (89 procent) av dem som spelat om pengar hade druckit alkohol det senaste året, jämfört med 79 procent av dem som inte hade spelat. Skillnaden var signifikant bland både män (91 respektive 80 procent) och kvinnor (88 respektive 78 procent).

Användning av narkotika och/eller narkotikaklassade läkemedel var något mindre vanligt bland spelarna (7 procent) än bland dem som inte hade spelat (8 procent). Skillnaden var signifikant bland kvinnor men inte bland män.

Andelen som rökte var 7 procent både bland de som spelade om pengar och de som inte gjorde det. Det fanns ingen signifikant skillnad mellan grupperna.

Snusning var däremot vanligare bland dem som spelade om pengar; 19 procent jämfört med 16 procent bland dem som inte hade spelat om pengar. Bland män snusade 27 procent av pengaspelarna, jämfört med 20 procent av dem som inte hade spelat om pengar. Bland kvinnor var förhållandet det omvända, 9 procent av dem som spelade om pengar snusade, jämfört med 12 procent av dem som inte hade gjort det. Båda skillnaderna var signifikanta.



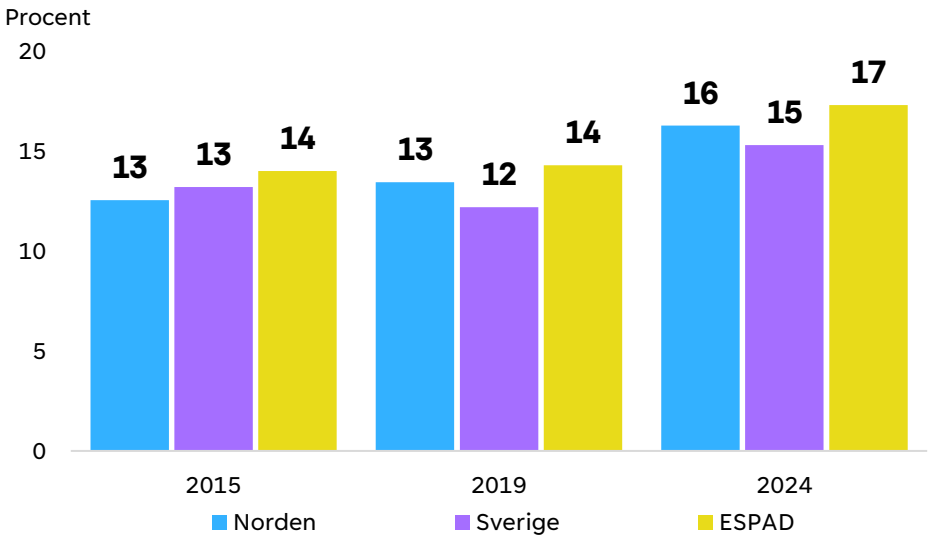
Figur 8. ANT-vanor bland vuxna (18–84 år) som spelat om pengar de senaste 12 månaderna och som inte spelat om pengar de senaste 12 månaderna. 2025.

Internationell jämförelse

För att ge en bild av hur Sverige spelar jämfört med andra länder visas nedan uppgifter från ESPAD (The European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs).

ESPAD-studien är genomförd med samma metodik och med samma frågor i de deltagande länderna. Studien vänder sig till skolelever som ska fylla 16 år under kalenderåret. Omkring 35–37 europeiska länder deltog i studien under åren 2015, 2019 och 2024. Mellan 96 000 (2015) och 114 000 (2024) studenter har deltagit i studien. De nordiska länderna har deltagit samtliga dessa år. Frågorna om spel om pengar infördes för samtliga länder år 2015.

Figur 9 (tabell 25) visar utvecklingen av andelen elever som spelat om pengar det senaste året i Sverige, Norden och Europa (deltagande ESPAD-länder). Figuren visar att spel om pengar de senaste 12 månaderna ökat i samtliga regioner och att en större andel i Europa spelat om pengar jämfört med Sverige och Norden under samtliga år. I stort sett är andelen studenter i Sverige som spelat på samma nivå som de andra nordiska eleverna.



Figur 9. Andelen elever som spelat om pengar de senaste 12 månaderna i Sverige, övriga Norden och övriga Europa, år 2015, 2019 och 2024.

Diskussion

I denna rapport har vi försökt spegla utvecklingen över tid vad gäller spel om pengar. Rapporten undersöker också skillnader mellan grupper på data från senare år.

Vad gäller spel om pengar och utvecklingen över tid är det påfallande att omsättningen ökat samtidigt som andelen i befolkningen som uppger att de spelat om pengar det senaste året minskat.

Under samma tidsperiod har även andelen med spelproblem varit ganska konstant. Rapporten har inte undersökt förklaringar till det här, men en möjlig förklaring är att det är en liten del av spelarna som svarar för en stor del av omsättningen. I en studie som bygger på Swelogs datamaterial från 2021, visade det sig att 4 procent av spelarna står för hälften av omsättningen på spelmarknaden (spelprevention.se). En sannolik förklaring till de motsägelsefulla resultaten att omsättningen ökar medan andelen som spelar om pengar minskar är således att det är förändringar bland de som spelar för mycket pengar som kan vara en orsak bakom. Till denna möjliga förändring kan läggas att nya spel om pengar och nya sätt att spela ständigt tillkommer.

Ur ett mer teoretiskt folkhälsovetenskapligt perspektiv är resultaten också oväntade då det förväntade snarare skulle vara kollektiva förändringar i befolkningen (Rose, 1992). Det vill säga, givet att omsättningen ökar skulle vi förvänta oss ökningar i hela befolkningen och i flera undergrupper av befolkningen. Dock ska betonas att vi här resonerar om andelar i befolkningen som spelat om pengar och inte hur mycket de spelat för.

En annan slutsats rapporten pekar på är att andelen elever som spelat om pengar ökat. Dessutom ökar andelen elever med spelproblem. Trenderna bland skolever skiljer sig alltså, till viss del, åt mot den vuxna delen av befolkningen. Till det hör att ökningen bland skoleleverna sammanfaller med när Sverige fick en licensbaserad marknad, det vill säga år 2019. Det är värt att betänka att elever i årskurs 9 och en stor andel elever i gymnasiet inte ska ha möjlighet att spela om pengar då vi haft en åldersgräns på 18 år sedan 2017 (på tillståndspliktiga lotterier) och sedan 2019 på allt spel om pengar (undantaget fysiskt kasinospel där åldersgränsen är 20 år). Det finns med andra ord fog för att ifrågasätta hur tillsynen av åldersgränserna fungerar.

Vad gäller ungdomars spelande om pengar är det också värt att lyfta gränslandet mellan spel om pengar och spel. I dataspel förekommer lootlådor och skinbetting. Där, i korthet, lootlådor är en virtuell låda som ofta handlas för pengar men där innehållet är slumpmässigt och kan innehålla föremål eller förmåner. Skinbetting är att spelaren satsar virtuella föremål (skins) gärna på externa webbplatser. Skins kan säljas vidare för riktiga pengar. Lootlådor och skinbetting är företeelser som visat sig ha samband med problemspelande (Hing et. al., 2022). I dessa studier är det ofta svårt att avgöra orsakssambanden men de pekar på en förete-

else som ofta vänder sig till yngre. De kan utgöra en liten del i skillnaden i trender mellan den vuxna delen av befolkningen och skolelever.

Rapporten visar på en utbildningsgradient i befolkningen; andelen med en eftergymnasial utbildning som spelat de senaste 12 månaderna är lägre än grupperna med lägre utbildning. Sambandet vad gäller spelproblem är inte lika tydligt. Sambandet mellan socioekonomi och spel bland skolelever var inte signifikant. Det här pekar mot att spel om pengar är ett beteende som personerna i vissa socioekonomiska grupper i högre grad tillägnar sig i vuxen ålder. Samtidigt finns en socioekonomisk hälsogradient, över lag, i befolkningen (Socialstyrelsen, 2024). Men andra ord är det tänkbart att spel om pengar förstärker den socioekonomiska hälsogradient som redan finns i befolkningen.

Rapporten hade som huvudsakligt syfte att sammanställa flera olika datakällor för att ge en övergripande bild av utvecklingen av spel om pengar. Det är en styrka med rapporten. En svaghet med rapporten är att vi inte kunnat analysera trender i detalj, vi har helt enkelt inte haft tillgång mikrodata. Vår förhoppning trots dessa brister är att rapporten ger en ökad kunskap och en samlad bild över området spel om pengar i Sverige.

.

Referenser

Branschföreningen för onlinespel. (2026). *Svenska spelbranschen i siffror*. Fakta om spel. Hämtad 2 september 2026, från https://www.faktaomspel.se/statistik/svenska-spelbranschen-i-siffror/

ESPAD Group. (u.å.). *ESPAD data portal* [Databas]. Hämtad 12 september 2026, från https://data.espad.org/

Folkhälsomyndigheten. (u.å.). *Omsättning på spelmarknaden*. Spelprevention. Hämtad 8 oktober 2026, från https://www.folkhalsomyndigheten.se/spelprevention/statistik/omsattning-pa-spelmarknaden/

Folkhälsomyndigheten. (2024a). *Folkhälsodata: Nationella folkhälsoenkäten – Levnadsvanor*. Hämtad juni 2026,

Folkhälsomyndigheten. (2024b). *Syfte och bakgrund till frågorna i Nationella folkhälsoenkäten 2024*.

Folkhälsomyndigheten. (2026, 24 augusti). *Nationella folkhälsoenkäten – data för bättre folkhälsa*. https://www.folkhalsomyndigheten.se/statistik-och-data/om-vara-data/om-vara-datainsamlingar/nationella-folkhalsoenkaten/

Goedecke, K., Spångberg, J., & Svensson, J. (2023). License to gamble: Discursive perspectives on the 2019 reregulation of the Swedish gambling market. *Critical Gambling Studies, 4*(2), 16–29.

González Díaz, K., Cisneros Örnberg, J., & Reitan, T. (2024). Balancing conflicting interests: Stakeholders' interpretations of 'moderation' in Swedish gambling advertising legislation. *International Gambling Studies, 24*(3), 419–438.

Hing, N., Rockloff, M., Russell, A. M., Browne, M., Newall, P., Greer, N., & Thorne, H. (2022). Loot box purchasing is linked to problem gambling in adolescents when controlling for monetary gambling participation. *Journal of Behavioral Addictions, 11*(2), 396–405.

Johnson, E. E., Hamer, R., Nora, R. M., Tan, B., Eisenstein, N., & Engelhart, C. (1997). The Lie/Bet Questionnaire for screening pathological gamblers. *Psychological Reports, 80*(1), 83–88.

Rose, G. (1992). *The strategy of preventive medicine*. Oxford University Press.

Ramstedt M (2026). Vanor och konsekvenser 2025. Rapport 242. Stockholm: CAN – Centralförbundet för alkohol- och narkotikaupplysning.

Socialstyrelsen. (2024). *Tillståndet och utvecklingen inom hälso-, sjuk- och tandvård: Lägesrapport 2024*.

Spelinspektionen. (2026a). *Kanaliseringsgrad på den svenska spelmarknaden 2025* (Dnr 25Si2603).

Spelinspektionen. (2026b). *Omsättning på spelmarknaden per kvartal: Historiska kvartalsdata*. Hämtad 2 september 2026.

Spellag (2018:1138). Finansdepartementet. [fullständig URL på riksdagen.se]

Spellicensutredningen. (2017). *En omreglerad spelmarknad: Betänkande av Spellicensutredningen. Del 1* (SOU 2017:30).

Svenska Spel. *Stryktipset fyller idag 89 år*. https://om.svenskaspel.se/nyheter-sport-casino/pa-den-har-dagen-for-89-ar-sedan-foddes-stryktipset/

Svensson J, Guttormsson, U. (red.), CAN:s nationella skolundersökning 2025. Stockholm: Centralförbundet för alkohol- och narkotikaupplysning (CAN); 2025. Rapport 239

Toce-Gerstein, M., Gerstein, D. R., & Volberg, R. A. (2009). The NODS-CLiP: A rapid screen for adult pathological and problem gambling. *Journal of Gambling Studies, 25*(4), 541–555.

Wardle, H., Degenhardt, L., Marionneau, V., [övriga författare enligt artikelsidan]. (2024). The Lancet Public Health Commission on gambling. *The Lancet Public Health, 9*(11), e950–e994.

Begrepp och termer

Lie/Bet	Ett kort frågeformulär som innehåller två ja/nej-frågor för att snabbt utreda om en person behöver vidare utredning. Lie/Bet används också för att skatta andelen i en befolkning med spelproblem.
Kanaliseringsgrad	Begreppet syftar till att fånga hur stor andel av spelandet om pengar som sker hos aktörer med svensk licens i stället för hos olicensierade spelbolag. Det finns ingen allmänt vedertagen metod för hur detta ska mätas då mätmetoderna varierar.
NODS-CLiP	Ett screeningformulär med tre ja/nej-frågor för problemspelande. Det användes under perioden 2004–2013 i den nationella folkhälsoenkäten.
PGSI	*Problem Gambling Severity Index*. Det är ett frågeformulär som används för att mäta hur allvarliga en persons spelproblem är. Det består av 9 frågor om spelandet under de senaste 12 månaderna. I Vanor och Konsekvenser undersökningen används denna version. I CAN:s nationella skolenkät ingår sedan 2019 en kortversion av PGSI som innehåller fyra frågor.
Problemspelande	Kan innebära olika beroende på vilket mätinstrument som används. Vanligast är dock att begreppet används som en nivå (8 poäng eller mer) på PGSI skalan.
Spel om pengar	Med spel om pengar menas en aktivitet där deltagaren satsar pengar eller annat av värde i syfte att göra en ekonomisk vinst. Utfallet beror helt eller delvis på slumpen.
Spelproblem	Spelproblem är ett samlingsbegrepp för att spelandet om pengar orsakar negativa konsekvenser. Begreppet omfattar allt från riskspelande med få negativa konsekvenser till spelberoende med allvarliga skadeverkningar.
Spelberoende	Spelberoende, eller hasardsspelsyndrom, är en diagnos som ställs av vården.
Spelpaus	Ett nationellt system för självavstängning från spel om pengar bland spelbolag med svensk spellicens.

C·A·N

CAN är Sveriges ledande kunskapscentrum med uppdrag att undersöka, analysera och sprida kunskap om användningen av alkohol, narkotika, dopning, tobak och spel om pengar.

Vår vision är ett samhälle där människor inte far illa av skadligt bruk och beroende. Vi arbetar för ökad kunskap och vill bidra till välgrundade beslut.
Använd kunskapen!

CAN – Centralförbundet för alkohol- och narkotikaupplysning | www.can.se