

## Spel om pengar bland 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 03**

Utgivningsår: Mars 2019, Stockholm

Utgivare: Centralförbundet för alkohol- och narkotikaupplysning, CAN

Formgivning: Jimmie Hjärtström, CAN

ISBN: 978-91-7278-294-5

URN:NBN:se:can-2019-1

# Spel om pengar bland unga

Johan Svensson & Martina Zetterqvist

## Inledning

I en ledare i den ansedda vetenskapliga tidskriften Nature (Nature, 2018) argumenterar artikelförfattaren för att myndigheter och forskning ägnar för lite uppmärksamhet åt spelande (patologiskt spelande) och att en anledning kan vara att spelande inte specifikt angriper ett organ på samma sätt som alkohol angriper levern eller tobak lungorna. Oavsett vilket, avslutar författaren, är det viktigt att forskare och myndigheter svarar mot det behov och dess implikationer som problemet medför.

I denna fokusrapport är syftet att ge en övergripande bild över spel om pengar i årskurs 9 och gymnasiets år 2 under perioden 2000–2018. Sedan år 2000 har Centralförbundet för alkohol- och narkotikaupplysning (CAN) frågat eleverna i årskurs 9 om spel om pengar och sedan år 2004 omfattar CAN:s skolundersökningar även elever i gymnasiets år 2.

En anledning till varför rapporten skrivs just i år, 2019, är att vi i Sverige detta år har fått en licensbaserad spelmarknad, till skillnad mot tidigare år då den svenska spelmarknaden varit ett monopol, åtminstone i teorin. Ett skäl till att riksdagen beslutat om en licensbaserad marknad var just att det svenska monopolet var utmanat av internatio-

nella bolag som till stor del tillhandahöll spel via onlinetjänster. Uppskattningar från Lotteriinspektionen tydde på att aktörerna utan svenska tillstånd år 2016 utgjorde 30 % av den reglerade marknaden, beräknat på omsättningen efter utbetalda vinster (Lotteriinspektionen, 2016). Rapporten kan således ses som en avrapportering av hur de svenska skolungdomarna spelat om pengar under en tid då vi i Sverige haft ett statligt spelmonopol.

I korthet innebär den nya spelregleringen att alla som är verksamma på den svenska spelmarknaden skall ha licens och att de aktörer som inte har licens skall stängas ute (SOU 2017:30).

I sammanhanget är det relevant att lyfta fram att denna förändring föregicks av en förändring i lagstiftningen där socialtjänsten och hälso- och sjukvården från och med 2018 fick ett förtydligt ansvar. Socialtjänstens ansvar innebär att spel om pengar likställs med alkohol och narkotika och därmed ska kommunerna förebygga och motverka spelmissbruk samt bistå personer med insatser när det finns behov av det. Hälso- och sjukvården har sedan tidigare ett ansvar för att behandla spelberoende, men fick i och med lagändringarna tydligare ansvar för att beakta barns behov av stöd när en närstående vuxen har spelproblem (Socialstyrelsen, 2017).

Före licensieringen av den svenska spelmarknaden genomfördes ett antal regleringar som är relevanta för denna rapport och för unga och deras spelvanor. År 2007 införde Svenska spel en åldersgräns på 18 år på samtliga av deras spel i butik, vilket innebar att möjligheten för unga att spela på vid den tidpunkten populära spel såsom Stryktips, Keno och Lotto, begränsades. Däremot undantogs vissa lotter, som till exempel Triss. Dessa undantag varade till 2010, då Svenska spel införde en 18-årsgräns på samtliga spel och lotter. Dessutom införde Svenska spel år 2014 ett obligatoriskt spelkort, vilket kan antas ha begränsat ungas möjligheter till spelande ytterligare.

Riskerna med spel om pengar bland ungdomar är inte lika uppenbara som vid exempelvis alkoholkonsumtion eller tobakskonsumtion. Alkohol- och narkotikakonsumtion bland ungdomar medför ökade risker för såväl akuta skador, såsom ökad risk för olyckor eller utsatthet för våld, som mer långsiktiga i form av ökad risk för beroende. Vad gäller spel om pengar är dessa risker inte lika påtagliga men forskningen pekar på att riskabelt spelande i ungdomen samvarierar med ansträngda sociala relationer, försämrade skolresultat, avvikande beteende och kriminalitet, depressioner, självmord och ökad risk för problematiskt spelande i vuxen ålder (Messerlian & Derevensky 2005 och McComb & Sabiston, 2010). Ur ett preventivt perspektiv brukar det också lyftas fram att spel om pengar bland ungdomar är mer svårupptäckt för föräldrar och omgivning än alkohol, rökning el-

ler narkotika, på så sätt att det inte finns synliga eller lika påtagliga tecken såsom berusning eller för den delen lukt, som fallet kan vara vid rökning eller alkoholkonsumtion. Internationell forskning har visat att barn till föräldrar som spelar om pengar tenderar att börja spela tidigare, spela mer senare i livet jämfört med jämnåriga samt har en ökad risk för att utveckla spelproblem (Griffiths & Wood 2000). En annan riskfaktor för spelande om pengar är alkohol- eller narkotikakonsumtion. Det skall dock påtalas att den kausala ordningen inte är helt given, det vill säga om det är problemspelet som kommer före drogkonsumtionen eller vice versa (Blinn-Pike m.fl. 2010).

Trots att spelande och problematiskt spelande uppmärksammats både internationellt och nationellt är det centralt att påpeka att detta är ett förhållandevis nytt forskningsfält. Av denna anledning kan vi också förvänta oss att kunskapen om mått på spelande, diagnosticering av problemspelande samt preventiva insatser kommer att utvecklas och förhoppningsvis förbättras.

## Disposition

Rapporten inleds med en sammanfattning. Därefter följer ett avsnitt som beskriver trender i utvecklingen av spel om pengar bland pojkar och flickor i årskurs 9 och gymnasiet år 2. I detta avsnitt presenteras andelen elever som spelat de senaste 30 dagarna, hur mycket pengar de spelat för de senaste 30 dagarna, spelandet de senaste 12 månaderna, utvecklingen av andelen som uppvisar tecken på spelproblem enligt Lie/Bet instrumentet, samt utvecklingen av spelandet via internet eller på annat sätt. I följande avsnitt redovisas en multivariat analys över vilka samband vi finner mellan vissa riskabla beteenden och att spela. Därefter jämför vi spelandet i Sverige med andra länder som deltagit i den europeiska skolundersökningen (ESPAD). Avslutningsvis redogörs för det material och de beräkningar som ligger till grund för redovisningarna.

## Sammanfattning

I denna Fokusrapport har spel om pengar bland elever i årskurs 9 och i gymnasiets år 2 analyserats. Vad gäller utvecklingen visar rapporten:

Andelen elever som spelat om pengar de senaste 30 dagarna har minskat markant mellan åren 2000 till 2012, såväl bland pojkar och flickor i årskurs 9 som bland pojkar och flickor i gymnasiets år 2. Även under perioden 2012 till 2018, då en annan frågekonstruktion används, har spelandet om pengar minskat signifikant, med undantag för pojkarna i gymnasiet där andelen var oförändrad. Också vad gäller spel om pengar de senaste 12 månaderna har spelandet sjunkit signifikant bland elever i årskurs 9 och bland flickorna i gymnasiet under perioden 2012–2018.

Beträffande hur mycket pengar eleverna spelat för, visar rapporten att andelen som spelat om 100 kronor eller mer de senaste 30 dagarna minskat signifikant under perioden 2000–2012 bland niorna och bland pojkarna i gymnasiet, bland flickorna i gymnasiet var denna andel oförändrad. Utvecklingen under de senaste åren, 2015–2018, visar på en oförändrad andel som spelat om 100 kronor eller mer.

En oroväckande utveckling är att andelen som uppvisar tecken på problemspelande, enligt Lie/Bet-instrumentet, ökar bland pengaspelande pojkar i årskurs 9, under perioden 2012 till 2018. Även bland pojkarna i gymnasiet syns en liknande utveckling, om än ej statistiskt signifikant. Bland flickorna, i gymnasiet och årskurs 9, har inga statistiskt signifikanta förändringar inträffat. Ser vi till samtliga elever, det vill säga även de som inte spelat om pengar de senaste 12 månaderna, har dock andelen som uppvisar indikationer på problemspelande varit förhållandevis oförändrad.

I rapporten görs en jämförelse över tid mellan spel via internet och på annat sätt. Denna jämförelse visade att spel via internet visserligen ökar över tid, men fortfarande är lägre än spel på annat sätt. I en multivariat analys visade det sig att:

I både nian och gymnasiets år 2 är pojkar mer benägna att spela om pengar de senaste 12 månader-

na än vad flickor är. Dessutom ökar sannolikheten att spela om pengar om eleven har: konsumerat alkohol, intensivkonsumerat alkohol och använt narkotika senaste 12 månaderna. En skillnad mellan årskurserna var att ha varit utsatt för mobbing, vilket ökade sannolikheten för att spela om pengar i årskurs 9 men inte i gymnasiet. Att vara daglig snusare samvarierade med spel om pengar i gymnasiet, men inte i årskurs 9. Ålder, dvs. att vara över 18, ökade sannolikheten för att spela om pengar i gymnasiet.

Denna fokusrapport avslutas med en internationell jämförelse, där det framgår att de svenska ungdomarna spelar i mindre utsträckning än det europeiska genomsnittet, enligt den europeiska studien ESPAD.

Att spel om pengar minskat bland skoleleverna sedan år 2000 kan vara betydelsefull grundläggande kunskap i en framtida utvärdering av den förändring av spelmarknaden som genomfördes vid årsskiftet 2018/19. Vad nedgången beror på har inte undersökts men det ligger nära till hands att lyfta fram det faktum att relaterade hälsobeteenden minskat över tid. Andelen alkoholkonsumenter, andelen rökare och andelen som snusar har minskat under 2000-talet bland skolungdomarna (Zetterqvist, 2018). En norm av allmän hälsosam livsstil kan ha påverkat attityder och agerande även vad gäller spel om pengar. Samtidigt finns det redogörelser om försämrad hälsa bland unga, såsom ökande psykosomatiska besvär (Folkhälsomyndigheten, 2018) samt mera övervikt och fetma (Abarca-Gómez, m.fl., 2017). Dessa rapporter talar emot att nedgången i spel om pengar, alkohol och tobakskonsumtion skulle vara en del av en allmän hälsotrend. Vad gäller spel om pengar är en sannolik orsak till nedgången det succesiva införandet av åldersgränser på flertalet av Svenska spelspel samt det faktum att det krävs ett kreditkort för att spela på online spel. Det skall dock påpekas att detta inte närmare undersökts i denna rapport men intrycket förstärks av det faktum att de som var äldre än 18 år spelade i större utsträckning än omyndiga.

Avslutningsvis bör ett antal begränsningar med denna rapport nämnas. Samtliga underlag bygger på självrapporterade uppgifter och denna typ av data är alltid behäftade med brister, såsom social önskvärdhet eller att, eleverna i detta fall, missförstår eller helt enkelt inte minns. Ytterligare en begränsning är det faktum att spelområdet är mycket föränderligt på så sätt att nya spelformer tillkommer, vilket gör det svårare att mäta fenomenet. Det är också så att nya typer av produkter tillkommer vilka befinner sig i ett gränsland mellan spel om pengar och datorspel eller TV-spel. Ett exempel på en sådan produkt är så kallade loot-lådor (i korthet en typ av paket det går att köpa i vissa datorspel där innehållet i paketet slumpas ut). Till styrkorna i rapporten hör att den bygger på stora urval, omkring 5 000 varje år i årskurs 9 under åren 2000–2018 och omkring 4 000 elever i gymnasiet år 2 under perioden 2004–2018. Bortfallet, på klassnivå, är relativt begränsat och har legat omkring 17 % i årskurs 9 och omkring 21 % i gymnasiet år 2.

Denna fokusrapport har producerats med finansiering från CAN:s basanslag och från Svenska spels forskningsråd (projekt FO2014-0006). Flera medarbetare på CAN har varit delaktiga i granskning och utformning av innehållet. Vi vill passa på att tacka alla elever och skolpersonal som medverkat i datainsamlingar.



15%

av pojkarna i gymnasiet har spelat de senaste 30 dagarna jämfört med 2% av flickorna i gymnasiet.



27%

av de pengaspelande pojkarna i nian uppvisar indikation på spelproblem.

## Trender i spelande bland ungdomar

I följande avsnitt används olika mått på hur spelandet har utvecklats: spelande under de senaste 30 dagarna, hur mycket pengar man spelat om de senaste 30 dagarna, spelande under de senaste 12 månaderna, utvecklingen av andelen som uppvisar tecken på spelproblem enligt Lie/Bet- måttet samt utvecklingen av spel på internet respektive spel på annat sätt. I avsnittet Material och beräkningar nämns att spelfrågorna har förändrats, detta preciseras och utvecklas närmare vid varje figur.

### Andelen som spelat om pengar de senaste 30 dagarna

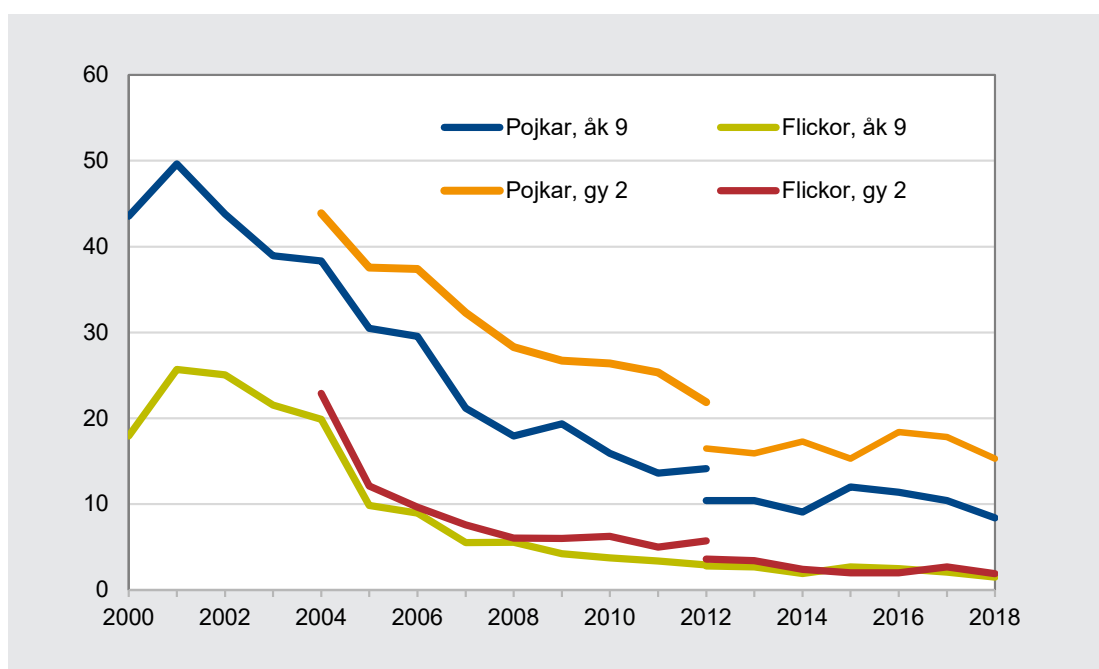
Den spelfråga som varit med under längst tid i CANs skolundersökningar är frågan om hur mycket pengar man spelat för under de senaste 30 dagarna. Av denna anledning har vi använt oss av den frågan som mått på att de spelat överhuvudtaget under de senaste 30 dagarna under perioden 2000–2012, i syfte att spegla en så lång period som möjligt.

Av figur 1 framgår att det skett en betydande, och statistiskt signifikant, nedgång av andelen som spelat om pengar de senaste 30 dagarna under

perioden 2000–2012. Detta gäller såväl bland flickor som bland pojkar och oavsett årskurs. Figuren visar också att en större andel pojkar spelar om pengar än flickor, oavsett årskurs och undersökningsår.

År 2001 rapporterade 50 % av pojkarna i årskurs 9 att de spelat om pengar de senaste 30 dagarna, denna andel hade sjunkit till 14 % år 2012, en minskning med 36 procentenheter. Motsvarande nedgång bland flickorna i årskurs 9 gick från 26 % år 2001 till 3 % år 2012, en nedgång med 23 procentenheter.

Det var först år 2004 som gymnasieleverna inkluderades i CANs skolundersökningar. Då rapporterade 44 % av pojkarna i gymnasiets år 2 att de spelat om pengar de senaste 30 dagarna. År 2012 hade denna andel sjunkit till 22 %. Motsvarande förändring bland flickorna gick från 23 % till 6 %. Under perioden 2012 till 2018 har en ny frågekonstruktion använts (se avsnittet metod och material) och vad gäller denna period har spelandet om pengar minskat signifikant i alla grupper med undantag för pojkarna i gymnasiet. Bland flickorna i gymnasiet var det år 2012 4 % som uppgav att de



**Figur 1.** Andelen elever som uppger att de spelat om pengar de senaste 30 dagarna, enligt frågan om hur mycket pengar de spelat för (2000–2012) och enligt frågan om de spelat om pengar de senaste 30 dagarna (2012–2018). Flickor och pojkar i årskurs 9 och i gymnasiets år 2, perioden 2000–2018.

spelat de senaste 30 dagarna, år 2018 hade denna andel sjunkit till 2 %. I årskurs 9 minskade andelen flickor som spelat om pengar de senaste 30 dagarna från 3 % till 2 %. Bland pojkarna i gymnasiet var motsvarande förändring från 17 % år 2012 till 15 % år 2018, och i årkurs 9 från 10 % år 2012 till 8 % år 2018.

Vad gäller fördelningen bland gymnasieelever under 18 år respektive över 18 år, har analyser gjorts av detta från år 2012. När resultatet delas upp på detta sätt framkommer att elever som är över 18 år spelar om pengar i större utsträckning än elever som ännu inte har fyllt 18 år. Under 2018 hade 12 % av eleverna över 18 år spelat om pengar de senaste 30 dagarna, jämfört med 8 % bland de minderåriga eleverna. Motsvarande värden år 2012 var 14 respektive 9 %.

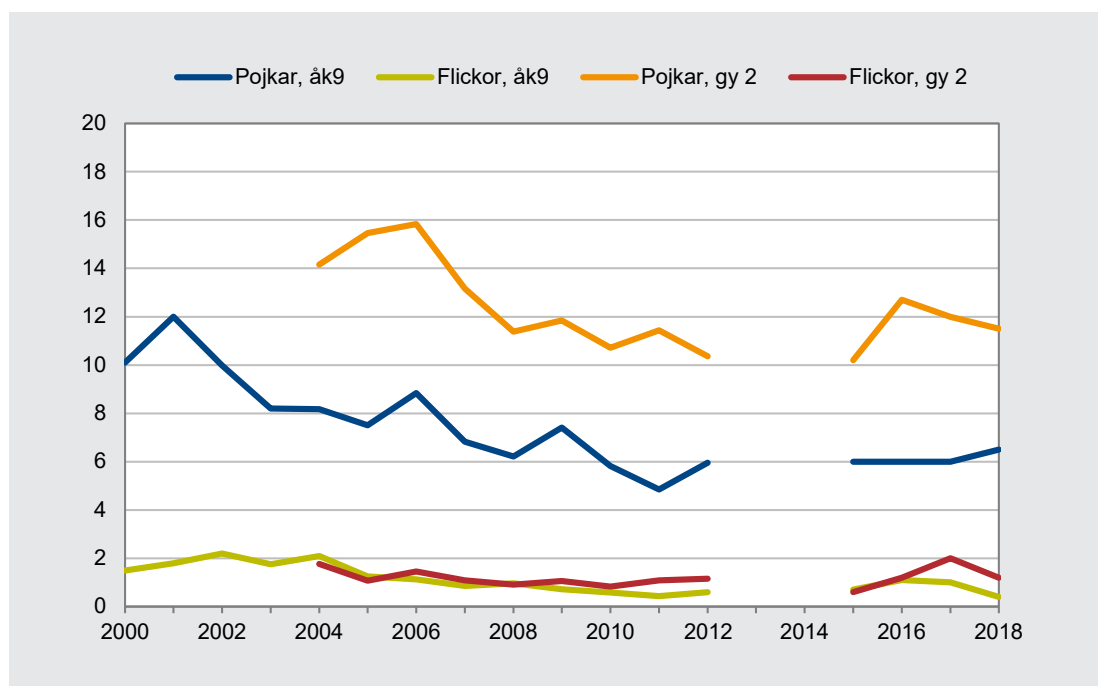
### Andelen som spelat för 100 kronor eller mer de senaste 30 dagarna

I Figur 2 visas andelen elever som uppgett att de spelat om 100 kronor eller mer de senaste 30 dagarna. Som tidigare redovisats har frågans sammanhang förändrats vilket kan ha påverkat andelen

len som uppgett att de spelat för 100 kronor eller mer. Under åren 2013 och 2014 ställdes inte frågan.

Av Figur 2 framgår att andelen pojkar som uppgett att de spelat om mer än 100 kronor har sjunkit i årskurs 9 och i gymnasiet under perioden 2000/2004 fram till år 2012. I årskurs 9 var andelen som högst år 2001 då 12 % rapporterade att de spelat om mer än 100 kronor de senaste 30 dagarna. Denna andel sjönk till 6 % år 2012. Bland pojkarna i gymnasieskolan var andelen som högst år 2006, då 16 % uppgett att de spelat om mer än 100 kronor. Andelen sjönk till 10 % år 2012. Under perioden 2015–2018 ökade andelen som spelat om 100 kronor eller mer något bland pojkarna i årskurs 9 och gymnasiet, dock är denna ökning inte signifikant.

Bland flickorna var andelen som uppgett att de spelat om pengar betydligt lägre än bland pojkarna. I båda årskurserna var det mellan en och två procent av flickorna som spelat för mer än 100 kronor de senaste 30 dagarna under hela tidsperioden. Bland flickorna i gymnasiet ökade andelen mellan åren 2015–2017, för att sedan återigen sjunka år 2018. Förändringen är dock inte signifikant.



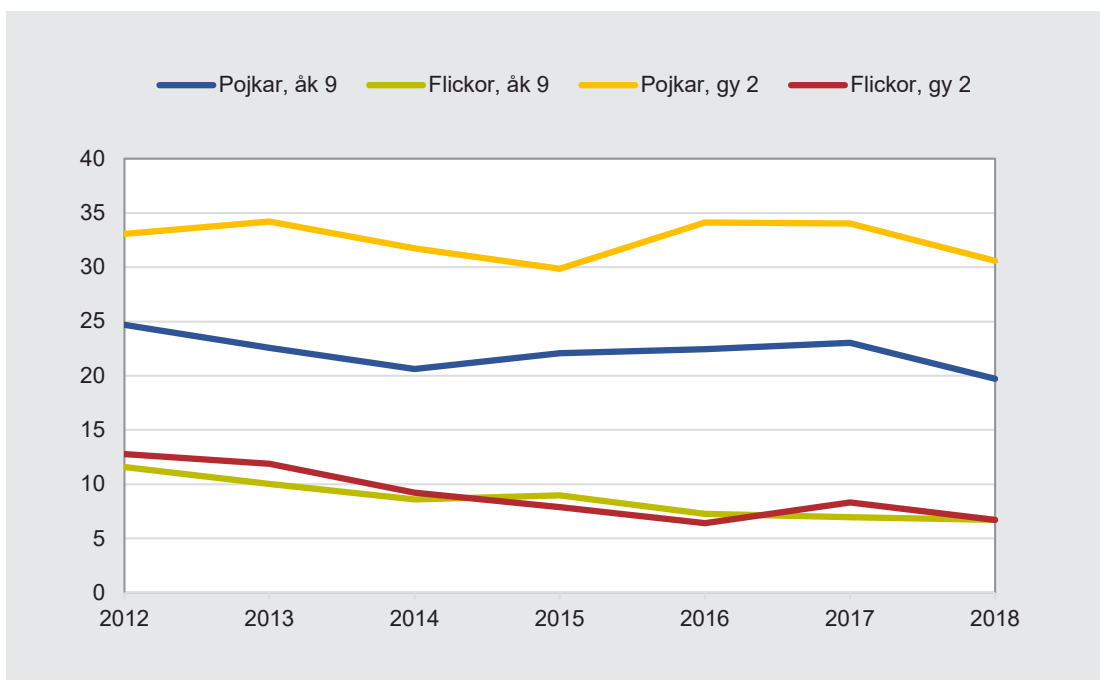
**Figur 2.** Andelen elever som uppger att de spelat om 100 kronor eller mer de senaste 30 dagarna. Flickor och pojkarna i årskurs 9 och i gymnasiets år 2, perioden 2000–2018.



### Andelen som spelat om pengar de senaste 12 månaderna

För att spegla andelen som spelar mindre frekvent än de senaste 30 dagarna visar Figur 3 andelen som spelat om pengar de senaste 12 månaderna, en fråga som ställts sedan 2012.

Andelen elever som spelat om pengar de senaste 12 månaderna har under perioden 2012–2018 minskat signifikant bland elever i årskurs 9 och bland flickorna i gymnasiet. Bland pojkarna i gymnasiet förändrades andelen, dock inte signifikant, som spelat om pengar de senaste 12 månaderna från 33 % år 2012 till 31 % år 2018. Motsvarande förändring bland pojkarna i årskurs 9 var från 25 % till 20 %. Bland flickorna i gymnasiet var förändringen från 13 % till 7 % och bland flickorna i årskurs 9 från 13 % till 7 % år 2018.



**Figur 3.** Andelen elever som uppger att de spelat om pengar de senaste 12 månaderna. Flickor och pojkar i årskurs 9 och i gymnasiets år 2, perioden 2012–2018.

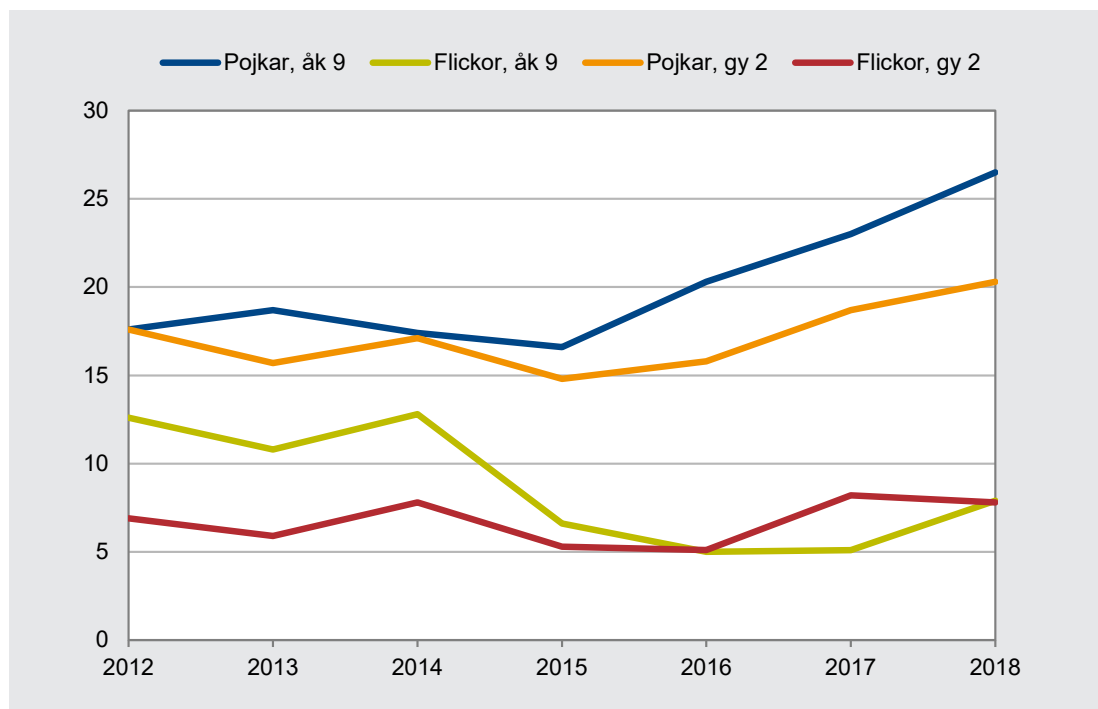
## Utvecklingen av andelen elever som uppvisar indikation på spelproblem

Lie/Bet är ett instrument som används för att identifiera personer som visar tecken på spelproblem. Instrumentet består av två frågor, dels om personen ljugit för personer som står hen nära om hur mycket hen spelat för, och dels om hen haft en känsla av att behöva spela för mer och mer pengar. Svarar respondenten ja på en av dessa frågor är detta en indikation på att personen bör utredas för spelproblem. Det skall dock nämnas att detta instrument har kritiserats, bland annat på grund av att det inte tar hänsyn till under vilken tidsrymd dessa tecken upplevdes. I figuren nedan har vi begränsat Lie/Bet-frågan till dem som spelat om pengar de senaste 12 månaderna.

Andelen pengaspelande pojkar som uppvisar tecken på spelproblem enligt Lie/Bet ökar under perioden 2012 till 2018, från 18 % år 2012, till 20 % i gymnasiet och till 27 % i årskurs 9, år 2018.

Ökningen bland pojkarna i årskurs 9 är signifikant medan ökningen bland pojkarna i gymnasiet inte är det. Bland flickorna i årskurs 9 minskar denna grupp, från 13 % år 2012 till 8 % år 2018. Motsvarande förändring bland flickorna i gymnasiet gick från 7 % till 8 %. Dessa förändringar är ej statistiskt signifikanta.

Ser vi till samtliga elever, det vill säga även bland de elever som inte spelat om pengar de senaste 12 månaderna, har dock andelen som uppvisar indikation på problemspelande varit förhållandevis oförändrad. År 2012 var det omkring 4 % av pojkarna i årskurs 9 och 6 % av pojkarna i gymnasiet som uppvisade tecken på problematiskt spelande, 2018 var motsvarande andelar 5 % respektive 6 %. Bland flickorna har denna andel varit knappt 1 % under perioden i båda årskurser.



**Figur 4.** Andelen elever som uppvisar tecken på problematiskt spelande enligt Lie/Bet, bland dem som spelat om pengar de senaste 12 månaderna. Flickor och pojkar i årskurs 9 och i gymnasiet år 2, perioden 2012–2018.

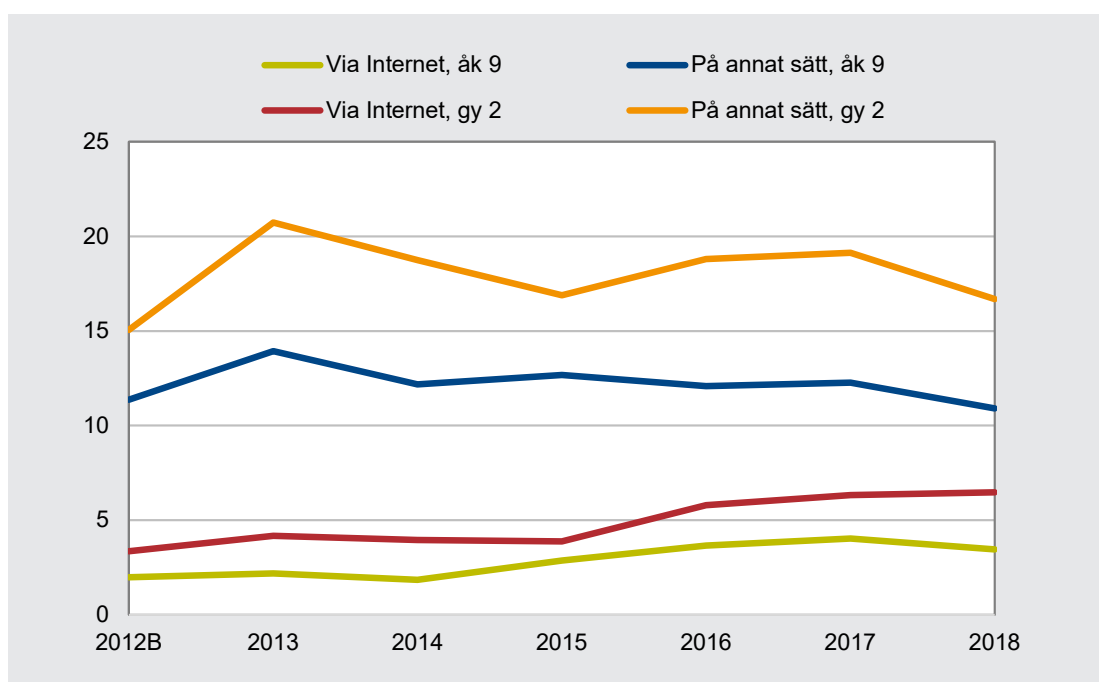
## Spel via internet respektive på annat vis

År 2005 infördes en fråga för att skatta om eleverna spelade om pengar via internet. Frågekonstruktionen förändrades år 2012, vilket bland annat innebar att det infördes en filterfråga, det vill säga en fråga om de spelat om pengar under de senaste 30 dagarna, de senaste 12 månaderna eller för mer än 12 månader sedan. Därefter kom följdfrågor om spelformer. Specifikt frågades det om poker, bingo, eller andra spel via internet, respektive, spelautomater, lotter (skraplotter, bingolotto m.m.), nummerspel (Lotto, Keno m.m.), sportspel (tips, hästar m.m.), poker, eller övriga spel. I figuren nedan har spelandet delats upp på spel via internet respektive på annat sätt, i syfte att spegla denna utveckling. På grund av frågeförändringarna presenteras enbart den senast jämförbara perioden, det vill säga 2012–2018.

Figur 5 visar att spelandet på annat sätt än via internet ökade något mellan 2012 och 2013, från 15 % till 21 % bland eleverna i gymnasiet och från 11 % till 14 % i årskurs 9. Från 2013 minskar denna

andel från 21 % till 17 % år 2018, bland gymnasieleverna. Motsvarande minskning bland eleverna i årskurs 9 var från 14 % 2013 ned till 11 % år 2018. Båda dessa förändringar är signifikanta. Vad gäller spel via internet ökar denna andel från 3 % år 2012 bland gymnasieleverna, till 6 % år 2018. Motsvarande utveckling bland eleverna i årskurs 9 är från 2 % år 2012 till 3 % år 2018. Även dessa förändringar är signifikanta.

Sammantaget visar figuren att andelen som spelat om pengar på annat sätt än via internet är högre bland både elever i årskurs 9 och i gymnasiet under tidsperioden. Ett skäl till detta kan vara frågeformuleringen, på så sätt att utvecklingen av olika spel via internet eller för den delen via mobiltelefoner inte fångas in i frågeformuläret. Ett annat skäl är att lotter inkluderades i spel om pengar på annat sätt, vilka utgör en stor del av spelandet. Dessutom har ungdomar under 18 år begränsade möjligheter till online-spel genom att de, i allmänhet, inte har förutsättningar att få kreditkort.



**Figur 5.** Andelen elever som uppger att de spelat om pengar via internet respektive på annat sätt de senaste 12 månaderna. Samtliga elever i årskurs 9 och i gymnasiets år 2, under perioden 2012–2018.

## Samband mellan att ha spelat om pengar och andra riskfaktorer

För att studera sambandet mellan spel om pengar och andra riskbeteenden/faktorer har en logistisk regressionsanalys genomförts. Denna analysmetod skattar sannolikheten (oddsen) för att en elev ska spela om pengar utifrån värdet på en oberoende variabel (exempelvis kön), justerat för andra faktorer som kan tänkas förklara sambandet. För att få ett tillräckligt stort urval har åren 2016–2018 slagits samman och eleverna i årskurs 9 och gymnasiets år 2 har därefter analyserats separat.

Utfallsvariabeln är att ha spelat om pengar någon gång de senaste 12 månaderna. Spel om pengar har sedan ställts mot tio variabler som bedömts relevanta. För att eleverna ska klassas som alkoholkonsument ska de ha druckit alkohol under de senaste 12 månaderna. Intensivkonsument klassas de som har druckit minst en flaska vin, eller motsvarande, vid ett och samma tillfälle minst en gång i månaden. De elever som har uppgett att minst en förälder har en högskoleutbildning räknas till gruppen med högutbildade föräldrar och slutligen innebär variabeln ”missnöjd med sig själv” att eleven har uppgett att de vanligtvis är missnöjd eller mycket missnöjd med sig själva.

Av Tabell 1 framgår att bland niondeklassarna är sannolikheten att ha spelat om pengar högre bland pojkar än flickor, bland alkoholkonsumenter, intensivkonsumenter av alkohol, bland de som har använt narkotika senaste 12 månaderna samt har

blivit mobbad någon gång de senaste 12 månaderna. Sannolikheten att ha spelat om pengar är exempelvis 2,07 gånger så hög bland alkoholkonsumenter jämfört med elever som inte dricker alkohol. Något oväntat var sannolikheten att spela om pengar lägre bland de som var dagliga/nästan dagliga rökare, även om sambandet var förhållandevis svagt.

Även bland gymnasieeleverna var sannolikheten att spela om pengar högre bland pojkar, alkoholkonsumenter, intensivkonsumenter och bland de som använt narkotika det senaste året. Att ha blivit mobbad utgjorde inte någon ökad sannolikhet för spelande bland gymnasieeleverna, däremot var sannolikheten högre bland dagliga/nästan dagliga snusare och bland elever som var över 18 år. Liksom i årskurs 9 var sambandet bland rökare det motsatta. Föräldrars utbildningsnivå och hurvida eleverna är nöjda med sig själva utgjorde inget signifikant samband med spelande, varken i årskurs 9 eller gymnasiets år 2.

Sammanfattningsvis visar analysen att det finns ett samband mellan att ha spelat om pengar och andra typer av riskbeteenden, bland såväl niondeklassare som gymnasielever. Värt att understryka är dock att det är spel om pengar någon gång de senaste 12 månaderna som mäts, vilket inte nödvändigtvis utgör ett problematiskt spelande.

	Årskurs 9 (n=10 933)	Gymnasiets år 2 (n=10 564)
	Oddsquot	Oddsquot
Kön (ref=flicka)	4,1*	5,91*
Alkoholkonsument (ref=ej alkoholkonsument)	2,07*	1,66*
Intensivkonsumtion (ref=ej intensivkonsument)	1,23*	1,57*
Narkotika senaste 12 mån (ref=ej anv. narkotika senaste 12 mån)	1,97*	1,47*
Blivit mobbad (ref=ej blivit mobbad)	1,33*	0,94
Högutbildad förälder (ref=ej högutbildad förälder)	1,09	0,9
Dagligrökning (ref=ej dagligrökare)	0,73*	0,78*
Dagligsnusning (ref=ej dagligsnusare)	0,9	1,75*
Missnöjd med sig själv (ref=nöjd eller varken eller)	0,89	0,87
Ålder (ref=under 18 år)		1,33*

\*p<0,05

**Tabell 1.** Skattade effekter av olika variabler på oddsens att ha spelat om pengar de senaste 12 månaderna. Årskurs 9 och gymnasiets år 2, 2016-2018. Logistisk regressionsanalys.

## De svenska ungdomarnas spelande i internationell jämförelse

Det är få studier som jämför spel om pengar mellan olika länder och det är rimligt att anta att spel om pengar är beroende av ett antal olika faktorer på samhällsnivå till exempel vilka traditioner kring reglering och tillsyn ett land har för spel om pengar. År 2015 genomfördes den senaste europeiska skolundersökningen (ESPAD) och i denna ställdes förutom frågor om drogvanor, även frågor om spel om pengar.

ESPAD genomförs bland elever i cirka 35 länder i Europa och dess målgrupp är elever som fyller 16 under året. En förtjänst med ESPAD-studien är att den genomförs med samma metodologi och, mer eller mindre, samma formulär i varje land. Vissa länder lägger till ett antal frågor som är specifika för dem och vissa frågor är möjliga att utesluta. Gemensamt är att eleverna fyller i enkäten i klassrummen under överinseende av en lärare eller undersökningsledare (Kraus, L., & Nociar, A., 2016). Beträffande spel om pengar frågades i 2015 års ESPAD-undersökning om eleverna spelat de senaste 12 månaderna och om de spelat frekvent, definierat som 2-4 gånger i månaden.

Det europeiska medelvärdet visar att 14 % av eleverna hade spelat under de senaste 12 månaderna och 7 % hade spelat frekvent under de senaste 30 dagarna. Studien visar också att spel om pengar är en mycket könsuppdelad aktivitet. Bland pojkarna i Europa hade, i genomsnitt, 23 % spelat om pengar de senaste 12 månaderna och 12 % spelat frekvent. Motsvarande andel bland flickorna var 5 % respektive 2 %.

De svenska eleverna spelar något mindre än det europeiska genomsnittet, i studien uppgav 13 % att de spelat de senaste 12 månaderna och 5 % uppgav att de spelat frekvent. Däremot spelade en större andel av de svenska pojkarna frekvent, 14 %, jämfört med det europeiska genomsnittet (12 %).

Störst andel ungdomar som uppgav att de spelat de senaste 12-månaderna, och även största andel som spelade frekvent, rapporterades från Grekland, 30 % respektive 16 %. Ur ett nordiskt perspektiv är det också värt att notera att Finland tillhör de länder där spelande de senaste 12 månaderna och frekvent spelade är bland de högsta, 20 % respektive 13 %. På Island är å andra sidan andelen som spelat respektive spelat frekventa bland de lägsta: Där uppgav 7 % att de spelat de senaste 12 månaderna och 4 % uppgav frekvent spelande.

## Material och beräkningar

Data kommer från den riksrepresentativa skolundersökningen som genomförs av Centralförbundet för alkohol- och narkotikaupplysning (CAN). Undersökningen beskrivs utförligt i *Så görs CAN:s skolundersökning* (Gripe I, 2013) samt i de årliga rapporterna från skolundersökningarna (se t.ex. Zetterqvist M, red, 2018).

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. Undersökningen genomförs med en pappersenkät som besvaras mellan elevernas sport- och påsklov. När enkäterna kommer tillbaka till CAN exkluderas de som bedöms vara otillräckligt eller uppenbart oseriöst ifyllda med hjälp av fyra förprogrammerade datafilter. Vanligtvis exkluderas 1–2 % av enkäterna.

Vad gäller bortfallet har det under 00-talet i genomsnitt legat på 12 % av klasserna i årskurs 9 och efterföljande period har genomsnittet legat på 17 %. I gymnasiet är bortfallet vanligtvis något högre och har legat på omkring 21 % sedan 2004, när gymnasiet inkluderades i undersökningen. Andelen frånvarande elever i de deltagande klasserna har sedan 2000 i genomsnitt uppgått till ca 16 % i årskurs 9 och 18 % i gymnasiet. Den främsta anledningen till att inte delta har varit frånvaro pga. sjukdom.

## Förändringar av formuläret

Under åren som gått har enkätformulären genomgått olika revideringar. Frågor om spel om pengar har funnits med sedan 2000 men har genomgått ett antal större förändringar. Inför 2012 års undersökning genomfördes en stor omarbetning av formuläret med syftet att förkorta och förenkla formuläret samt att anpassa det till regeringens ANDT-strategi (Socialdepartementet, 2013).

Sedan 2012 får eleverna svara på om de har spelat om pengar de senaste 30 dagarna, 12 månaderna eller för mer än 12 månader sedan. För att kunna följa utvecklingen av spel om pengar även under perioden 2000–2012, när frågorna ställdes på annat sätt, har en del omkodningar gjorts. Perioden 2000–2012 kan spel om pengar de senaste 30 dagarna mätas genom att använda frågan om hur mycket pengar eleverna spelat för de senaste 30 dagarna. De elever som spelat för minst någon krona kan då jämföras med de som inte spelat alls de senaste 30 dagarna, och därmed kan andelen månatliga spelare följas tillbaka till 2000.

Frågor om vilka typ av spel eleverna har spelat de senaste 12 månaderna har funnits med sedan 2005. Dessa frågor har emellertid också förändrats under perioden vilket har påverkat jämförbarheten. Den största förändringen gjordes 2012 och sedan dess får endast de som tidigare i enkäten svarat att de spelat om pengar de senaste 12 månaderna uppge vilka typ av spel de spelat. Detta har resulterat i lägre prevalenser från och med 2012, jämfört med perioden innan då samtliga elever fick frågan. Ytterligare en förändring gjordes 2007 då en ny dimension lades till i spelfrågorna, nämligen spel via internet. I rapporten presenteras dessa resultat endast från 2012 och uppdelat i två undergrupper; spel om pengar på internet respektive spel om pengar på annat sätt än internet.

## Analys

För att analysera sambandet mellan spel om pengar och andra faktorer har en logistisk regressionsanalys genomförts. Syftet med regressionsanalysen var att undersöka huruvida det föreligger ett samband mellan en variabel och den aktuella

utfallsvariabeln, när hänsyn samtidigt tas till övriga variablers eventuella effekt. I tabellerna redovisas resultaten av regressionsanalyserna i form av så kallade oddskvoter. En oddskvot som är lika med ett betyder att variabeln inte har någon effekt på utfallet, d.v.s. variabeln varken ökar eller minskar sannolikheten att spela om pengar. Om värdet istället är mindre än ett så är det en minskad sannolikhet och om värdet är över ett är det en högre sannolikhet. En oddskvot på t.ex. 2,0 innebär att är det dubbelt så hög risk att individerna i den gruppen spelar om pengar jämfört med övriga individer i undersökningen. Signifikanta, eller statistiskt säkerställda utfall, skillnader indikeras av en stjärna (\*) i tabellen.

I urvalet till skolundersökningarna är det klass och inte elev som väljs ut. Det innebär att eleverna i studien är klustrade i skolklasser, vilket gör att antagandet om oberoende mellan observationerna inte kan uppfyllas (Hox, 2002). För att inte generera falska signifikanta resultat vid signifikanstestning används i föreliggande rapport ett signifikanstest som tar hänsyn till dessa klustereffekter. I de fall det står beskrivet i texten att något är signifikant eller statistiskt säkerställt är detta som lägst på 95 % säkerhetsnivå.

## Definition av spel om pengar

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.

## Referenser:

---

Blinn-Pike, L, Worthy, SL, Jonkman, JN (2010). *Adolescent gambling: A review of an emerging field of research*. Journal of Adolescent Health 47: 223-36.

Folkhälsomyndigheten (2016). *Förebygg spelproblem-kunskapsstöd barn och unga. Spel om pengar bland unga under 18 år*.

Folkhälsomyndigheten (2018). *Skolbarns hälsovanor i Sverige 2017/18*. Grundrapport.

Gripe, I, red. (2013). *Skolelevers drogvänor 2013*. CAN-rapport 139.

Griffiths, M and Wood, RT (2000). *Risk factors in adolescence: The case of gambling, videogame playing, and the Internet*. Journal of gambling studies 16: 199-225.

Hox J (2002). *Multilevel analysis: techniques and applications*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Publishers.

Kraus, L, & Nociar, A (2016). *ESPAD report 2015: results from the European school survey project on alcohol and other drugs*. European Monitoring Centre for Drugs and Drug Addiction.

McComb, JL and Sabiston, CM (2010). *Family influences on adolescent gambling behavior: A review of the literature*. Journal of gambling studies 26: 503-20.

Messerlian, C, Derevensky, J, Gupta, R (2005). *Youth gambling problems: A public health perspective*. Health promotion international 20: 69-79.

Nature (2018). *Science has a gambling problem*. Nature 553: 379.

Abarca-Gómez, L, Abdeen, ZA, Hamid, ZA et al. (2017). *Worldwide trends in body-mass index, underweight, overweight, and obesity from 1975 to 2016: a pooled analysis of 2416 population-based measurement studies in 128· 9 million children, adolescents, and adults*. The Lancet 390: 2627-42.

Socialdepartementet (2013). *Uppföljning av regeringens alkohol-, narkotika-, dopnings- och tobaksstrategi – Förslag på indikatorer och styrning*. Nr 2. Stockholm: Regeringskansliet.

Socialstyrelsen, Meddelandeblad 4/2017. *Socialtjänstens och hälso- och sjukvårdens ansvar vid spelmissbruk*.

SOU 2017:30. *En omreglerad spelmarknad*. ISBN 978-91-38-24592-7.

Zetterqvist, M, red. (2018). *Skolelevers drogvänor 2018*. CAN-rapport 178.

# C.A.N

Centralförbundet för alkohol- och narkotikaupplysning, CAN, är ett nationellt kompetenscentrum som arbetar för minskade skador av alkohol och andra droger i samhället. Det gör vi genom att följa konsumtions- och skadeutvecklingen och genom kunskapshöjande insatser. Våra återkommande nationella undersökningar är Skolelevers drogvanor och Monitormätningarna. Vi genomför även lokala och regionala undersökningar på uppdrag av kommuner och län. CAN är en ideell förening med medlemsorganisationer och med ombud i alla län. Läs mer om oss på [www.can.se](http://www.can.se).