



Folkhälsomyndigheten

Unga och spel och om pengar

Resultat från en undersökning om spel om pengar bland unga 16–19 år
och föräldrar 2021



Denna titel kan laddas ner från: www.folkhalsomyndigheten.se/publicerat-material/. En del av våra titlar går även att beställa som ett tryckt exemplar från Folkhälsomyndighetens publikationsservice, publikationsservice@folkhalsomyndigheten.se.

Citera gärna Folkhälsomyndighetens texter, men glöm inte att uppge källan. Bilder, fotografier och illustrationer är skyddade av upphovsrätten. Det innebär att du måste ha upphovspersonens tillstånd att använda dem.

© Folkhälsomyndigheten, 2022.

Artikelnummer: 22207

Om publikationen

Det övergripande målet för folkhälsopolitiken är att skapa samhälleliga förutsättningar för en god och jämlik hälsa i hela befolkningen och sluta de påverkbara hälsoklyftorna inom en generation. Spelproblem kan skada såväl relationer som ekonomi och hälsa. Problemen drabbar dem som har spelproblem, men också deras familjer, vänner och samhället i stort. Spel om pengar är en folkhälsofråga. Därför behöver spelproblemen förebyggas.

Folkhälsomyndigheten har på regeringens uppdrag tagit fram ett kunskapsstöd om spel om pengar och förebyggande arbete av spelproblem, med ett särskilt fokus på barn och unga. Det utifrån ungas rätt till god hälsa enligt barnkonventionen samt kommunernas ansvar enligt socialtjänstlagen (SoL 2001:453) att aktivt förebygga spelproblem bland unga. Denna rapport, som presenterar resultaten från en befolkningsundersökning bland unga 16–19 år och föräldrar till unga i samma ålder, är en del av kunskapsstödet.

Rapporten är skriven för personer som behöver fördjupad kunskap inom spelområdet, till exempel de som arbetar med planering, samordning eller förebyggande arbete inom myndigheter, kommuner, regioner, spelbolag och föreningar. Rapporten är också skriven för personer som arbetar med unga i olika sammanhang som skola, socialtjänst och föreningsliv. Rapporten kan också användas som underlag för kunskapsstöd och remissvar. Jessika Spångberg har varit ansvarig för rapporten. Anna Månsdotter är ansvarig enhetschef.

Folkhälsomyndigheten

Josefin Jonsson, tf avdelningschef

Avdelningen för livsvillkor och levnadsvanor.

Innehåll

Spel om pengar och unga	1
Om publikationen	3
Innehåll	4
Förkortningar	8
Ordlista	9
Sammanfattning	11
Viktigt att hålla åldersgränserna för spel om pengar	11
Vuxna behöver prata mer med unga om spel om pengar	11
Unga vuxna är viktiga att uppmärksamma i det spelförebyggande arbetet	12
Det generella föräldraskapsstödet är viktigt	12
Skolan är en viktig arena för att förebygga spelproblem	12
Funktionsnedsättningar, psykisk ohälsa och bruk av alkohol, narkotika och tobak har samband med spelproblem hos unga	13
Undersökningens svagheter	13
Summary	14
Important to keep age limits for gambling for money	14
Adults need to talk to young people more about gambling	14
We need to pay attention to young adults in the prevention of problem gambling	15
General parenting support is important	15
School is an important arena for preventing problem gambling	16
Disabilities, mental illness and the use of alcohol, drugs and tobacco are associated with problem gambling in young people	16
Weaknesses of the survey	16
Bakgrund	17
Barn har rätt till en uppväxt fri från spel om pengar	17
Åldersgränser ska skydda barn och unga	17
Föräldrar har stor inverkan	17
Syfte	19
Metod	20
Svarsfrekvenser och bortfall	20

Gruppen unga	20
Gruppen föräldrar	21
Enkäterna	21
Instrument	21
Spelande med föräldrar.....	22
Anhöriga och närstående till personer med spelproblem.....	22
Upplevelse av föräldrars insyn och närhet mellan barn och föräldrar	23
Etik	23
Analys	24
Unga 16–19 år	26
De flesta unga bor hemma hos föräldrarna	26
De flesta unga studerar.....	26
Resultat: Åldersgränser och ungas spelande	28
Sammanfattning.....	28
Åldersgränser för spel har stöd hos både ungdomar och föräldrar	29
Unga spelar med vuxna och föräldrar trots åldersgränser	30
Fler tjejer än killar spelar med sina föräldrar	30
Var tredje förälder uppger att de låtit barnen vara med och spela	31
Spelande – unga spelar trots åldersgränser.....	32
Unga spelar hemma hos sig och hemma hos andra	33
Vanligare med spel om pengar bland unga över 18 år som arbetar	34
Lotterier vanligaste spelformen bland unga – men två tredjedelar av de som spelat senaste året har gjort det på andra spelformer	34
Killar väljer mer riskfyllda spelformer och andelen som spelat onlinespel är betydligt större för de killar som fyllt 18 år	35
Inslag i dataspel och kasinostreaming har samband med spel om pengar	36
Samband mellan föräldrars spelvanor och ungas spelande	38
Spellagen skyddar inte unga under 18 år från spelreklam.....	39
Resultat: Relationen till föräldrar och föräldrars kunskap om sina barns spelande.....	41
Sammanfattning.....	41
De flesta unga uppger en bra relation till sina föräldrar	41

Unga med spelproblem upplever en sämre relation till sina föräldrar	44
Unga med föräldrar med spelproblem upplever en sämre relation till föräldrar	46
Föräldrar med problemspelande uppfattar dock relationen till sina tonåringar som god	46
Föräldrar pratar inte om spel om pengar och deras kunskap om ungas spelande är låg	48
Konflikter i hemmet på grund av spel om pengar.....	51
Föräldrar undskattar ungas spelande på spel med hög riskpotential	52
Föräldrar vet inte om ungas spelproblem	54
Resultat: Spelproblem – förekomst och samband	55
Sammanfattning	55
Främst killar som har spelproblem och problemen ökar när de fyller 18 år	56
Olika grupper och spelproblem	57
Funktionsnedsättningar ha samband med spelproblem	58
Unga med spelproblem jagar förluster	59
Föräldrars spelvanor och ungas spelproblem	60
Ungas spelvanor och spelproblem	61
Fenomen kopplade till dataspel.....	63
Nöjdhet med olika delar av livet och samband med ungas spelproblem	64
Alkohol, narkotika och tobak (ANT), psykisk hälsa och spelproblem bland unga.....	66
Resultat: Unga som anhöriga.....	68
Anhöriga.....	68
Sammanfattning	68
Många unga har spelproblem i sin närhet	69
De flesta unga närstående har inte egna spelproblem	71
Närstående med spelproblem har samband med stress, sömnproblem och psykisk ohälsa	71
Närstående unga är generellt mindre nöjda med olika delar av livet	73
Unga som har föräldrar med spelproblem kan skyddas av goda relationer	73
Resultat: Föräldrar.....	75
Sammanfattning	75
Om föräldrarna i studien	76
Föräldrar med låg inkomst har fler barn och mindre sysselsättning.....	76

Pappor spelar mer än mammor.....	77
Skillnad i spelande mellan föräldrar utifrån inkomst	77
Få föräldrar har ett problemspelande.....	77
Föräldrar med problemspelande har i högre utsträckning psykisk påfrestning, riskkonsumtion av alkohol och ekonomiska problem	78
Föräldrar med problemspelande mindre nöjda med olika delar av livet	78
Föräldrar med låg inkomst uppger i lägre grad att deras tonåringar spelar om pengar	79
Föräldrar tycker att åldersgränser för spel om pengar är bra	79
En femtedel av föräldrarna har en närstående som har eller har haft spelproblem	79
Föräldrars syn på relationen till tonåringarna påverkas främst av föräldrarnas psykiska hälsa	80
Slutsatser	82
Viktigt att hålla åldersgränserna för spel om pengar	82
Vuxna behöver prata mer med unga om spel om pengar	82
18 år – en brytpunkt att uppmärksamma i det spelförebyggande arbetet.....	83
Det generella föräldraskapsstödet är viktigt	83
Skolan är en viktig arena för ett förebyggande arbete mot spelproblem.....	83
Grupper med höga andelar med spelproblem bör uppmärksammas i det förebyggande arbetet	84
Metoddiskussion.....	84

Förkortningar

ANDTS	Alkohol, narkotika, dopning, tobaks- och nikotinprodukter och spel om pengar
ANT	Alkohol, narkotika, tobaks- och nikotinprodukter
ANTS	Alkohol, narkotika, tobaks- och nikotinprodukter och spel om pengar
AUDIT- C	Alcohol Use Disorders Identification Test – Consumption är en kortversion av Alcohol Use Disorders Identification Test (AUDIT) som är ett mätinstrument för riskfyllt alkoholbruk, se metod.
HSL	Hälso- och sjukvårdslagen
IRL	In real life, det vill säga inte online
KI	Konfidensintervall (se ordlista)
OR	Odds ratio, oddskvot (se ordlista)
PGSI	Problem gambling severity index (se metod)
SoL	Socialtjänstlagen

Ordlista

Kasinostreaming. Att ta del av streamat material med spel på kasino eller slots via internet. De plattformar som används för kasinostreaming är ofta samma som för streaming för dataspelande.

Konfidensintervall. Ett intervall som med angiven säkerhet (konfidens) visar de mest troliga värdena i populationen för ett skattat medelvärde, proportion, oddskvot eller liknande som beräknats utifrån stickprovdata. Konfidensnivån är ofta 95 procent, vilket lämnar 5 procents risk att det sanna värdet inte fångats in i intervallet.

Landbaserat spel. Spel som inte sker online. Även kallat IRL, in real life. Förkortningen IRL syftar ofta på en persons identitet och liv utanför internet.

Lootlåda. En lootlåda är ett virtuellt paket som innehåller ett okänt föremål (skin) som kan ge fördelar i dataspel.

Multivariat analys. En analys som innehåller mer än två variabler.

P-värde. P-värdet ger sannolikheten för att ett skattat värde i ett stickprov överensstämmer med den så kallade nollhypotesen, som typiskt innebär att det inte är någon skillnad mellan grupper eller att det saknas samband. En vanligt förekommande gräns för att avgöra om det är signifikant skillnad eller signifikant samband är om p-värdet är mindre än 0,05.

Oddskvot. Kvoten mellan oddsen för ett visst utfall i två olika kategorier, där den ena kategorin, referenskategorin, har $OR = 1$ och den andra kategorin har OR över 1 om det är en större risk för det aktuella utfallet eller under 1 om det är en lägre risk i den kategorin jämfört med referenskategorin.

Problemspelande. Begreppet är en sammanslagning av de två specifika kategorierna ”förhöjd risk för spelproblem” samt ”spelproblem” i bedömningsinstrumentet PGSI. Det innebär att man har 3 eller fler poäng på skalan.

Skinbetting. Skinbetting innebär att man istället för att använda pengar för att satsa på spel använder ”skins”, det vill säga grafiska effekter/virtuella föremål i spelet som t.ex. vapen som spelarna kan förvärva på ett antal sätt. Vissa skins kan säljas i vissa forum.

Spelproblem. Rapporten använder begreppet spelproblem som ett samlingsbegrepp för att beskriva de negativa sociala, ekonomiska och hälsomässiga konsekvenserna som spel om pengar kan orsaka. Begreppet spelproblem innefattar i det här sammanhanget allt från enstaka negativa konsekvenser av spelandet till många allvarliga problem på flera områden. Begreppet spelproblem är även ett specifikt mått i bedömningsinstrumentet PGSI (Problem Gambling Severity Index) för den mest allvarliga kategorin. I denna rapport refereras det sällan till denna grupp och i så fall som allvarliga spelproblem PGSI 8+.

Sammanfattning

I den här rapporten presenterar Folkhälsomyndigheten resultat från undersökningen spel om pengar bland unga och föräldrar 2021. Den riktades till unga i åldern 16–19 år och till föräldrar med barn i den åldern. Syftet var att stärka kunskapen om spel om pengar och spelproblem bland unga och om sambanden mellan spel om pengar, spelproblem, familjeförhållanden, livsvillkor och hälsa.

Resultaten bekräftar tidigare forskning som visat att föräldrar och andra närstående spelar en viktig roll för ungas spelvanor, och därmed är de viktiga i det spelförebyggande arbetet.

Viktigt att hålla åldersgränserna för spel om pengar

Åldersgränser för spel har ett stort stöd bland både föräldrar och unga i undersökningen. Trots detta spelar många föräldrar med sina barn, även om de är under 18 år. Det visar att föräldrar och andra vuxna behöver mer kunskap om riskerna med spel och vikten av åldersgränserna.

Även om det mesta av spelet sker i hemmet, eller hemma hos andra, förekommer det att unga under 18 år spelar på skolan eller spelställen, såsom hos ombud och på pubar. Dessutom exponeras unga för spelreklam; tre av fyra unga har sett spelreklam under den senaste veckan och 6 procent säger att reklamen påverkat dem att spela eller spela för mer än vad de tänkt – samtidigt som sådan reklam inte får riktas till unga under 18 års ålder. Här behövs en diskussion om spelbolagens ansvar, policy och tillsyn.

Vuxna behöver prata mer med unga om spel om pengar

Undersökningen visar att många föräldrar inte pratar om spel med sina tonåringar och att många inte vet att deras barn spelar om pengar eller tar del av kasinostreaming. Därmed kan föräldrar tro att frågan inte är så relevant i de ungas liv. När föräldrar faktiskt pratar med unga om spel om pengar tycks det ofta vara kopplat till konflikter.

Föräldrar som själva har spelproblem pratar inte heller med unga om spel. Ungar som är närstående till personer med spelproblem mår sämre än andra på en rad områden och kan behöva stöd. Av unga 16–19 år uppger 14 procent att de har någon i sin närhet som har eller har haft spelproblem, och 2 procent uppger att de har en förälder med spelproblem.

Förutom spelreklam finns inslag i dataspel och dataspelsvärlden som har samband med att fler unga vill spela, spelar eller har spelproblem, till exempel lootlådar, skinbetting och kasinostreaming.

Detta visar att spel om pengar på olika sätt finns i många ungas liv. Därför är det viktigt att vuxna pratar med unga om riskerna med spel och exponeringen för och normaliseringen av spel om pengar, innan det blir problematiskt och konfliktfyllt.

Unga vuxna är viktiga att uppmärksamma i det spelförebyggande arbetet

När man fyller 18 år ökar tillgängligheten till spel och unga får även köpa alkohol på ställen där spel erbjuds, såsom pubar och restauranger. Det är främst killar som börjar spela mer när de fyllt 18 år, och andelen som spelar onlinekasino är betydligt större bland killar 18–19 år jämfört med killar 16–17 år. Killar är också generellt överrepresenterade när det gäller både spelande och spelproblem. Unga kan behöva stöd i att hantera de risker som det innebär att bli myndig, och särskilt maskulinitet och könsroller kopplat till spelande kan behöva adresseras i det förebyggande arbetet.

Alla spelbolag är skyldiga att visa omsorgsplikt, enligt spellagen. Det innebär att de ska följa kundernas spelbeteende och kunna identifiera och ingripa om någon har ett överdrivet spelande. Spelinspektionens vägledning om omsorgsplikten anger att spelbolagen särskilt ska uppmärksamma ungas spelande. Resultaten i rapporten bekräftar att unga vuxna är en viktig grupp att följa.

Det generella föräldraskapsstödet är viktigt

En god och nära relation till föräldrarna kan fungera som en skyddsfaktor för spelproblem bland unga. Spelproblem i familjen har dock samband med en sämre relation enligt ungdomarnas svar, oavsett om det är de unga eller föräldrarna som har spelproblem. Trots att en hög andel bland de unga som har föräldrar med spelproblem uppger att relationen till föräldrarna inte är bra, uppger föräldrar med spelproblem att relationen till barnen är nära i samma utsträckning som andra föräldrar. Det finns alltså en skillnad i upplevelse av relationen mellan unga och föräldrar i de familjer där det finns spelproblem. Föräldrar med spelproblem tycks inte uppfatta de ungas situation och upplevelse vilket ökar behovet av kunskap och att andra vuxna fångar upp dessa barn.

Att stärka föräldrar i sin föräldraroll är en viktig generell förebyggande och främjande åtgärd. Samtidigt behövs även specifika insatser mot spel om pengar eftersom vi ser att föräldrar vet för lite om ungas spelande och spelproblem.

Skolan är en viktig arena för att förebygga spelproblem

Skolan har ett kompensatoriskt uppdrag och kan båda stödja elever som har det svårt hemma och bidra till att upptäcka problem hos eleverna själva eller i deras hemsituation. I det ingår till exempel unga vars föräldrar har spelproblem. Dessa tonåringar är mindre nöjda med en rad delar av livet och har i högre grad olika hälsoproblem, men de trivs lika bra i skolan som andra unga.

Resultatet visar även att skolan har en viktig roll genom sitt grunduppdrag, att ge unga en god utbildning. Spelproblem är exempelvis vanligare bland unga utan gymnasiebehörighet än bland andra unga.

Funktionsnedsättningar, psykisk ohälsa och bruk av alkohol, narkotika och tobak har samband med spelproblem hos unga

Unga med funktionsnedsättningar tycks också vara särskilt sårbara för spelproblem, och trots att de spelar mindre är andelen med problemspelande högre än bland unga utan funktionsnedsättningar. Yrkesgrupper som har kontakt med unga med funktionsnedsättning kan behöva mer kunskap om spelproblem, exempelvis specialpedagoger, personliga assistenter och habiliteringspersonal.

Det är sedan tidigare känt att spelproblem har samband med bruk av alkohol, narkotika och tobak samt psykiska besvär, hos både unga och vuxna. Vår undersökning bekräftar detta.

Undersökningens svagheter

Det finns metodproblem i undersökningen. För det första var bortfallet stort, vilket hanterades genom viktning. För det andra kan vi inte vara säkra på att föräldrarnas svar gäller just det barn 16–19 år som hen har kopplats till i undersökningen, förutom när det gäller föräldrar-barn paren. Det är möjligt att föräldern har flera barn i denna ålder och agerar olika beroende på vilket barn det gäller. På samma sätt kan tonåringen tänka på en annan förälder än den som fått enkäten.

Resultaten är dock jämförbara med resultat från andra svenska studier om ungas spelande och spelproblem samt alkohol, tobak och cannabis, exempelvis Centralförbundet för alkohol- och narkotikaupplysning (CAN:s) nationella skolundersökning 2021.

Summary

In this report, the Public Health Agency of Sweden presents results from the survey of gambling among young people and parents in 2021 (USUF). The target group was young people aged 16–19 and parents with children of that age. The purpose was to acquire greater knowledge about gambling and problem gambling among young people, and about the correlations between gambling, problem gambling, family relationships, living conditions and health.

The results of the report confirm previous research, which showed that parents and other close relatives play an important role in young people's gambling habits, and they are therefore important in work to prevent gambling.

Important to keep age limits for gambling for money

Age limits for gambling enjoy a high level of support among both parents and young people in the survey. Despite this, many parents gamble with their children, even if they are under the age of 18. This shows that parents and other adults need more knowledge about the risks of gambling and the importance of age limits.

Even though most gambling takes place at home, or at the homes of others, young people under the age of 18 sometimes gamble at school or in gambling venues, such as agents' premises and pubs. Young people are also exposed to gambling advertisements; three out of four young people had seen gambling advertisements during the past week, and 6 per cent say that advertising has influenced them to gamble or to gamble for more than they intended – yet such advertising must not be targeted at young people under the age of 18. A discussion is needed in this respect about the responsibilities, policies and supervision of gambling companies.

Adults need to talk to young people more about gambling

The survey shows that many parents do not talk to their teenagers about gambling, and that many are unaware that their children gamble or access casino streaming sites. This means that parents might not consider the issue to be so relevant in the lives of young people. When parents do actually talk to young people about gambling, it often seems to be linked to conflict situations.

Parents who are themselves problem gamblers also do not talk to young people about gambling. Young people who are close to people with problem gambling feel worse than others in a number of areas and may need support. 14 per cent of young people aged 16–19 say they have someone close to them who has or has had problem gambling. 2 per cent state that they have a parent with problem gambling.

In addition to gambling advertising, there are features in computer games and the world of computer games that are associated with more young people wanting to gamble, actually gambling or experiencing problem gambling, such as loot boxes, skin betting and casino streaming.

This shows that gambling is present in different ways in the lives of many young people. It is therefore important that adults talk to young people about the risks involved in gambling and the exposure to and normalisation of gambling, before it becomes problematic and a source of conflict.

We need to pay attention to young adults in the prevention of problem gambling

When you reach the age of 18, accessibility to gambling increases, and young people can also buy alcohol in places where gambling is available, such as pubs and restaurants. It is mainly young men who start to gamble more when they reach 18, and the percentage who play online casino games is significantly higher among young men aged 18–19 compared with young men aged 16–17. Young men are also generally overrepresented when it comes to both gambling and problem gambling. Young people may need support in managing the risks involved in reaching adulthood, and in particular masculinity and gender roles associated with gambling may need to be addressed in the preventive work.

According to the Swedish Gambling Act, all gaming companies are obliged to display a duty of care. This means that they must monitor their customers' gambling behaviour and be able to identify and intervene if someone is gambling excessively. The Swedish Gambling Authority's guidelines on the duty of care state that gaming companies must pay special attention to gambling among young people. The findings of the report confirm that young adults are an important group to monitor.

General parenting support is important

A good, close relationship with parents can serve as a protection factor for problem gambling among young people. Problem gambling in the family is, however, associated with a poorer relationship, according to the responses of young people, regardless of whether it is the young people or the parents who have problem gambling. Despite the fact that a high proportion of young people who have parents with problem gambling state that they do not have a good relationship with their parents, parents with problem gambling state that the relationship with their children is close to the same extent as other parents. There is thus a significant difference in the perception of the relationship between young people and parents in those families where there is problem gambling. Parents with problem gambling do not seem to perceive the situation and experience of young people, which increases the need for knowledge and for other adults to identify these children.

Empowering parents in their parental role is an important general preventive and promotional measure. At the same time, specific initiatives are also needed against gambling, as we see that parents know too little about gambling and problem gambling among young people.

School is an important arena for preventing problem gambling

School has a compensatory undertaking and can both support students who are struggling at home and help detect problems in students themselves or in their home situation. This includes, for example, young people whose parents have problem gambling. These teenagers are less satisfied with a number of areas of life and are more likely to have various health problems, but they are just as happy at school as other young people.

The results also show that the school has an important role through its basic undertaking, to provide young people with a good education. Problem gambling, for example, is more common among young people who are not eligible for upper secondary school than among other young people.

Disabilities, mental illness and the use of alcohol, drugs and tobacco are associated with problem gambling in young people

Young people with disabilities also seem to be particularly vulnerable to problem gambling, because the proportion with problem gambling is higher than among young people without disabilities, despite the fact that they gamble less. Professionals who have contact with these young people may need more knowledge about problem gambling, such as special needs teachers, personal assistants and habilitation staff.

It was already known that problem gambling is associated with the use of alcohol, drugs and tobacco, as well as mental health problems, in both young people and adults. Our survey confirms this.

Weaknesses of the survey

There are methodological problems in the survey. Firstly, the dropout rate was high; this was addressed through weighting. Secondly, we cannot be sure that the parent's responses apply to the particular child aged 16–19 to whom they were linked in the survey, except from the matched sample. It is possible that the parent has more than one child of this age and behaves differently, depending on the child in question. Similarly, the teenager may be thinking of a different parent than the one who received the survey.

The results are, however, comparable with results from other Swedish studies into gambling and problem gambling among young people, as well as alcohol, tobacco and cannabis, such as the survey of habits at school produced by the Swedish Council for Information on Alcohol and Other Drugs (CAN) in 2021.

Bakgrund

Alla barn har rätt till en god hälsa och god utveckling, enligt barnkonventionen. Att skapa förutsättningar för detta är ett samhälleligt ansvar som kan kopplas till en rad områden såsom trygga uppväxtvillkor, psykisk hälsa och levnadsvanor.

Barn har rätt till en uppväxt fri från spel om pengar

Att förebygga spel om pengar bör ses utifrån och göras utifrån ett barnrättsperspektiv vilket innebär att barn har rätt till en uppväxt utan spel om pengar, som är fri från både eget och vuxnas spelande. Barns rätt till god hälsa och att inte drabbas av vuxnas spelande är också ett perspektiv i strategin för arbete mot alkohol, narkotika, dopning, tobak och spel (ANDTS-strategin) 2022–2025, till exempel i det prioriterade insatsområdet 2 (Barn och unga ska skyddas mot skadliga effekter orsakade av alkohol, narkotika, dopning, tobaks- och nikotinprodukter och spel om pengar) som handlar om att ge stöd till barn som är anhöriga till vuxna med ANDTS-problem. Vidare kan spel om pengar adresseras ur ett Agenda 2030-perspektiv, för att bidra till målen om ingen fattigdom, god hälsa och minskad ojämlikhet.

Kommuner ska förebygga spelproblem bland unga och unga som har föräldrar med spelproblem ska få stöd

Enligt socialtjänstlagen (2001:453), SoL, ska kommuner arbeta för att förebygga spelproblem (3 kap. 7 § SoL) och aktivt motverka att barn och unga spelar om pengar (5 kap. 1 § SoL).

Hälsa- och sjukvårdslagen (2017:30), HSL, anger att barns behov av information, råd och stöd ska beaktas om barnets föräldrar eller någon annan vuxen som barnet bor varaktigt tillsammans med har ett missbruk om spel om pengar (5 kap. 7 § HSL).

Åldersgränser ska skydda barn och unga

Åldersgränsen för spel är generellt 18 år, enligt spellagen (2018:1138), men på Casino Cosmopol är åldersgränsen 20 år. Spelreklam får inte riktas till ungdomar under 18 år.

Vid 18 år blir ungdomar myndiga och föräldrarna får inte längre automatiskt information om barnen från till exempel myndigheter, utan ungdomarna sköter själva alla kontakter med myndigheter såsom skola, arbete och hälso- och sjukvård. En 18-åring får även hand om sin egen ekonomi och föräldrarna har inte längre insyn i konton.

Föräldrar har stor inverkan

Föräldrar är viktiga för att förebygga att unga spelar om pengar, då det är en skyddsfaktor med ett generellt gott föräldraskap där föräldrar har goda och nära

relationer till barnen samt engagerar sig och sätter gränser. Dessutom har föräldrars egna spelvanor en viktig påverkan på ungas relation till spel om pengar, och om föräldrarna spelar ökar sannolikheten för att tonåringarna själva börjar spela.

Den nationella strategin för föräldraskapsstöd som togs fram av regeringen (dnr S2018/04678/FST) betonar att det behövs både universellt och riktat stöd till föräldrar. Stöden ska bygga på ett kunskapsbaserat arbetssätt och vara tillgängliga. Strategin lyfter också att föräldrar kan behöva stöd för att tala med sina barn om ANDTS-frågor.

Föräldrar innebär i denna studie vårdnadshavare. När vi pratar generellt om föräldrars betydelse ingår även andra vuxna som barn lever varaktigt med.

Syfte

Syftet med rapporten är att stärka kunskapen om 16–19-åringars spelvanor, spelproblem, mående och relation till föräldrar samt att undersöka eventuella samband mellan dessa områden liksom mellan spelvanor och attityd till åldersgränser på spel om pengar hos unga och föräldrar. Syftet är även att få mer kunskap om situationen för unga som närstående, främst som anhöriga till föräldrar med spelproblem. Detta bidrar till kunskap om viktiga områden för förebyggande åtgärder.

Följande frågeställningar ligger till grund för rapporten:

- Vilken attityd har unga och föräldrar till åldersgränser för spel om pengar? Hur upplever unga sina föräldrars attityder?
- Hur ser ungas spelvanor ut och i vilken omfattning involverar föräldrar barnen i sitt spelande – det vill säga följer man åldersgränserna?
- Hur vanligt är det med spelproblem bland unga och föräldrar till unga?
- Vilken kunskap har föräldrar om ungas spelande och spelproblem?
- Vilken kunskap har unga om föräldrars spelproblem och i vilken utsträckning har unga personer med spelproblem i sin närhet?
- Pratar föräldrar med sina tonåringar om spel om pengar?
- Hur upplever unga och föräldrar sin relation till varandra och vilka samband finns med spelproblem?
- Hur mår unga och hur trivs de med sina liv utifrån om de har spelproblem eller har föräldrar med spelproblem?
- Finns det samband mellan å ena sidan spel om pengar och spelproblem bland unga, och å andra sidan fenomen såsom lootlådor, skinbetting och kasinostreaming?

Vi har även undersökt betydelsen av kön för våra frågeställningar, och till viss del betydelsen av livsvillkor såsom gymnasiebehörighet, inkomst och funktionsnedsättningar.

Metod

Resultaten i den här rapporten bygger på en enkätstudie bland ett slumpmässigt befolkningsurval av 10 000 unga i åldern 16–19 år, och lika många föräldrar till unga i samma åldersspann. Många av de analyser som är gjorda på materialet från enkäten till unga delar upp resultaten på om den unga fyllt 18 år eller inte.

Populationen föräldrar är baserad på vårdnadshavare till unga i åldern 16–19 år. I de fall det finns två vårdnadshavare valdes en av dessa slumpmässigt. Halva urvalet av vårdnadshavare är gjort genom ett oberoende slumpmässigt urval. Andra halvan av urvalet består av förälder–barn-par där enkäten skickades till både tonåringar och deras vårdnadshavare. Även här var det ett oberoende slumpmässigt urval. Urvalet genomfördes av Statistiska centralbyrån (SCB), som också påförde registerdata, medan företaget Statisticon utförde datainsamlingen och den första beskrivande analysen av materialet samt ansvarade för att analysera materialet från föräldra-barn-paren (se sidan 24). Datainsamlingen genomfördes den 7–30 november 2021. De unga erbjöds enbart att besvara frågorna via en webbenkät. Föräldrar erbjöds i första hand en webbenkät, men hade även alternativet att besvara frågorna i en postenkät.

Svarsfrekvenser och bortfall

Gruppen unga

Bland ungdomarna besvarade 3 213 personer (32 procent) enkäten. Av dessa var 54 procent tjejer och 46 procent killar. Drygt hälften (53 procent) var under 18 år.

En del grupper var underrepresenterade i undersökningen: killar, personer födda 2002, personer utan gymnasiebehörighet, personer i hushåll med låg inkomst och personer födda utanför Sverige. Skillnaden i gruppsammansättningen jämfört med befolkningen var 1–6 procentenheter. Det fanns inga skillnader utifrån kommungrupp utifrån indelningen storstäder och storstadsnära kommuner; större städer och kommuner nära större stad; mindre städer eller tätorter och landsbygdskommuner

Följande registervariabler användes i bortfallsanalysen för ungdomar, och för att kalibrera viktningen av data:

- kön
- födelseår
- kommungrupp
- född i Sverige eller inte
- gymnasiebehörighet eller inte
- hushållets inkomst (disponibel inkomst, definition 2004, per konsumtionsenhet/bostadshushåll, hämtat från Inkomst- och Taxeringsregistret 2019). Gränserna låg, mellan och hög sattes efter percentilerna: < 25 procent,

25–75 procent och > 75 procent baserat på Register för totalbefolkningen vid tidpunkten för urvalsdragningen.)

Gruppen föräldrar

Bland föräldrar besvarade 3 023 personer enkäten (30 procent), fördelat på 1 396 män och 1 627 kvinnor.

Följande grupper var underrepresenterade i undersökningen: män, personer födda 1976 eller senare, personer med som högst förgymnasial eller gymnasial utbildning, personer i hushåll med låg inkomst, personer boende i mindre städer eller tätorter och landsbygdskommuner, och personer födda utanför Sverige. Skillnaden i grupsammansättningen jämfört med befolkningen var 2–9 procentenheter.

I stort sett användes samma variabler och indelningar som för tonåringar när det gäller bortfallsanalys och kalibrering av vikter. För tonåringar användes dock registervariabeln gymnasiebehörighet, och för föräldrar utbildningsnivå.

Enkäterna

Både enkäten till föräldrar och unga bestod av cirka 100 frågor (se bilaga 1 och 2). Centrala frågeområden i båda undersökningarna var

- spel om pengar samt övriga sakområden inom alkohol, narkotika, dopning, tobak och spel om pengar (ANDTS) förutom dopning, t.ex. inställning och beteende hos unga och deras föräldrar
- unga som närstående till personer som har spelproblem
- föräldraskap, t.ex. hur barn och deras föräldrar beskriver sin relation och om och hur man talar om ANTS men även ekonomi, skola och sexualitet för att få en jämförelse och större förståelse
- dataspel och fenomen inom dataspel, såsom lootlådor och skin-betting
- livsvillkor och levnadsförhållanden, såsom socioekonomisk situation, psykisk och fysisk hälsa, funktionsnedsättning och framtidstro.

Instrument

I enkäterna ingick tre etablerade instrument:

- Problem Gambling Severity Index (PGSI): Instrumentet består av nio frågor som mäter spelproblem och risk för spelproblem under det senaste året. Nivåerna av spelproblem delas upp i viss risk (PGSI = 1–2), förhöjd risk (PGSI = 3–7) och spelproblem (PGSI = 8+). Oftast redovisar vi problemspelande där förhöjd risk slagits ihop med spelproblem (PGSI = 3+) eller någon grad av spelproblem vilket även inkluderar viss risk (PGSI 1+). När vi pratar generellt om problem med spel använder vi det breda begreppet spelproblem vilket inte ska förväxlas med spelproblem PGSI 8+.

- Alcohol Use Disorders Identification Test (AUDIT-C): Instrumentet består av tre frågor och syftar till att identifiera riskfylld och skadlig alkoholkonsumtion.
- Kessler Psychological Distress Scale (Kessler-6): Instrumentet består av sex frågor som mäter graden av psykisk påfrestning.

PGSI och AUDIT-C finns i båda enkäterna, medan Kessler-6 bara finns i enkäten till föräldrar. Riskkonsumtion av alkohol med AUDIT-C används även för unga under 18 år, även om åldersgränserna för alkohol egentligen innebär att all alkoholkonsumtion i denna åldersgrupp är riskfylld.

I enkäterna till unga mättes psykisk hälsa genom frågor om stress, sömnproblem och upplevelse av psykisk hälsa. Även föräldrar fick uppge sin upplevelse av psykisk hälsa på samma sätt som unga, det vill säga genom en enkel fråga om hur de känner inför sin psykiska hälsa med svarsalternativ mycket missnöjd, ganska missnöjd, ganska nöjd, mycket missnöjd eller vet inte.

För en del frågeområden saknas etablerade instrument som var lämpliga att inkludera, och då använde vi ofta samma frågor som ställts i andra enkäter, framför allt nationella folkhälsoenkäten Hälsa på lika villkor (Folkhälsomyndigheten), Skolevers drogvanor (Centralförbundet för alkohol- och narkotikaupplysning, CAN) och Stockholmsenkäten (Stockholms stad).

Spelande med föräldrar

I enkäten till unga mättes spelande med föräldrar. De unga som spelat under det senaste året fick ange med vem de hade spelat, och föräldrar var ett svarsalternativ.

Föräldrar fick svara på om de hade köpt lotter till sin tonåring. De som spelat under det senaste året fick även ange med vem de hade spelat, och ”någon eller några av mina barn” var ett alternativ. Föräldrarna fick också frågan om de någon gång låtit sin tonåring vara med när föräldern spelat, utifrån olika spelformer.

Anhöriga och närstående till personer med spelproblem

I enkäten till unga frågades det om spelproblem hos omgivningen på flera sätt. För det första fick de svara på om någon av deras föräldrar spelat om pengar under de senaste 12 månaderna och, i så fall, om de var oroliga eller inte för föräldrarnas spelande.

De fick även ange om någon av deras föräldrar har eller har haft spelproblem, uppdelat på föräldrar som de bodde med respektive inte bodde med. I analyserna slog vi ihop dessa alternativ till en variabel för unga med föräldrar som har spelproblem. Vi inkluderade här även unga som uppgav att deras föräldrars spelande oroade dem, varav de flesta även uppgett att föräldrarna hade spelproblem.

Närstående och anhörig

I undersökningen används närstående som ett brett begrepp för att beskriva att ha en familjemedlem, släkting, en vän eller släkting eller partner med spelproblem. I de sammanhang som vi pratar om unga som har föräldrar med spelproblem använder vi i vissa fall begreppet anhöriga.

Föräldrar fick ange om det fanns någon annan förälder som hade spelat de senaste 12 månaderna och i så fall, om de var oroad för hans spelande. En annan fråga gällde om det fanns någon eller några i deras närhet som har eller hade haft, spelproblem, och svarsalternativen var ett eller flera av personens barn och någon eller några vuxna som personen bor helt eller delvis med.

Upplevelse av föräldrars insyn och närhet mellan barn och föräldrar

Relationen mellan föräldrar och barn mättes med frågor som syftade till att fånga närhet mellan föräldrar och barn, och föräldrars insyn i tonåringarnas liv. Frågorna hämtades från Stockholmsenkäten och CAN:s nationella skolundersökning.

Närhet mellan föräldrar och barn mättes med frågor som rörde om

- den unga berättade för sin förälder om vad som händer i livet
- föräldern brukar stötta och uppmuntra barnet
- föräldern litar på barnet och lyssnar på barnet
- barnet blir tillfrågad om vad hen tycker inför familjeplaner och andra händelser i familjen
- barnet kan be sin förälder om hjälp med problem.

Inblicken i barnens liv mättes genom att föräldrar fick ange om de tror sig veta vad tonåringen lägger sina pengar på, vet vilka kompisar tonåringen umgås med på fritiden och vet vad tonåringen gör på nätet och datorn.

Frågan om barnet kan be om hjälp och om föräldrar stöttar och uppmuntrar ställdes enbart till unga.

Etik

Insamlade data bestod av känsliga personuppgifter. Därför behandlades data utifrån regler i EU:s dataskyddsförordning (Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2016/679) och utifrån lagen (2001:99) och förordningen (2001:100) om officiell statistik. All data genomgick avidentifiering och röjandekontroll. Endast personer som har genomgått sekretesskontroll hanterade data. I datafilen ersattes personnummer med undersökningsenhetsnummer (löpnummer). Nyckeln förvarades av SCB.

I missivet fanns information om att deltagandet var frivilligt, om att informanterna har rätt till att vara anonyma och få registerutdrag och om hur SCB behandlade personuppgifter. Det fanns även kontaktuppgifter till Stödlinjen för spelare och anhöriga.

De unga erbjöds enbart att besvara frågorna via en webbenkät, för att inte besvarade pappersenkäter skulle lämnas framme i hemmet och eventuellt läsas av föräldrar och orsaka problem för de unga.

Analys

Bortfallen justerades med hjälp av kalibrerade vikter som väger upp underrepresenterade grupper och väger ner överrepresenterade grupper.

För att mäta om det finns skillnader mellan olika grupper har vi i huvudsak använt Pearsons Chi-2-test, som testar hypotesen att två variabler är oberoende av varandra, alltså att det *inte* finns något samband mellan dem. Om testet visar på en sannolikhet under 5 procent förkastas hypotesen och i stället antas mothypotesen att det finns ett samband mellan variablerna, det vill säga ett statistiskt signifikant samband. För multivariat analys har vi använt logistisk regression. Det vanligaste måttet på samband i en logistisk regressionsmodell är oddskvot (OR, eng. odds ratio). Oddskvoter används för att skatta samband mellan variabler om utfallsvariabeln består av två kategorier, till exempel att ha problemspelande eller att inte ha problemspelande. En oddskvot är kvoten mellan två odds (oddstal). Ett odds är i sin tur sannolikheten att någonting ska inträffa, delat med sannolikheten att det inte ska inträffa. En oddskvot med värdet 1 innebär ingen skillnad mellan de grupper som jämförs. När en grupp har en oddskvot som är större än 1 har den gruppen en ”överrisk”, dvs. sannolikheten för ett visst utfall är större än i referensgruppen. Om oddskvoten är mindre än 1 är på motsvarande sätt sannolikheten för ett visst utfall i den studerade gruppen mindre än i referensgruppen. För att en oddskvot ska betraktas som statistiskt signifikant, dvs. signifikant skild från 1, ska p-värdet vara $< 0,05$. P står för probability = sannolikhet. P-värdet ger sannolikheten för att det skattade värdet (i detta fall oddskvoten) är förenligt med att det inte är någon skillnad mellan grupperna (dvs. att oddskvoten är 1). En vanligt förekommande gräns för att avgöra om det är signifikant skillnad är om p-värdet är mindre än 0,05. I rapporten är skillnaderna statistiskt signifikanta om inte annat uppges.

Förälder-barn urval – en särskild del av undersökningen

Totalt svarade 1 459 unga (29 procent) och 1 414 av föräldrarna (28 procent) i gruppen med föräldra-barn-par. Detta bildade 859 par.

Bortfallet i det matchade materialet såg i princip likadant ut som för de separata respondentgrupperna, förutom att föräldrar boende på landsbygd var särskilt underrepresenterade.

Överensstämmelsen mellan svaren från barn och föräldrar i förälder-barn-paren har mätts med procentuell överensstämmelse, Chi-2, och/eller Cohens kappas. Det senare är en statistisk metod som är lämplig när man vill mäta i vilken grad flera bedömare får samma resultat. Till skillnad från procentuell överensstämmelse justerar Cohens kappas för slumpmässig överensstämmelse. En hög överensstämmelse ger därför inte nödvändigtvis en hög kappakoefficient.

Kappakoefficienten kan anta värden mellan -1 och +1 där 1 innebär full överensstämmelse och 0 att överensstämmelsen bara beror på slumpen.

Det gjordes ingen viktning av materialet i förälder-barn-paren. Detta eftersom det var relativt små skillnader mellan oviktade och viktade resultat, och för att det stora bortfallet gör resultatet svårt att generalisera. Urvalet är snedvridet med överrepresentation av grupper med bättre ekonomiska och sociala förutsättningar, därför används resultatet från förälder-barn-paren främst som en illustration till rapportens huvudresultat.

Unga 16–19 år

Föräldrar är viktiga i ungas liv. Detta kapitel ger en bild av de unga i studien som deras hemförhållanden och sysselsättning men också om förekomsten av spelproblem. Det senare återkommer i flera avsnitt i rapporten.

De flesta unga bor hemma hos föräldrarna

Nästan alla tonåringar bodde tillsammans med minst en förälder, se tabell 1. Det gäller särskilt i åldersgruppen 16–17 år där 97 procent av alla bodde med minst en förälder. I åldersgruppen 18–19 år var andelen 88 procent. Tonåringarna över 18 år som hade flyttat från sina föräldrar tycks främst ha flyttat till en partner. Detta gällde framför allt tjejer, där 9 procent delade hushåll med en flickvän eller pojkvän, jämfört med 3 procent bland killar. Annars bodde man ensam (4 procent) eller i studentkorridor, annat kollektivt boende eller med vänner (4 procent). Här fanns ingen skillnad mellan killar och tjejer (tabell 2).

De flesta unga hade syskon som bodde i samma hushåll; 67 procent av unga 16–17 år och 56 procent av de som var 18–19 år gamla.

Tabell 1. Bakgrundsvariabler bland unga, uppdelat på om de fyllt 18 år eller inte, andel i procent. Ett p-värde < 0,05 innebär att det finns en statistiskt signifikant skillnad mellan åldersgrupperna.

Bakgrund	Unga 16–17 år (procent) (n = 1 764)	Unga 18–19 år (procent) (n = 1 440)	P-värde
Bor med föräldrar	97	88	0,001
Andra vuxna i hushållet	2	2	0,224
Bor ensam	1	4	0,001
Bor med partner	3	7	0,001
Bor med vänner, studentkorridor m.m.	2	4	0,001
Född i Sverige	85	84	0,252
Gymnasiebehörighet	83	81	0,292
Funktionsnedsättning	16	12	0,003

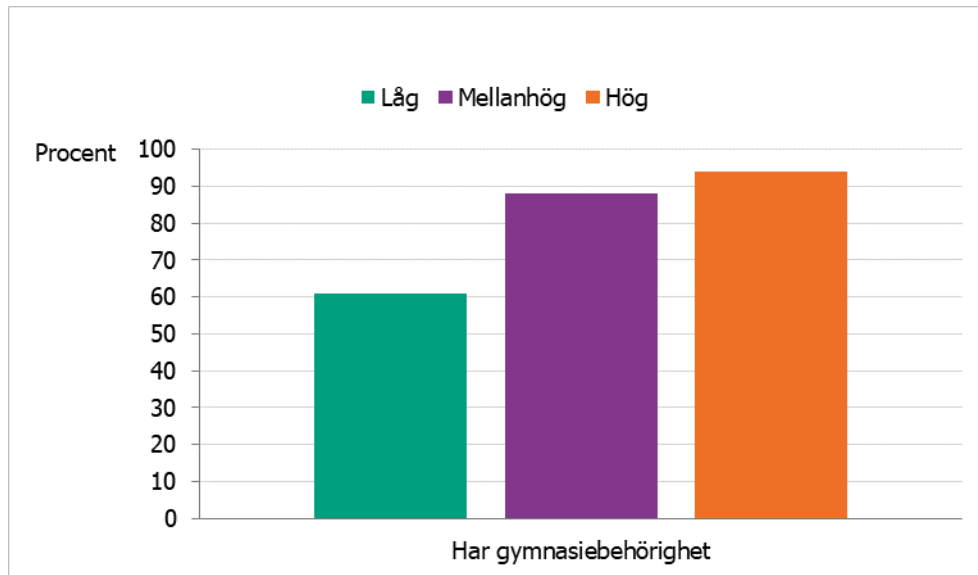
De flesta unga studerar

Den absolut vanligaste sysselsättningen för unga i studien var att studera. Det var dock en stor skillnad mellan åldersgrupperna där 96 procent av unga 16–17 år studerade jämfört med 68 procent av de i gruppen 18–19 år. Resten arbetade (23 procent) eller var arbetslösa (5 procent). Det var ingen större skillnad mellan killar och tjejer. Det fanns däremot en könsskillnad för val av gymnasieprogram bland gymnasieelever där en högre andel av killarna studerade på yrkesinriktat gymnasieprogram.

De flesta unga hade gymnasiebehörighet (82 procent), utan skillnad utifrån ålder. Däremot var andelen med gymnasiebehörighet högre bland tjejer, 84 procent,

jämfört med 80 procent bland killar. Att inte ha gymnasiebehörighet hade starkt samband med inkomstgrupp (hushållsinkomst), se figur 1.

Figur 1. Gymnasiebehörighet (%) bland unga 16–19 år uppdelat på hushållsinkomst.



Det fanns en skillnad i inkomstgrupp och ålder, där de som fyllt 18 år i högre grad hade en hög hushållsinkomst jämfört med de som inte fyllt 18 år (23 jämfört med 19 procent) och de under 18 år i högre grad tillhörde gruppen med låg hushållsinkomst jämfört med de som fyllt 18 år (28 jämfört med 24 procent). Det fanns ingen skillnad mellan tjejer och killar.

Resultat: Åldersgränser och ungas spelande

I detta kapitel presenteras resultat om ungas och föräldrars syn på åldersgränser och spelande. Därefter följer resultat om ungas spelvanor och om sambandet med föräldrars spelvanor respektive i vilken utsträckning föräldrar spelar med sina barn. Vi presenterar även resultat om hur olika fenomen som är kopplade till dataspel har samband med ungas spelande och i vilken utsträckning unga exponeras för spelreklam.

Sammanfattning

- Både unga och föräldrar tycker att åldersgränser på spel om pengar är bra. Andelen som tycker att gränsen borde vara högre är större bland 18–19-åringar jämfört med 16–17-åringar, och högre bland mammor än pappor.
- Trots att både unga och föräldrar tycker att åldersgränser är bra, har många under 18 år fått vara med och spela om pengar med en vuxen och/eller förälder. Varannan 16–17-åring har någon gång fått spela med en vuxen när vi inkluderar lotter, och var tredje om vi exkluderar lotter. Var femte person som inte fyllt 18 år har spelat med en förälder under det senaste året.
- Att ha spelat med sina föräldrar under det senaste året är vanligare bland unga som inte fyllt 18 år, enligt både unga och föräldrar.
- Att ha föräldrar som spelar om pengar har samband med att unga själva spelade om pengar.
- De flesta unga spelar hemma, men tjejer i betydligt högre grad än killar. För killar är det lika vanligt att spela hos vänner och var tionde kille har spelat på skolan eller arbetsplatsen. Totalt 4 procent av unga 16–17 år har spelat på ett spelställe, det vill säga ett ombud, ett kasino, en restaurang, en travbana eller en bingohall, trots åldersgränser.
- Att uppges att man kommer att spela när man fyllt 18 år var kopplat till om föräldrarna hade en restriktiv syn på spel om pengar bland unga (lotter undantaget) och om de unga hade fått spela med vuxna.
- Killar spelar generellt mer än tjejer och andelen killar som spelat är större bland de som fyllt 18 år. Andelen som spelat kasinospel online tredubblas efter 18 år bland killar.
- Unga över 18 år som arbetar spelar mer än unga som studerar.
- Trots regler om att spelreklam inte får rikta sig till unga under 18 år exponeras denna grupp för sådan reklam. Tre fjärdedelar hade sett spelreklam under den senaste veckan.
- 90 procent av de som säger att spelreklamen fått dem att spela eller spela mer har inte ett problemspelande. Ändå är det främst unga med problemspelande som upplever att spelreklamen påverkar dem negativt.

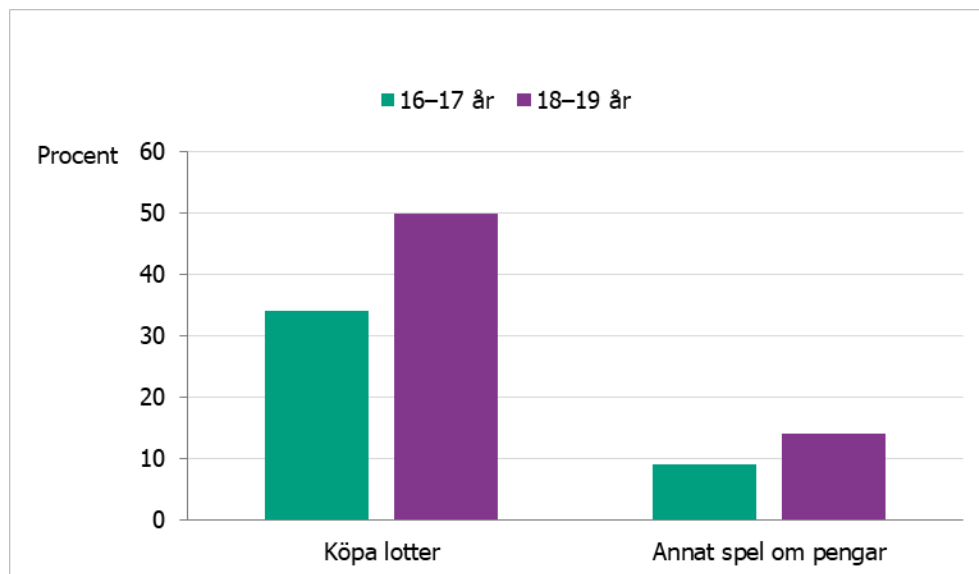
Åldersgränser för spel har stöd hos både ungdomar och föräldrar

Över 90 procent alla unga tyckte att åldersgränserna för spel om pengar är bra eller borde vara högre. Andelen som tyckte att gränsen borde vara högre var 36 procent av de som fyllt 18 år och därmed får spela, och 30 procent av de yngre. Den åsikten var också vanligare bland tjejer än killar. Få ansåg att åldersgränserna borde vara lägre, men andelen var större bland de som inte fyllt 18 år (3 procent) jämfört med de som fyllt 18 (1 procent) och bland killar jämfört med tjejer.

Även unga med någon grad av spelproblem eller problemspelande ansåg att åldersgränserna är bra. I gruppen 16–17 år var det dock en större andel bland dem med någon grad av spelproblem som tyckte att åldersgränserna borde vara lägre än bland övriga (12 procent jämfört med 3 procent). Bland 18–19-åringarna finns ingen skillnad utifrån spelproblem.

Bland föräldrar var attityden till åldersgränsen för spel om pengar ännu mer positiv. Mindre än 1 procent tyckte att den borde vara lägre, 61 procent tyckte att den är bra och 33 procent att gränsen borde vara högre. Även bland föräldrar var kvinnor mer positiva till åldersgränser jämfört med män.

Figur 2. Andel unga som uppger att deras föräldrar accepterar att de skulle köpa lotter respektive spela annat spel om pengar, uppdelat på ålder (%).



Vi frågade också både föräldrar och unga om föräldrarnas inställning till att barnen köper lotter eller spelade om pengar på annat än lotter. Nästan alla föräldrar uppgav att det inte var okej att deras barn spelade om pengar som inte var lotter (88 procent av papporna och 92 procent av mammorna). När det gäller att köpa lotter var 56 procent negativa (ingen skillnad mellan könen). Andelarna stämmer ungefär med de ungas uppfattning om föräldrarnas syn på detta. Bland de unga kan vi dock se skillnader utifrån om barnen fyllt 18 år: 34 procent av alla unga uppgav att de fick köpa lotter för sina föräldrar och 9 procent att de fick spela om pengar på annat än lotter, men för lotter var andelen 50 procent bland unga över 18 år och 20 procent

bland unga under 18 år (figur 2). För annat spel än lotter angav 14 procent bland unga över 18 år att det var okej för föräldrarna, och 5 procent bland dem under 18 år.

Unga spelar med vuxna och föräldrar trots åldersgränser

Häften av alla unga uppgav att de fått vara med när vuxna spelat om pengar, t.ex. fått ta ut resultat till tips, rätta bingobrickor, skrapa vuxnas lotter eller titta på när vuxna spelar kort om pengar. Det fanns inga skillnader utifrån de ungas ålder.

På frågan med vem man har spelat med under de senaste 12 månaderna svarade 20 procent av alla 16–17-åringar sina föräldrar (ingen skillnad mellan killar och tjejer). Detta är en *högre* andel än bland 18–19-åringar (15 procent). Sett enbart till de unga 16–17 år som hade spelat, hade nära var tredje spelat med en förälder det senaste året (31 procent).

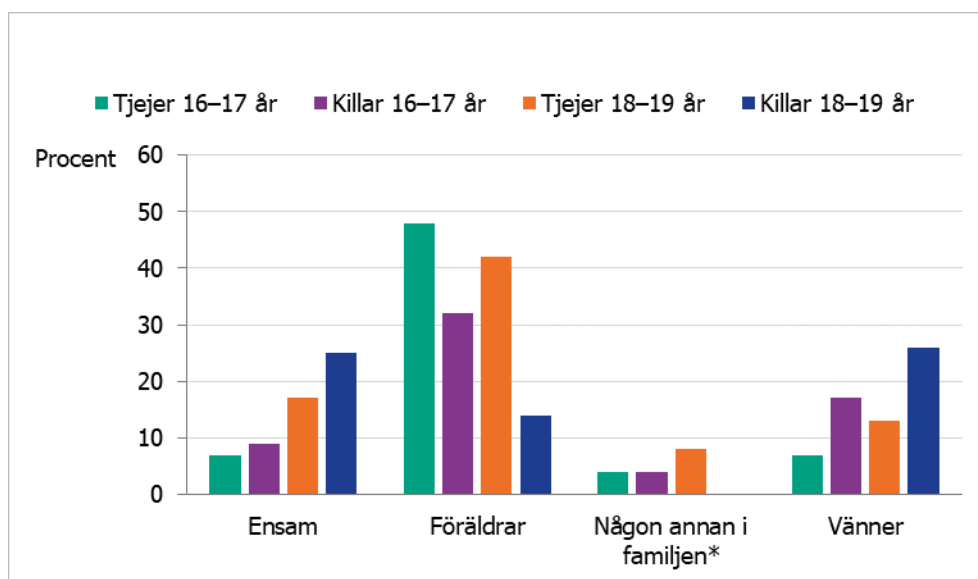
Lotter är den vanligaste spelformen när unga 16–17 år har spelat med vuxna, se figur 3, men cirka 10 procent av unga under 18 år uppgav att de hade fått vara med och spela bingo, sportspel och på hästar. Även om tjejer i högre grad än killar uppgav att de spelat med vuxna på lotter, bingo och hästar och killar i högre grad än tjejer uppgav att de spelat med vuxna på sportspel och poker, så var den enda statistiskt signifikanta skillnaden mellan könen för sportspel.

Det fanns inga skillnader mellan om man fyllt 18 år eller inte när det gäller att ha spelat med vuxna, förutom för spelautomater eller kasino där andelen var högre bland 18–19-åringar (5 respektive 7 procent). Var tredje tonåring 16–19 år (32 procent) har fått vara med och spela på något annat än lotter. Andelen bland 16–17-åringarna var 30 procent och bland 18–19-åringarna 35 procent.

Fler tjejer än killar spelar med sina föräldrar

Var tredje i åldern 16–19 år som spelat under det senaste året uppgav att de spelat med sina föräldrar. Det var vanligare bland tjejer än killar, och det var ingen större skillnad för tjejer beroende på om de fyllt 18 år eller inte. Andelen killar som spelat med sina föräldrar var lägre i båda åldersgrupperna och minskade kraftigt när killarna fyllt 18 år, medan andelen som spelat ensamma eller med vänner var högre för killar som fyllt 18 år (figur 3).

Figur 3. Andel unga som spelat senaste året, ensam eller med andra, uppdelat på kön och ålder (%).



(*) För killar 18–19 år var det för få som uppgett att det var någon annan i familjen som de hade spelat med.

Var tredje förälder uppger att de låtit barnen vara med och spela

Totalt 34 procent av alla föräldrar svarade att de har låtit barnen vara med och spela, utan skillnad mellan mammor och pappor.

Bland föräldrar som spelat under det senaste året har varannan förälder låtit barnen vara med. Fördelningen mellan spelformer såg ut så här:

- lotter 50 procent
- bingo 10 procent
- sportspel 7 procent
- hästar 7 procent
- spelautomater eller kasinospel 3 procent
- poker 2 procent.

Mammor uppgav i högre grad än pappor att de spelat på lotter med sina barn medan en högre andel pappor låtit sina barn vara med på sportspel och spel på hästar. Det var även vanligt att föräldrar köpt lotter till sina barn, och 34 procent av mammorna och 28 procent av papporna uppgav detta.

Det finns en distinktion mellan att å ena sidan låta sina barn vara med när man spelar och att å andra sidan spela tillsammans med sina barn. Var tionde förälder som spelat under det senaste året uppgav att de har spelat tillsammans med sina barn, vilket motsvarar cirka 5 procent av alla föräldrar.

Förälder-barn-par

För resultaten ovan framgår inte om barnen fyllt 18 år eller inte, men svaren från förälder–barn-paren visade inte på någon signifikant skillnad utifrån barnens ålder.

Många yngre tänker spela om pengar när de fyllt 18 år

Unga 16–17 år fick frågan om de trodde att de skulle spela om pengar när de fyllde 18 år ("intention to gamble"), vilket 20 procent av killarna och 6 procent av tjejerna, eller totalt 13 procent, uppgav.

Att uppges att man skulle spela om pengar när man fyllt 18 år hade tydliga samband med om den unga

- köpt lootlådor under det senaste året (30 procent jämfört med 19 procent bland övriga) eller spelat med skins (36 procent jämfört med 9 procent bland övriga).
- tittat på kasinostreaming under det senaste året (43 procent jämfört med 11 procent bland övriga)
- spelat dataspel i mer än 21 timmar i veckan under det senaste året (19 procent jämfört med 11 procent bland övriga)
- spelat om pengar under det senaste året (62 procent jämfört med 38 procent bland övriga)
- hade föräldrar med mindre restriktiv attityd till spel om pengar (21 procent jämfört med 10 procent bland övriga) eller hade fått spela med vuxna (19 procent jämfört med 7 procent bland övriga)
- hade föräldrar som spelat om pengar (22 procent jämfört med 7 procent bland övriga) eller hade föräldrar med spelproblem (23 procent jämfört med 6 procent bland övriga).

Vi kontrollerade alla samband för kön och för om de unga spelat om pengar under det senaste året. Förutom för dataspel mer än 21 timmar/vecka kvarstod samtliga samband.

Spelande – unga spelar trots åldersgränser

Många under 18 år spelar om pengar trots åldersgränser. Resultaten visar att 34 procent av alla 16–17-åringar hade spelat under det senaste året, och att 5 procent hade spelat flera gånger i veckan. Andelarna var större bland killar (38 procent under året och 6 procent flera gånger i veckan) än bland tjejer (29 respektive 3 procent).

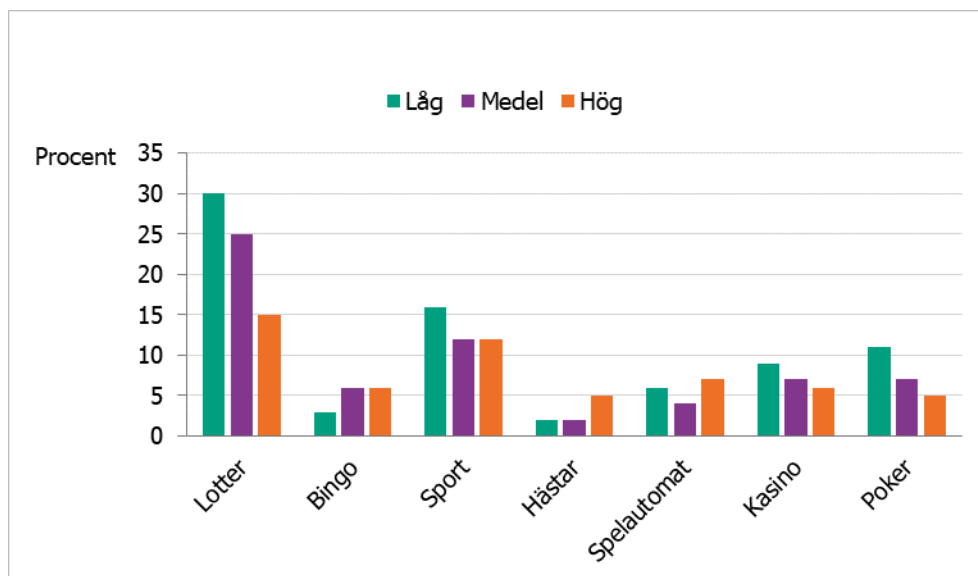
Trots att unga under 18 år inte ska ha tillgång till onlinespel uppgav 20 procent av 16–17-åringarna att de hade spelat om pengar online under det senaste året. Bland unga 18–19 år var andelen 29 procent.

Andelen som spelat under det senaste året skiljde sig inte så mycket åt utifrån om man fyllt 18 år eller inte, men när det gäller kön och olika spelformer har ålder större betydelse. Från och med 18 års ålder är det främst killar som ändrar hur mycket de spelar, med vem och var, se längre ned.

Unga från hushåll med låga hushållsinkomster har spelat om pengar under det senaste året i högre utsträckning jämfört med andra unga: 45 procent jämfört med 39 och 30 procent bland unga med mellanhög respektive hög hushållsinkomst. När vi däremot ser på att spela minst varje månad eller minst varje vecka är det unga från familjer med hög hushållsinkomst som spelar mest: 7 procent av dessa unga har spelat veckovis jämfört med 2 och 3 procent bland unga med låg respektive mellanhög hushållsinkomst. Samma mönster ses för månadsvist spelande (10, 7 respektive 8 procent för hög, mellanhög och låg hushållsinkomst).

När det gäller spelformer finns det ingen skillnad utifrån hushållsinkomster för bingo och kasinospel. Unga med låga hushållsinkomster har en högre andel som köpt lotter, spelat sportspel och spelat poker. Spelautomater är mindre vanligt bland unga med mellannivå på hushållsinkomst jämfört med låg och hög. Hästspel är vanligare bland unga med hög hushållsinkomst. Se figur 4.

Figur 4. Andel unga 16–19 år som spelat i olika spelformer senaste året, uppdelat på hushållsinkomst (%).



Unga under 18 år spelar sällan ensamma, 4 procent av alla unga har gjort detta och 16 procent av de som spelat under det senaste året. Bland dem över 18 år har 13 procent spelat ensamma och sett till de som spelat under senaste året har 34 procent gjort det. Andelen som spelat ensamma är också högre bland unga med ett problemspelande (28 procent i gruppen 16–17 år och 43 procent i gruppen 18–19 år).

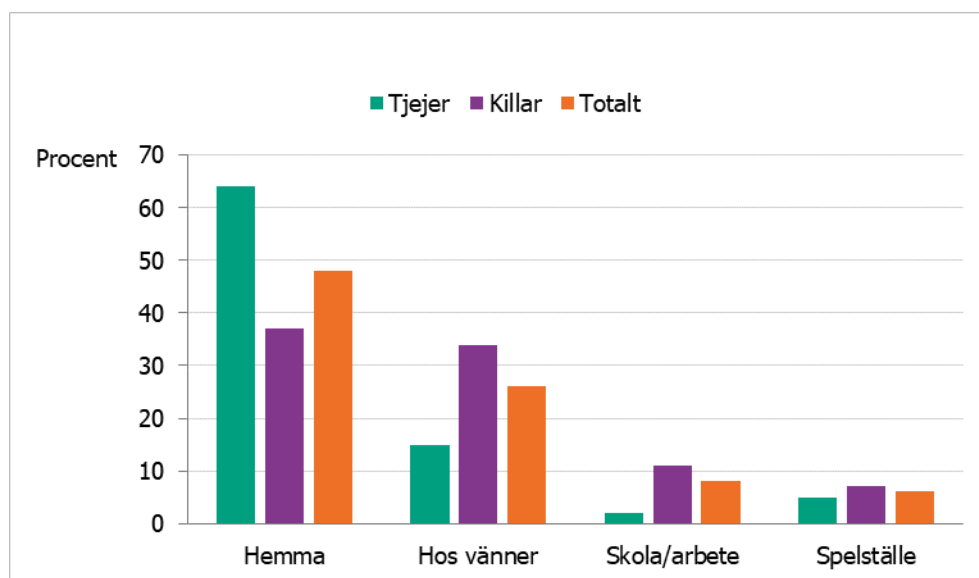
Unga spelar hemma hos sig och hemma hos andra

Många unga spelar hemma (figur 5), men främst tjejer uppger alternativet att de spelat hemma hos sig (64 procent). Bland tjejer fanns det inte heller någon skillnad

utifrån om man fyllt 18 år eller inte. Killar spelade hemma i mindre utsträckning, och när de fyllt 18 år ökar andelen som spelar hemma hos vänner. Det är lika vanligt att killar 16–17 år har spelat hemma hos vänner som hemma hos sig själva. Killar som är över 18 år spelade i ännu högre grad hos vänner (39 procent jämfört med 28 procent bland killar under 18 år).

Bland de unga i åldern 16–17 år som spelat under det senaste året, var det 4 procent bland både killar och tjejer som trots 18-årsgränsen hade spelat på ett spelställe, såsom ombud, kasino, restaurang, travbana eller bingohall. Det motsvarar 1 procent av samtliga 16–17-åringar som besvarat enkäten. Killar spelade också i högre utsträckning än tjejer i skolan eller på arbetet.

Figur 5. Platser där unga 16–19 år spelat senaste året, uppdelat på kön (%).



Vanligare med spel om pengar bland unga över 18 år som arbetar

Egen inkomst kan öka möjligheterna att spela. Vi undersökte spelvanor bland de 338 unga som arbetade och som var över 18 år i studien. De under 18 år exkluderades eftersom gruppen enbart omfattade 18 personer.

Spel om pengar var vanligare bland unga som hade en anställning. Hälften (49 procent) av de med en anställning hade spelat under det senaste året jämfört med 36 procent bland de som studerade. Bland killar som arbetade var andelen 60 procent. Däremot fanns inga skillnader mellan unga som arbetade och unga som studerade när vi undersökte någon grad av spelproblem (8 procent för båda grupper) och problemspelande (4 jämfört med 3 procent).

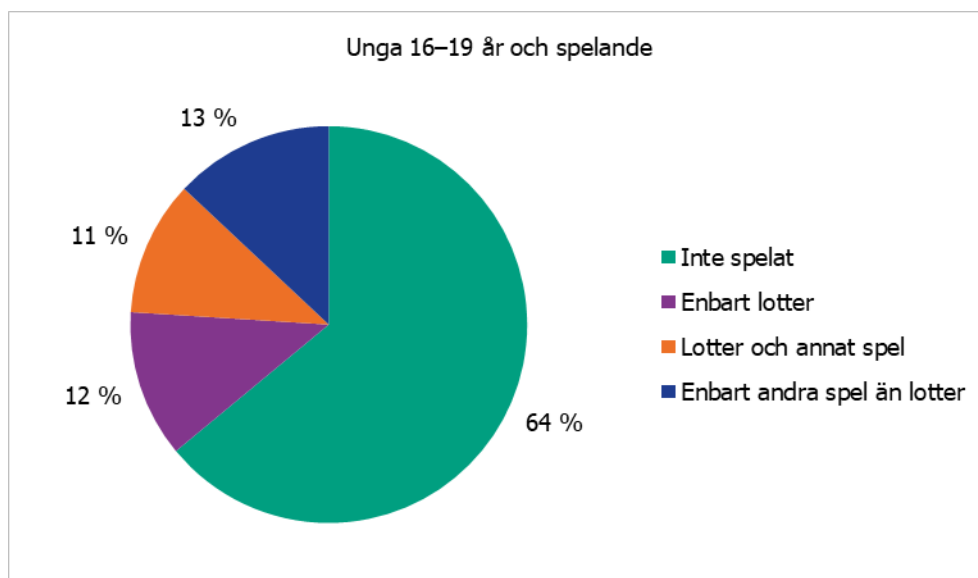
Lotterier vanligaste spelformen bland unga – men två tredjedelar av de som spelat senaste året har gjort det på andra spelformer

Vi har i tidigare avsnitt visat att många föräldrar köper lotter till sina barn som inte fyllt 18 år och att föräldrarna har en mindre restriktiv syn på lotter jämfört med andra spelformer. Det finns många olika typer av lotter, allt från skraplotter online

till prenumerationslotter. Vilken risk för utvecklandet av spelproblem som är kopplad till lotterna beror bland annat på lotternas utformning.

Bland unga 16–19 år i vår studie hade 36 procent spelat det senaste året: 12 procent enbart på lotter, 11 procent både lotter och andra spel och 13 procent enbart på annat än lotter (figur 6). De som inte fyllt 18 år hade i högre utsträckning inte spelat alls (68 procent jämfört 58 procent bland 18–19-åringar) medan de som fyllt 18 år i högre utsträckning hade spelat både på lotter och andra spel (15 jämfört med 8 procent). Samma mönster syntes när vi jämför killar och tjejer; det var en betydligt större andel tjejer som inte spelat (70 procent) eller köpt lotter (16 procent) jämfört med killar (57 respektive 9 procent). Fler killar än tjejer hade både köpt lotter och spelat andra spel (15 procent jämfört med 7 procent).

Figur 6. Spelande bland unga 16–19 år senaste året, uppdelat på spelformer (%).



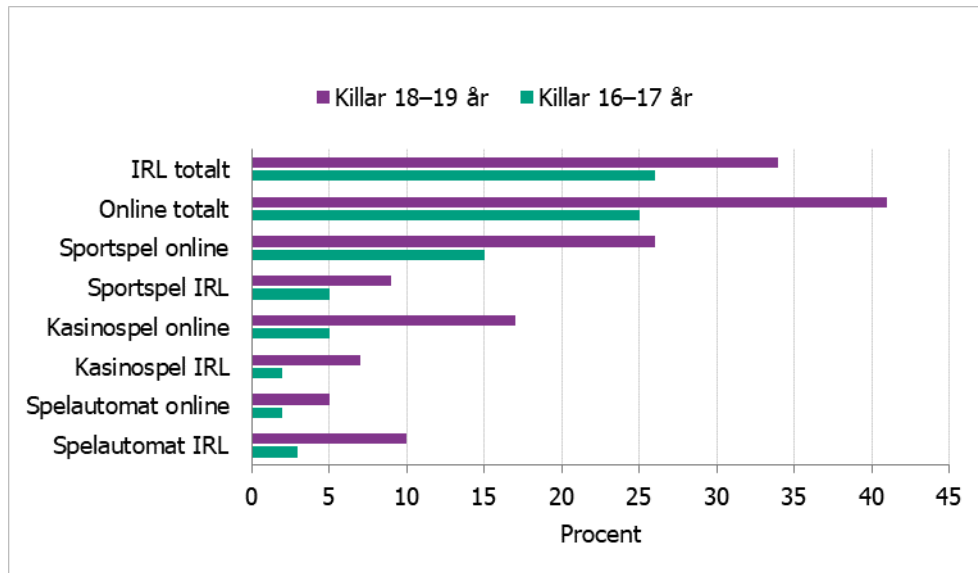
Killar väljer mer riskfyllda spelformer och andelen som spelat onlinespel är betydligt större för de killar som fyllt 18 år

För poker och lotterier var det vanligare att unga spelat på fysiska spelställen, det vill säga landbaserade spel som inte är online medan det för sportspel och kasinospel var vanligare att ha spelat online. Detta gäller båda åldersgrupperna. Andelen som spelat sportspel, kasinospel och poker, och som spelat online, var påtagligt högre bland killar än bland tjejer. Det var lika vanligt att unga hade köpt lotter online som att de spelat sportspel online (10 procent i båda fallen bland 16–17-åringar och 15 procent bland 18–19-åringar).

Att spela online är alltså vanligt även bland dem som är under 18 år. Det sker dock en drastisk förändring när unga killar fyller 18 år, då andelen som spelat online under det senaste året stiger från 25 procent till 43 procent. Bland tjejer är andelen oförändrad, cirka 16 procent. Bland killar tredubblas andelen som spelat på onlinekasino (från 5 till 17 procent) och spelautomater online (från 3 till 10

procent), se figur 7. Detta är spelformer med hög riskpotential, dvs. med hög risk för att man utvecklar spelproblem.

Figur 7. Spelformer bland killar, uppdelat på ålder och online eller inte (%).



Spelautomater och kasinospel erbjuds också på restauranger och krogar dit unga över 18 år har tillträde. Andelen som spelat spelautomater och kasinospel på uteställen är högre bland killar 18-19 år jämfört med killar 16-17 år. På samma sätt ökar andelen killar som spelat på spelautomater som inte är online från 2 procent bland 16-17-åringar till 5 procent bland 18-19-åringar, och för kasinospel som inte är online ökar andelen från 2 till 7 procent.

Inslag i dataspel och kasinostreaming har samband med spel om pengar

En del dataspel innehåller lotteriliknande moment som kan bidra till att normalisera och öka intresset för spel om pengar. I vissa spel kan man köpa lootlådor eller betta med skins. I enkäten fick de unga ange hur ofta och länge de spelade dataspel, och om de köpt lootlådor, bettat med skins eller tagit del av streamat material med kasinospel.

Lootlådor, skinbetting och kasinostreaming

En lootlåda är ett virtuellt paket som innehåller ett okänt föremål (skin) som kan ge fördelar i dataspelet.

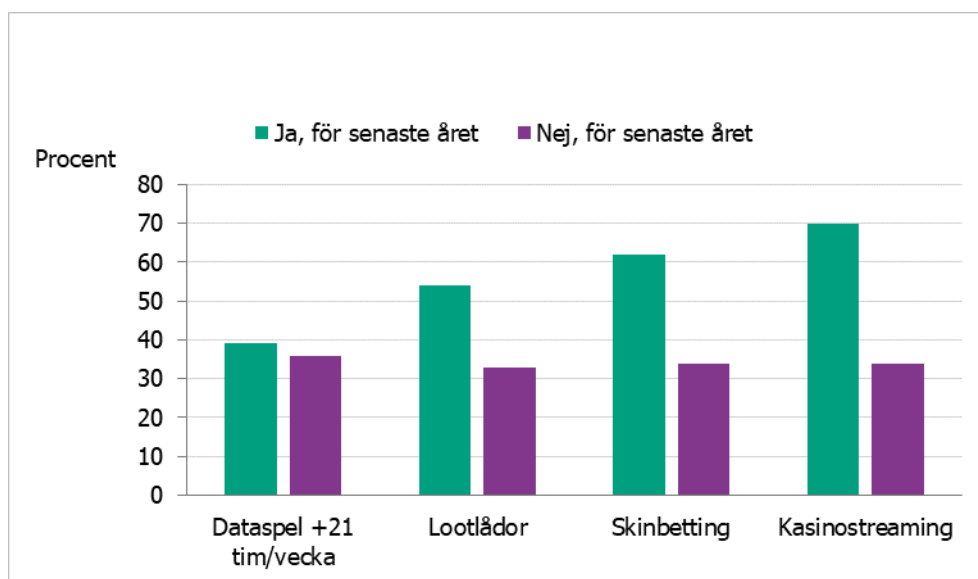
Skinbetting innebär att man istället för att använda pengar för att satsa på spel använder "skins", det vill säga grafiska effekter/virtuella föremål i spelet som t.ex. vapen som spelarna kan förvärva på ett antal sätt. Vissa skins kan säljas i vissa forum.

Kasinostreaming innebär att ta del av streamat material med spel på kasino eller slots via internet. De plattformar som används för kasinostreaming är ofta samma som för streaming för dataspel.

Cirka 15 procent bland unga 16–19 år spelade dataspel i mer än 21 timmar i veckan, och det var ingen skillnad utifrån ålder. Cirka 14 procent av unga 16–17 år hade köpt lootlådor, jämfört med 16 procent av 18–19-åringarna, och 8 procent respektive 6 procent hade spelat med skins. För kasinostreaming var andelarna 5 procent respektive 6 procent.

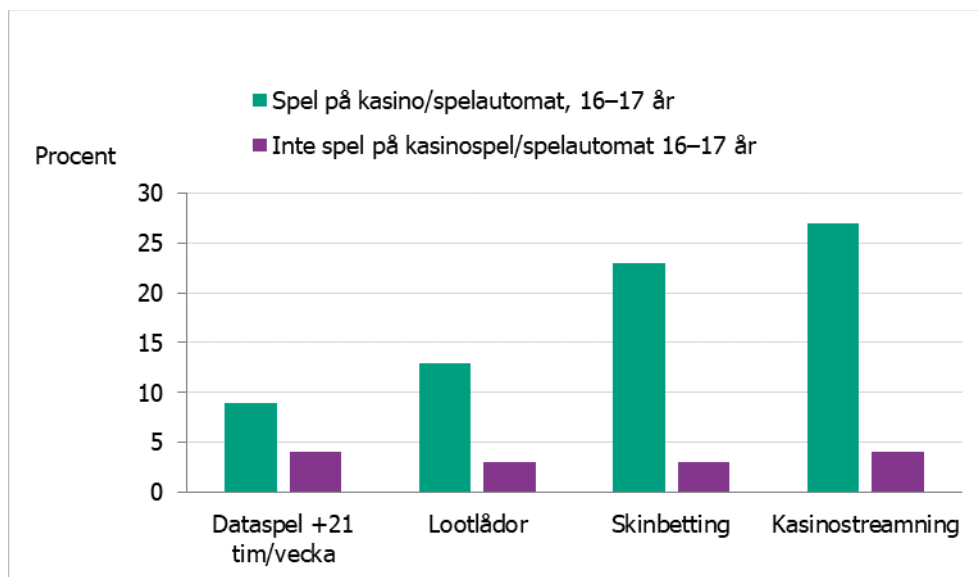
Lootlådor, skinbetting och kasinostreaming hade samband med att unga spelar om pengar, och sambandet var särskilt starkt för kasinostreaming. Det var ingen större skillnad utifrån ålder. För gruppen 16–19 år som helhet fanns inget samband mellan spel om pengar och dataspel i mer än 21 timmar i veckan, däremot med både köp av lootlådor och skinbetting (figur 8).

Figur 8. Spel om pengar senaste året utifrån om de spelat dataspel mer än 21 timmar i veckan, spelat med skins eller tagit del av kasinostreaming det senaste året, tjejer och killar 16–19 år (%).



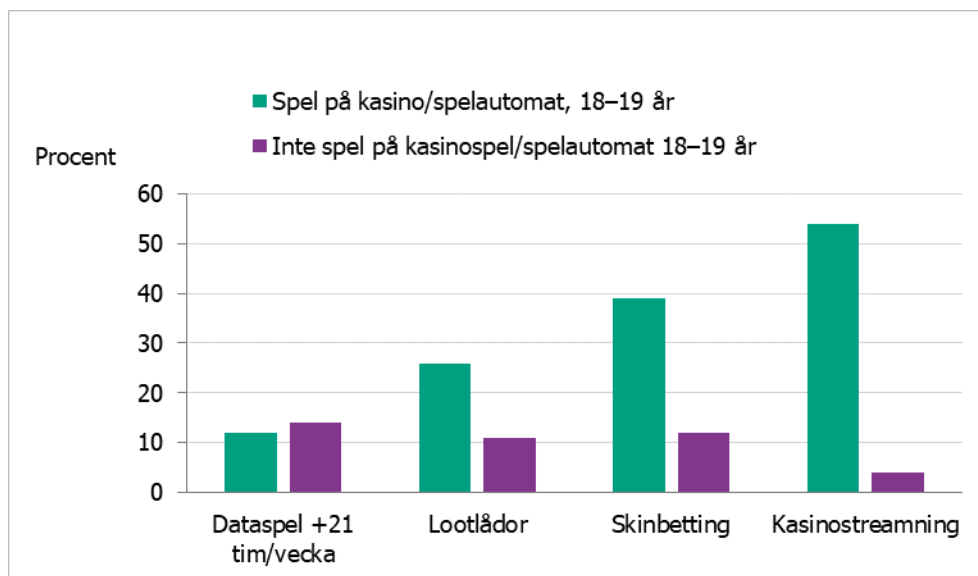
Kasinospel och spelautomater är några av de mest riskfyllda spelformerna på svensk spelmarknad. Vi har slagit ihop spelformerna i vissa analyser, och för unga 16–17 år fanns det en tydlig koppling mellan dataspelande i mer än 21 timmar i veckan och spel på kasino eller spelautomat under det senaste året, se figur 9.

Figur 9. Spel på kasino/spelautomat utifrån om de spelat dataspel mer än 21 timmar i veckan, spelat med skins eller tagit del av kasinostreamning det senaste året bland unga 16–17 år (%).



Sambandet mellan dataspel och spel på kasino/spelautomat fanns inte för dem över 18 år, se figur 10. Över hälften (54 procent) av de som fyllt 18 år och tagit del av kasinostreamning hade spelat på kasino eller spelautomat under det senaste året.

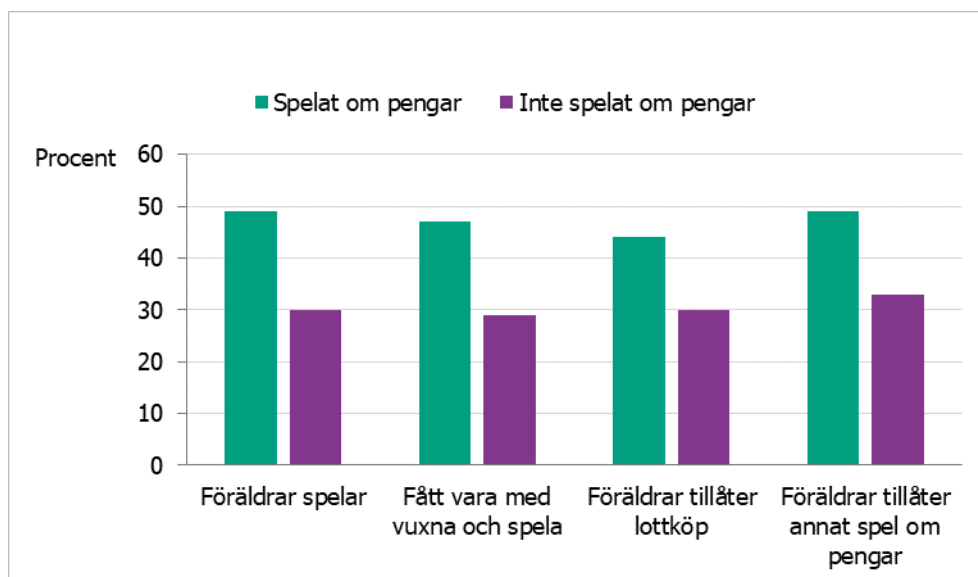
Figur 10. Spel på kasino/spelautomat utifrån om de spelat dataspel mer än 21 timmar i veckan, spelat med skins eller tagit del av kasinostreamning det senaste året bland unga 18–19 år (%).



Samband mellan föräldrars spelvanor och ungas spelande

Unga som uppgav att deras föräldrar spelade om pengar hade själva spelat om pengar i högre utsträckning än andra unga (49 jämfört med 30 procent, se figur 11). På samma sätt fanns det samband mellan ungas spelande och att ha fått vara med vuxna och spela eller att ha föräldrar som inte har en restriktiv hållning till spel om pengar.

Figur 11. Spel om pengar senaste året bland unga 16–19 år, utifrån om de har föräldrar som spelar om pengar, om de har fått vara med vuxna och spela, och om föräldrarna har en tillåtande attityd till att de köper lotter eller spelar om pengar på annat sätt (%).



Sambanden gällde oavsett de ungas ålder och kvarstod även i en multivariat analys där vi lade in alla variabler i figur 11 samt kön och ålder.

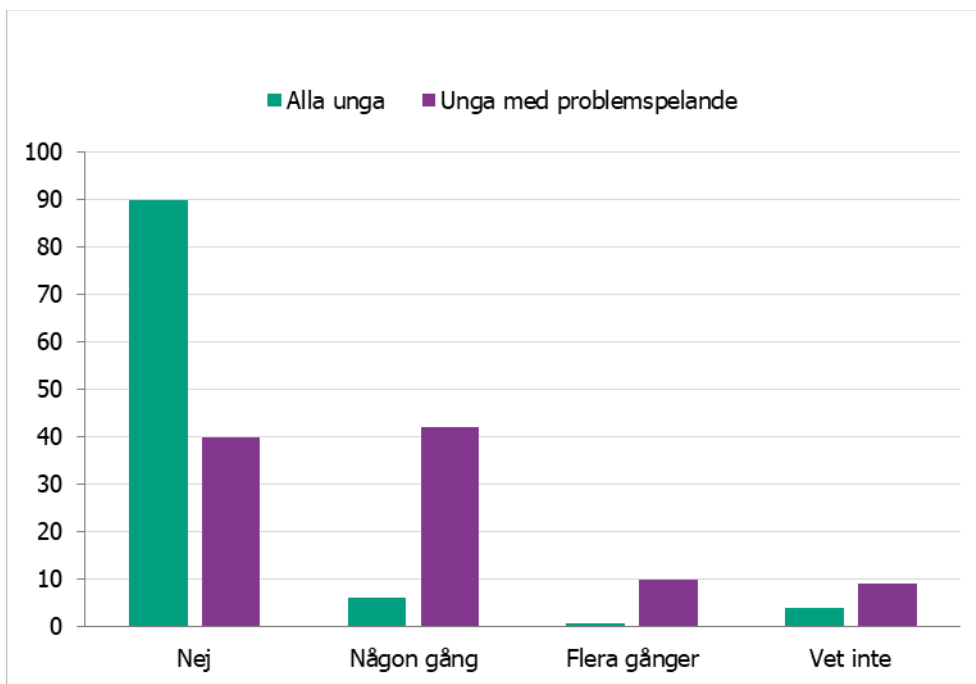
Förälder-barn-par

Även resultatet för föräldra-barn-paren visade ett samband mellan ungas och föräldrars spelande under det senaste året. Det var den faktor som kvarstod utöver att vara kille och att ha en låg hushållsinkomst i en multivariat analys där en rad faktorer lagts in, som kön, ålder, föräldrars spelvanor m m.

Spellagen skyddar inte unga under 18 år från spelreklam

De unga i undersökningen fick svara på om de hade sett reklam för spel om pengar under den senaste veckan, och om spelreklam påverkat dem att spela om pengar, spela oftare eller spela för mer pengar än vad de tänkt sig. Det var ingen skillnad mellan killar och tjejer, eller mellan de som fyllt 18 år och inte. Totalt hade 78 procent sett spelreklam under senaste veckan, 46 procent flera gånger och 32 procent någon gång. Vidare upplevde 6 procent att spelreklamen fått dem att spela eller spela för mer pengar än tänkt. Bland unga som hade ett problemspelande var denna andel 51 procent, se figur 12. Gruppen med problemspelande är dock relativt liten, och över 90 procent av de som svarade att reklamen påverkat dem hade *inte* ett problemspelande.

Figur 12. Andel unga 16–19 år som uppger att spelreklamen inte påverkat dem, kontra påverkat dem att spela eller spela för mer än de tänkt sig (%).



Resultat: Relationen till föräldrar och föräldrars kunskap om sina barns spelande

Detta kapitel presenterar resultat om relationen mellan unga och föräldrar när det gäller närhet och förtroende samt i vilken utsträckning föräldrar har insyn i ungas liv och vilka samband det finns till både ungdomarnas och föräldrarnas spelproblem.

Vi presenterar även resultat om i vilken utsträckning föräldrar pratar om spel om pengar med sina barn, i vilken utsträckning de har kunskap om sina barns spelande och ifall det uppstår konflikter om spel om pengar.

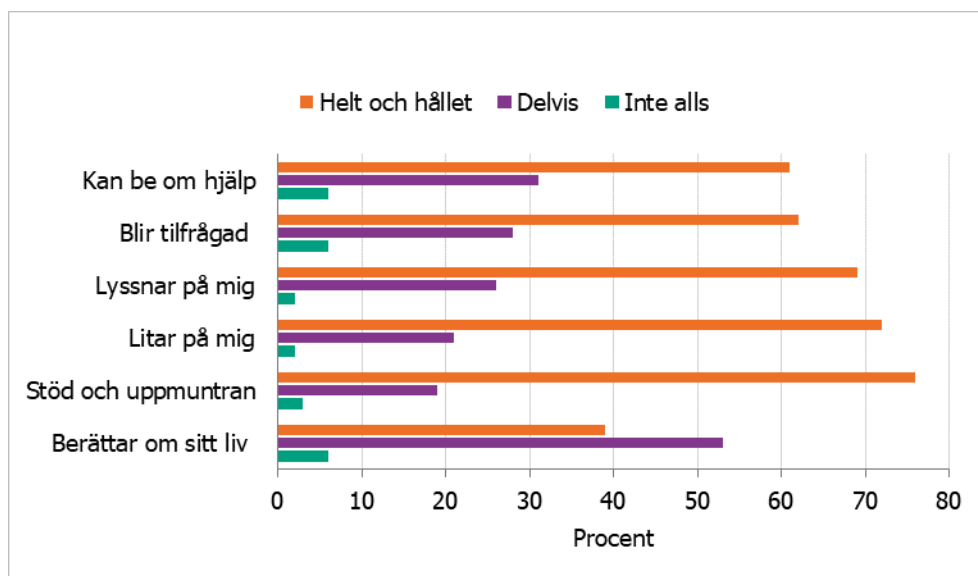
Sammanfattning

- De flesta unga har en god relation till sina föräldrar.
- Unga med eget problemspelande upplever att de har betydligt sämre relationer till föräldrarna än unga utan problemspelande.
- Unga som uppger att de har föräldrar med spelproblem upplever att de har betydligt sämre relationer till föräldrarna än unga vars föräldrar inte har spelproblem.
- Föräldrar med spelproblem och föräldrar till unga med spelproblem upplever generellt relationen till sina barn som mycket mer positiv jämfört med hur barnen skattar relationen.
- Föräldrar pratar inte om spel om pengar med sina barn, inte heller i de familjer där det finns spelproblem.
- Föräldrar inte är medvetna om att deras barn spelar om pengar, särskilt inte spelformer som har högre risk.

De flesta unga uppger en bra relation till sina föräldrar

Både unga och föräldrar tycker generellt att man har en bra relation när det handlar om närhet (figur 13) och föräldrarnas inblick i ungas liv. På en övergripande fråga om relationen till föräldrarna svarar över 90 procent av alla unga i studien att de är ganska eller helt nöjda med sina föräldrar, och föräldrar är i lika stor utsträckning nöjda med relationen till sina barn. Det var ingen skillnad utifrån ungdomarnas kön eller ålder.

Figur 13. Syn på olika aspekter av närhet till föräldrar bland unga 16–19 år (%). Frågorna handlar om den unga upplever att den kan be sina föräldrar om hjälp, om den unga blir tillfrågad om och är delaktig i gemensamma familjeplaner, om föräldrarna lyssnar och litat på hen, om den unga känner stöd och uppmuntran från föräldrarna och om den unga berättar om sitt liv för föräldrarna.



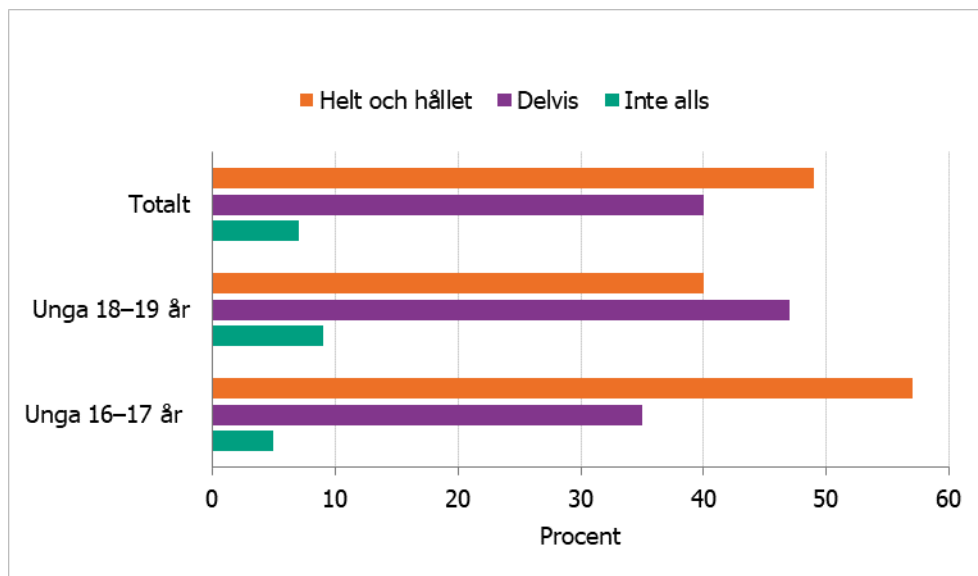
När det gäller om de unga upplever att föräldrarna har inblick i deras liv ställdes frågor om föräldrarna vet vad den unga lägger pengar på, vilka den unga umgås med och vad den unga gör på internet. För insyn var bilden lite mer komplex. När det gäller frågor om vad föräldrarna vet om sina barn lade sig föräldrarna ofta i mitten (”instämmer delvis”) medan barnen oftare svarade ”instämmer inte alls” eller ”helt och hållet”.

Det fanns få skillnader utifrån kön och ålder i hur unga upplever närheten till föräldrarna och föräldrars insyn i deras liv. Endast för två av frågorna fanns det en skillnad: tillit till den unga och om den unga upplever att föräldrarna har insyn i ens ekonomi. När det gäller tillit upplever en *högre* andel av tonåringarna över 18 år att föräldrarna litat på dem, men när det gäller insyn i ekonomin är andelen *lägre* bland dem över 18 år.

Figur 14 visar ungas svar på frågan om föräldrarna vet vad de unga lägger pengar på, där de över 18 år i högre grad uppgav att deras föräldrar inte visste detta.

Unga tjejer uppgav i högre grad än killar att föräldrarna vet vilka de umgås med (72 respektive 64 procent svarade helt och hållet).

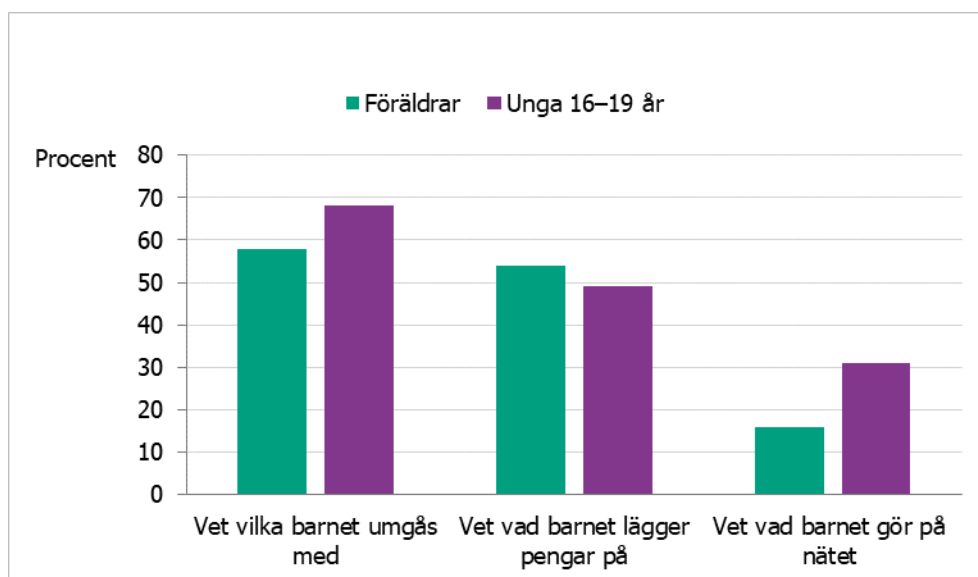
Figur 14. Syn på om föräldern vet vad man lägger pengar på bland unga 16–19 år, uppdelat på ålder (%).



Föräldrar verkar generellt ha en mer positiv bild av närheten i förälder–barnrelationen i jämförelse med de unga: 86 procent av föräldrarna uppgav att de lyssnade på sin tonåring, medan 69 procent av de unga uppgav att föräldrarna lyssnade på dem. För frågan i vilken utsträckning som tonåringen tillfrågades om familjeplaner svarade 75 procent av föräldrarna helt och hållet jämfört med 62 procent av ungdomarna.

Inom några områden hade dock föräldrarna en mer negativ tro på sin insyn i de ungas liv än vad unga uppgav: 58 procent av föräldrarna trodde sig veta vilka vänner deras barn har medan 68 procent av de unga uppgav att föräldrarna vet detta, se figur 15. Både föräldrar och unga upplevde att föräldrarna inte vet så mycket om vad barnet gör på nätet och i dataspelen; bara 31 procent uppgav att deras föräldrar helt och hållet vet vad de gör på nätet. Men bland föräldrar var andelen bara 16 procent.

Figur 15. Föräldrars insyn i ungas liv uppdelat på svar från föräldrar och unga 16–19 år (%).

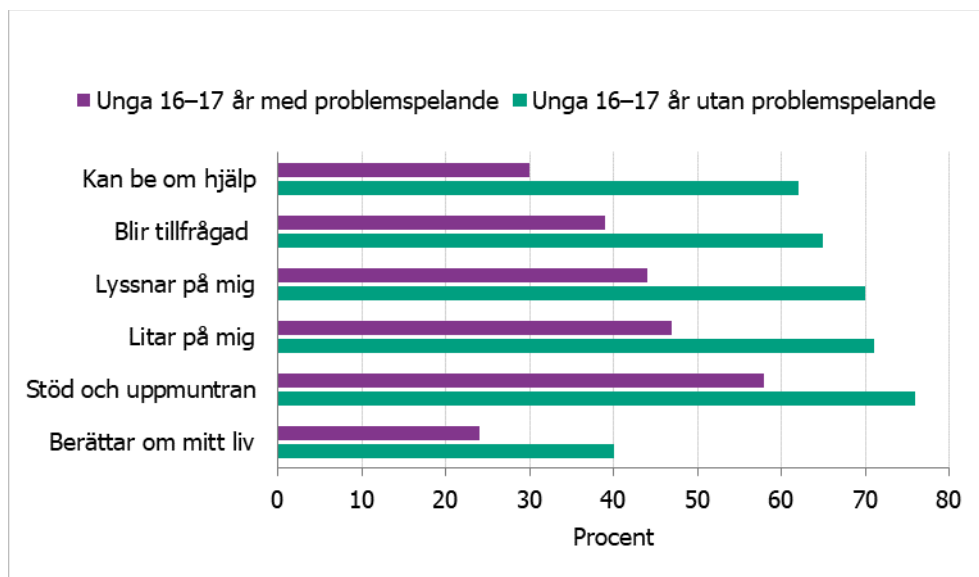


Mammor ligger lite högre än pappor i flera av relationsfrågorna även om det inte är så stora skillnader. Det är en högre andel mammor än pappor som uppger att de lyssnar på sin tonåring och tillfrågar tonåringen om familjeplaner, och som tycker att de har koll på vad tonåringen lägger pengar på och vilka tonåringen umgås med.

Unga med spelproblem upplever en sämre relation till sina föräldrar

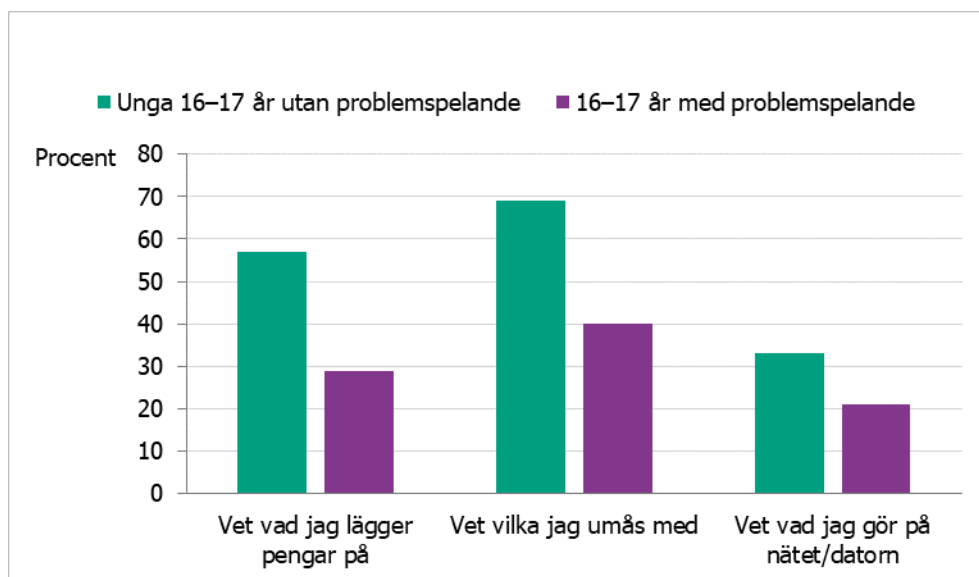
Unga som har spelproblem upplever överlag att de har en sämre relation till sina föräldrar jämfört med övriga, när det gäller både närhet och inblick i tonåringarnas liv. Det gäller särskilt för gruppen 16–17 år. Andelen i denna grupp som känner att de kan be sina föräldrar om hjälp om de har något problem är t.ex. hälften så stor bland dem som har ett problemspelande jämfört med dem som inte har det. Se figur 16.

Figur 16. Upplevelse av relationen till sina föräldrar bland unga 16–17 år, uppdelat på med och utan problemspelande (%).



Av 16–17-åringar med problemspelande uppger 29 procent att deras föräldrar vet vad de lägger pengar på jämfört med 57 procent av övriga, se figur 17.

Figur 17. Upplevelse av föräldrars insyn i ens liv bland unga 16–17 år, uppdelat på med och utan problemspelande (%).



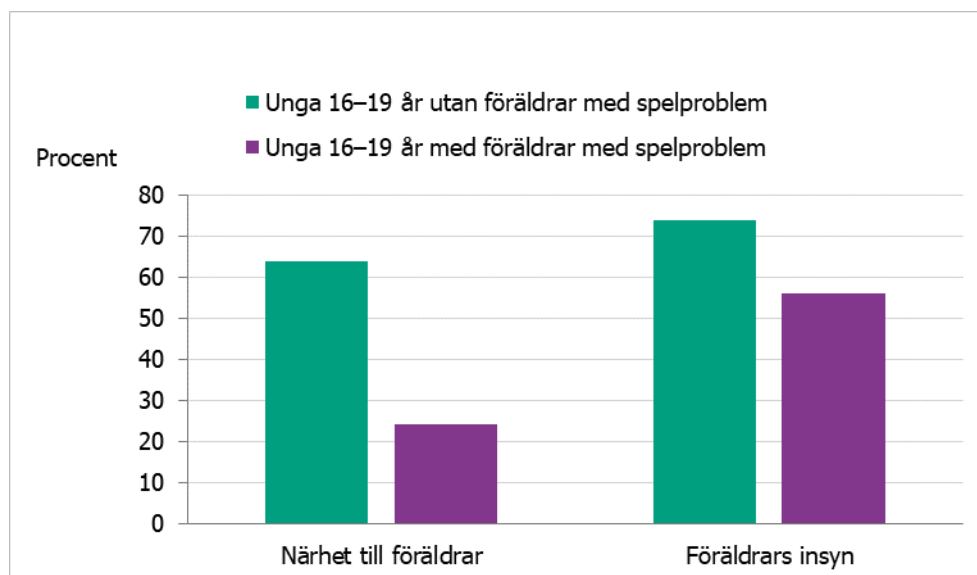
Få föräldrar uppgav att deras barn har spelproblem ($n = 25$), vilket gör det svårt att dra slutsatser om gruppen. Men dessa föräldrar uppgav i mindre utsträckning än andra föräldrar att tonåringen berättar om sitt liv, att de litar på sin tonåring, att de har koll på vilka tonåringen umgås med eller att de vet vad tonåringen gör på nätet eller datorn.

Unga med föräldrar med spelproblem upplever en sämre relation till föräldrar

Unga som uppgav att deras föräldrar har spelproblem (n = 60) upplevde att relationen med föräldrarna var sämre än vad övriga ungdomar gjorde. På en övergripande fråga om relationen till föräldrarna svarade 74 procent av 16–19-åringarna med en förälder med spelproblem att de hade en ganska bra eller mycket bra relation till sina föräldrar, jämfört med över 90 procent bland övriga.

När det gäller upplevelsen av närhet till föräldrar och föräldrars insyn upplevde unga som uppger att föräldrarna har spelproblem mindre närhet och insyn, se figur 19. Detta gäller främst för närhet till föräldrar där 24 procent av unga vars föräldrar har spelproblem uppgav att närheten var god, jämfört med 64 procent bland övriga unga. När det gäller om föräldrarna hade insyn i tonåringens liv var motsvarande andelar 54 jämfört med 74 procent. Se figur 18.

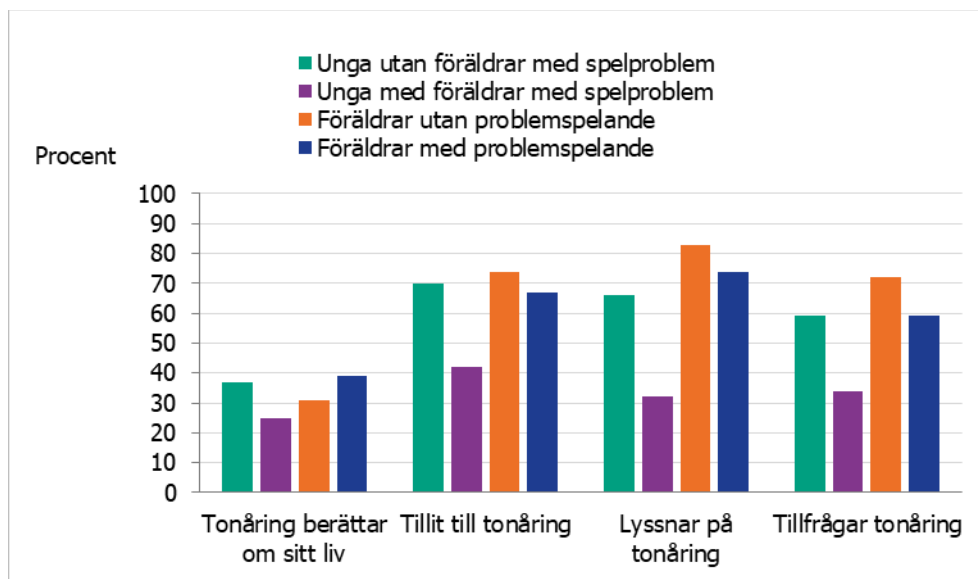
Figur 18. Andel unga 16–19 år som anser att de generellt har god närhet till föräldrar och att föräldrarna har god insyn i deras liv (%).



Föräldrar med problemspelande uppfattar dock relationen till sina tonåringar som god

Föräldrar med ett problemspelande uppgav i ungefär samma grad som andra föräldrar att de har en nära relation med sin tonåring och en god insyn i tonåringens liv. Det finns skillnader i andelen som uppgav att de tillfrågar tonåringen om familjeplaner (59 procent bland föräldrar med problemspelande jämfört med 72 procent bland övriga föräldrar) och vet vilka kompisar tonåringen umgås med (39 jämfört med 56 procent) (figur 19).

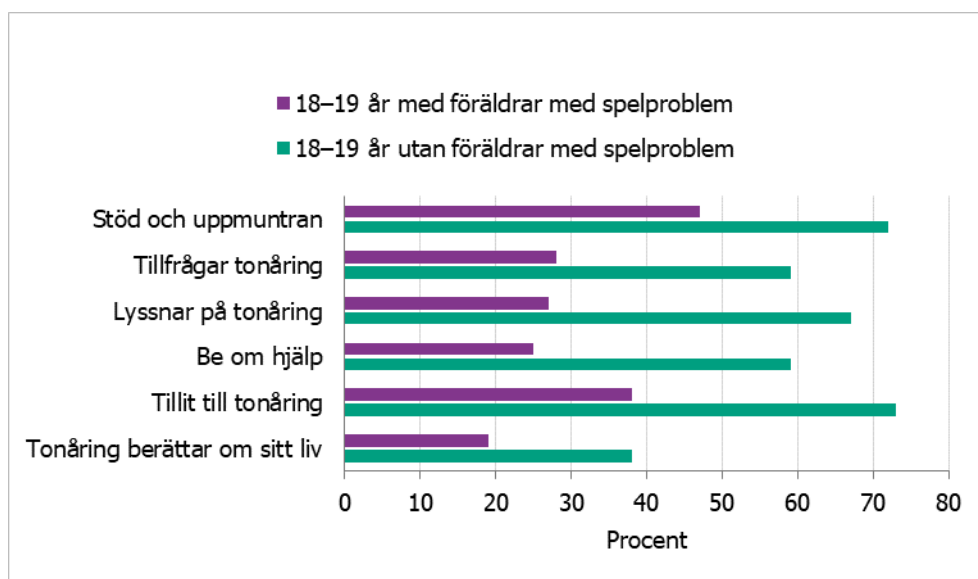
Figur 19. Närhet till föräldrar bland föräldrar och unga 16–19 år, uppdelat på med och utan spelproblem hos föräldrarna (%).



Unga 18–19 år vars föräldrar har spelproblem upplevde sämre stöd från föräldrarna än både 16–17-åringar med föräldrar med spelproblem och unga 18–19 år utan föräldrar med spelproblem. Här följer exempel på hur unga 18–19 år med en förälder med spelproblem upplevde relationen till föräldrarna (se även figur 20):

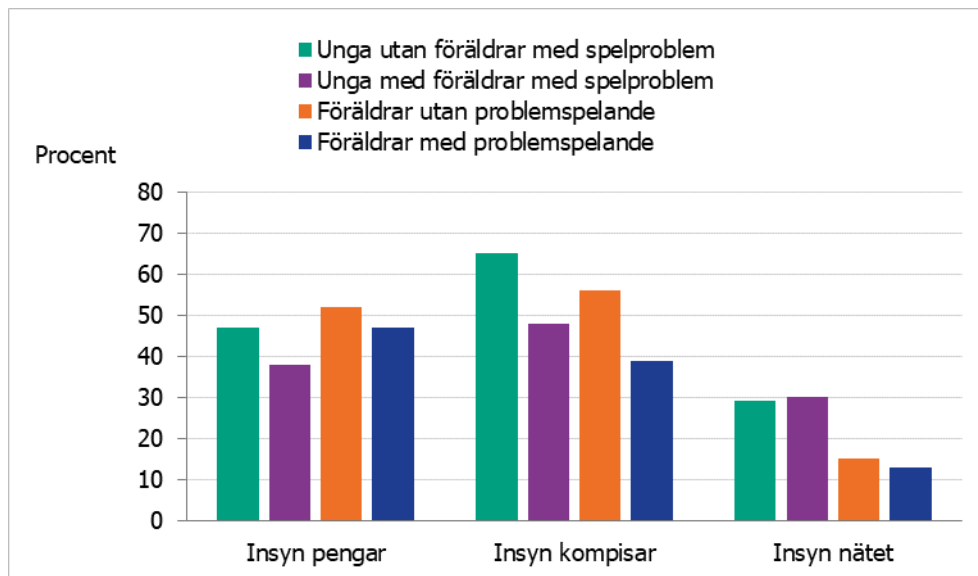
- Enbart var femte pratar med sina föräldrar om sitt liv.
- Bara var fjärde känner att de kan be sina föräldrar om hjälp om de har problem eller att föräldrarna lyssnar på dem.
- Cirka hälften upplever att de får stöd och uppmuntran från föräldrarna.
- Lite över en tredjedel upplever att föräldrarna litar på dem.

Figur 20. Närhet till föräldrar bland unga 18–19 år, uppdelat på med och utan spelproblem hos föräldrarna (%).



Det fanns inga skillnader i ålder för hur unga upplevde föräldrars insyn, förutom när det gällde vilka man umgicks med; 18–19-åringarna med föräldrar med spelproblem uppgav i lägre grad att föräldrarna hade insyn i detta (41 jämfört med 65 procent bland 16–17-åringarna). Figur 21 visar hur gruppen 16–19-åringar respektive föräldrar upplevde föräldrarnas insyn i de ungas liv.

Figur 21. Föräldrars insyn i ungas liv enligt föräldrar och unga 16–19 år, uppdelat på med och utan föräldrar med spelproblem (%).



Förälder-barn par

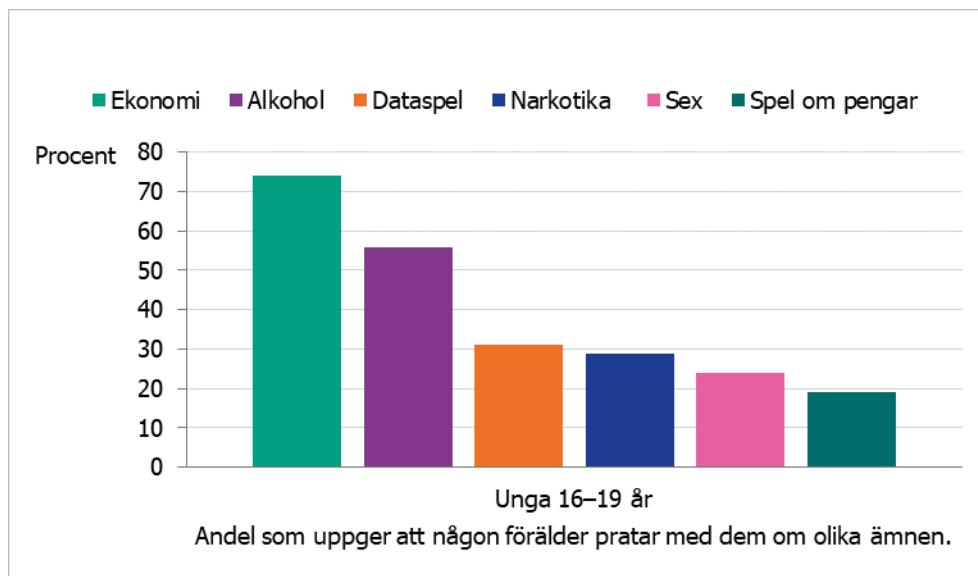
Spelproblem och samband med en nära relation och god insyn

Även ibland föräldrar-barn paren fanns ett negativt samband mellan att föräldrars problemspelande och den ungas upplevda närhet till föräldrar respektive insyn i den ungas liv. Sambanden påverkas även av föräldrars psykiska besvär.

Föräldrar pratar inte om spel om pengar och deras kunskap om ungas spelande är låg

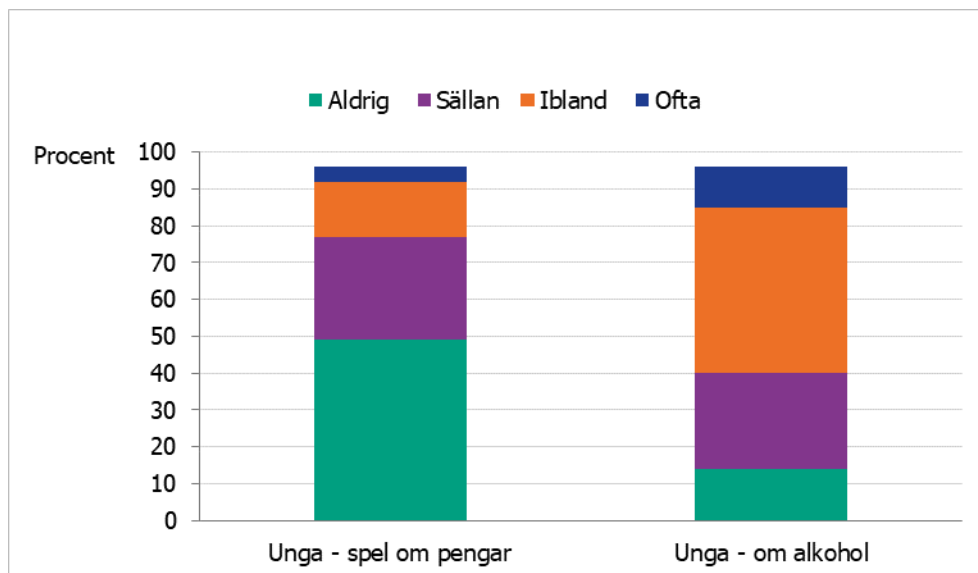
De unga fick ange om deras föräldrar pratade med dem om spel om pengar men även om alkohol, narkotika, dataspel, sex och ekonomi. Spel om pengar är det som man minst ofta talar om (figur 22). Det fanns inga signifikanta skillnader utifrån ålder och kön, utom för dataspel: 44 procent av killarna uppgav att föräldrarna ibland eller ofta pratade med dem om det, jämfört med 18 procent av tjejerna.

Figur 22. Unga 16–19 år som uppger att deras föräldrar ofta eller ibland tar upp olika ämnen (%).



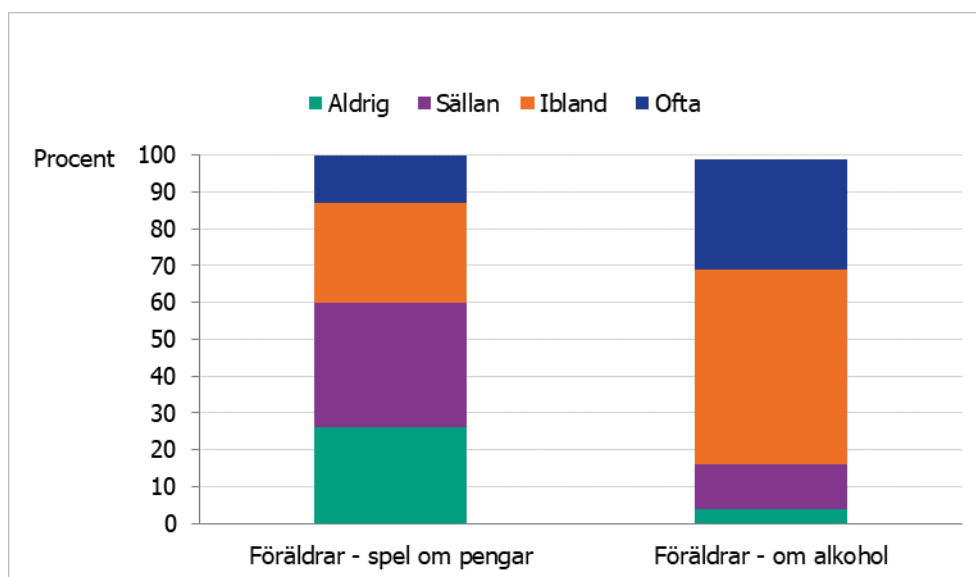
Hälften av alla 16–19-åringar (49 procent) angav att deras föräldrar aldrig pratar med dem om spel om pengar, medan 28 procent svarade att föräldrarna sällan gör det (figur 23). Totalt har alltså tre fjärdedelar föräldrar som sällan eller aldrig talar med dem om spelproblem. Vidare hade två femtedelar föräldrar som sällan eller aldrig talar med dem om alkohol. Det fanns inga skillnader mellan unga utifrån ålder. Därför visar vi i figurerna 23–25 andelarna för alla unga, för att kunna jämföra de ungas svar med föräldrarnas.

Figur 23. Unga 16–19 år om deras föräldrar pratar om spel om pengar och alkohol med dem (%).



Föräldrar uppgav i betydligt högre grad att de pratar med sina barn om olika saker, jämfört med i vilken grad de unga uppgav att deras föräldrar pratar med dem (figur 24 och 25).

Figur 24. Föräldrar som uppger att de tar upp spel om pengar och alkohol med sina tonåringar 16–19 år (%).



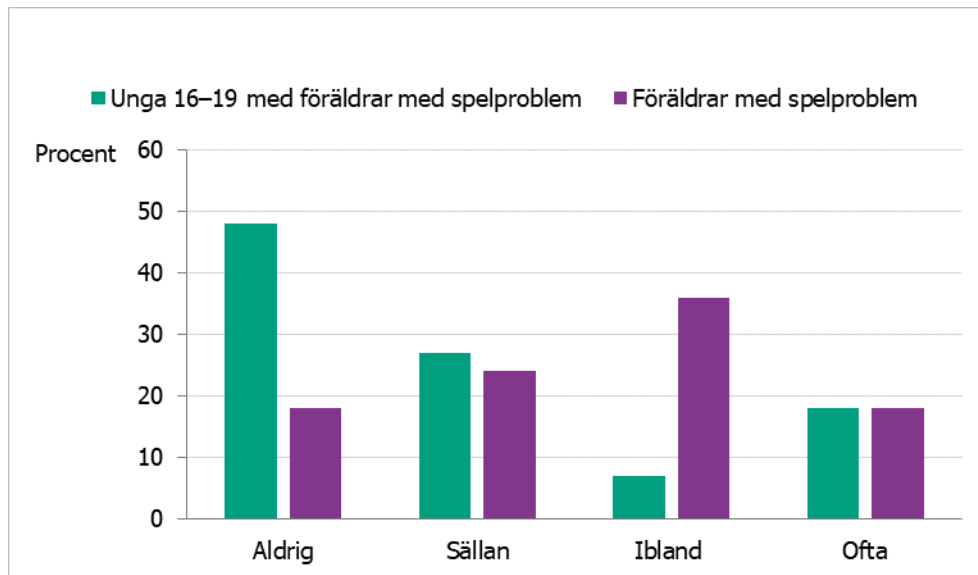
Bland alla unga med en förälder med spelproblem angav tre fjärdedelar att deras föräldrar aldrig eller sällan pratar med dem om spel om pengar, se figur 25. Föräldrar med problemspelande uppgav i högre grad att de ibland pratar om spel om pengar med sin tonåring, men ändå gör nära hälften sällan eller aldrig det. Nära var femte tonåring och var femte förälder med problemspelande uppgav att de ofta pratade med sina föräldrar respektive med sitt barn om spel om pengar.

Att föräldrar inte tar upp spel om pengar skulle kunna bero på att spelfrågan inte är relevant för familjen. Men i de familjer där det finns spelproblem är andelarna nästan lika låga som i familjer utan spelproblem.

Föräldrar med problemspelande eller föräldrar med spelproblem?

Rapporten använder både "föräldrar med spelproblem" och "föräldrar med problemspelande". Det beror på att unga fått frågan om deras föräldrar har spelproblem medan föräldra-enkäten använde instrumentet PGSI där vi använder det specifika begreppet problemspelande när vi presenterar resultatet från föräldrars svar (se metodavsnitt).

Figur 25. Förekomst av samtal om spel om pengar i familjer utifrån om förälder har spelproblem, enligt unga 16–19 år och enligt föräldrar (%).



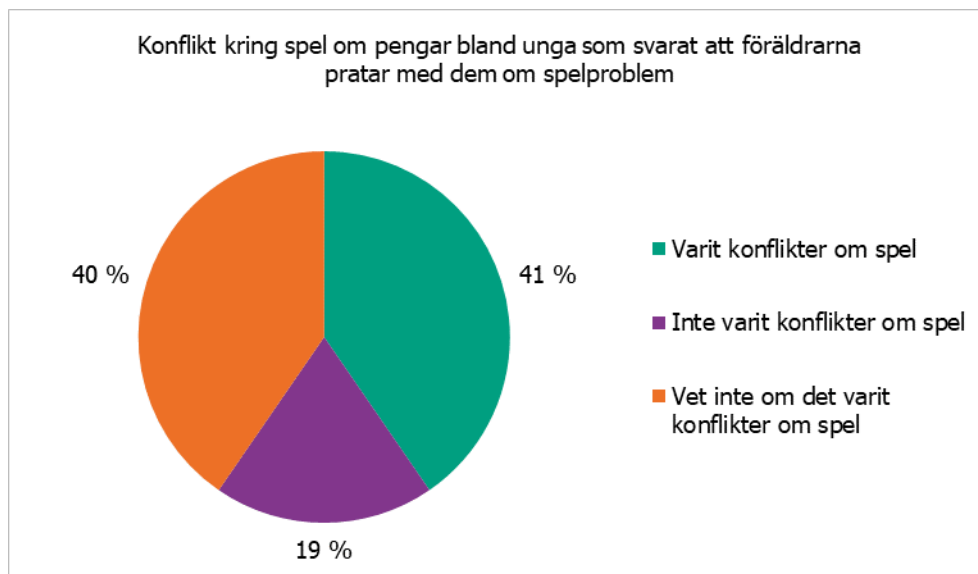
Bland de få föräldrar som uppgav att deras barn har ett spelproblem (n = 25) svarade 14 procent att de ofta pratar om spel om pengar med sina barn, 22 procent att de gör det ibland, 22 procent sällan och 30 procent svarade ”aldrig”. Även här skiljer sig föräldrarnas och de ungas upplevelse åt. Bland unga med problemspelande uppgav 14 procent att deras föräldrar ofta pratar med dem om spel, 22 procent ibland, 22 procent sällan och 30 procent svarade ”aldrig”.

Konflikter i hemmet på grund av spel om pengar

Bland alla unga uppgav 2 procent att det varit konflikter om spel om pengar i hemmet under det senaste året. Det fanns ingen skillnad utifrån ålder eller kön. Det kan jämföras med att 17 procent uppgav att det förekommit konflikter i hemmet om dataspel, där det fanns en könsskillnad bland de yngre; 34 procent av killarna och 8 procent av tjejerna i åldern 16–17 år uppgav att det förekommit sådana konflikter.

Vi undersökte hur stor del av de unga som svarade att deras föräldrar pratat om spel om pengar som också uppgav att det varit konflikter om spel om pengar. Totalt 40 procent av de unga som svarat att deras föräldrar pratat med dem om spel om pengar, svarade att det varit konflikter om spel om pengar, 19 procent att det inte varit det och 40 procent att de inte vet (figur 26).

Figur 26. Unga 16–19 år som uppgett ifall samtal om spel om pengar lett till konflikter i hemmet (%).



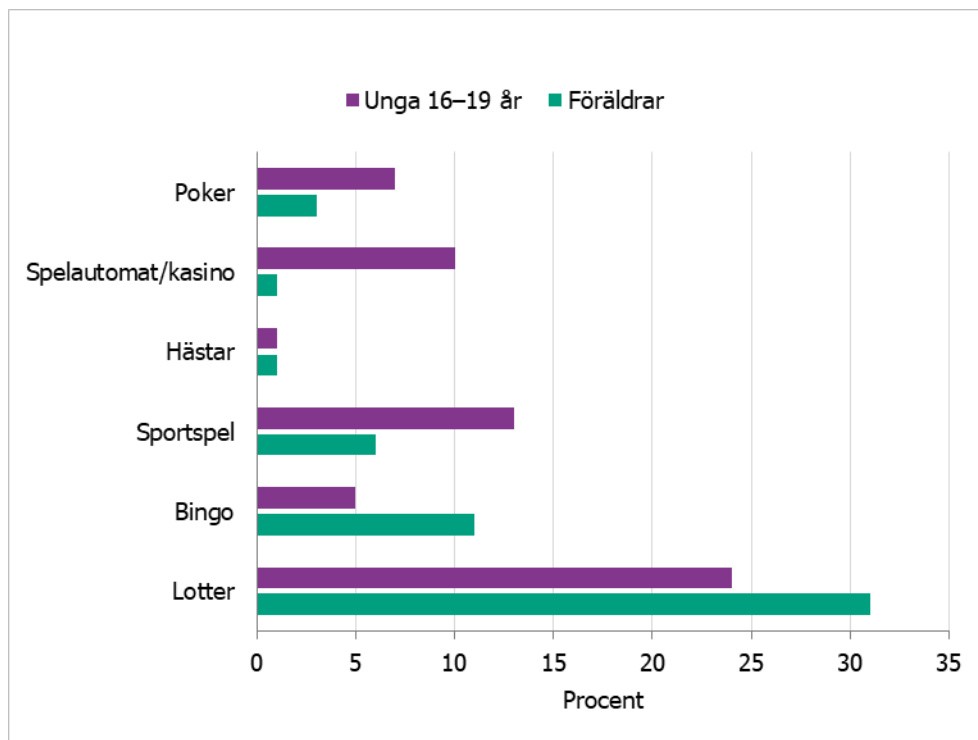
Nära en tredjedel av föräldrar med problemspelande (29 procent) uppgav att man haft konflikter i hemmet om spel om pengar under det senaste året, jämfört med 2 procent bland övriga föräldrar i studien. Bland unga 16–19 år med problemspelande var andelen 20 procent.

Föräldrar underskattar ungas spelande på spel med hög riskpotential

Föräldrarna fick ange om deras tonåring, såvitt de visste, någon gång spelat om pengar inom en rad olika spelformer. Sammantaget svarade 42 procent av föräldrarna att deras barn hade spelat om pengar. Frågan till de unga gällde spel under det senaste året, vilket gör att svaren inte är helt jämförbara. Det var dock enbart inom lotterier och bingo som föräldrar ”överskattade” de ungas spelande medan de ”underskattade” spelandet inom sportspel, kasino och poker. När det gäller hästspel överensstämde föräldrarnas och de ungas uppgifter. 10 procent av de unga uppgav att de spelat på spelautomater eller kasinospel medan enbart 1 procent av föräldrarna svarade att deras tonåringar gjort det. Se figur 27.

Det var främst mammor som uppgav att barnen spelat (48 procent jämfört med 36 procent av papporna) och då på lotter, vilket överensstämmer med att det var en större andel mammor som köpt lotter till sina barn.

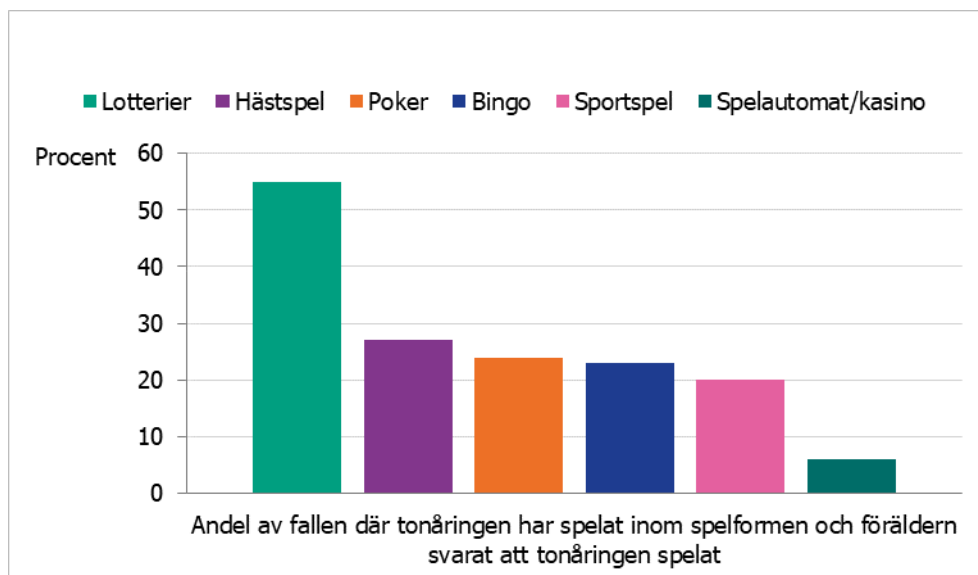
Figur 27. Spel på olika spelformer bland unga 16–19 år, enligt föräldrar och enligt ungdomar (%).



Förälder-barn-par

Motsvarande bild ser vi i förälder-barn-paren där överensstämmelsen mellan svaren var högst i kategorin lotter medan den var lägre för poker och sportspel och särskilt låg för spelautomater och kasinospel. Som jämförelse var föräldrar medvetna om att deras barn druckit alkohol i 80 procent av fallen. Se figur 28.

Figur 28. Spel på olika spelformer bland unga 16–19 år som deras föräldrar är medvetna om (%).



Föräldrar vet inte om ungas spelproblem

Cirka 1 procent av föräldrarna uppgav att något av deras barn har spelproblem. Det var cirka 3 procent av de unga som hade problemspelande och 7 procent som hade någon grad av spelproblem.

Förälder-barn-par

I resultatet för föräldra-barn-paren kunde vi undersöka om föräldrar till unga med problemspelande visste om att deras barn hade detta problem.

Totalt 5 unga hade ett problemspelande. Föräldrarna till dessa unga uppgav att barnen inte hade spelproblem. Av de 43 unga som hade någon grad av spelproblem var det bara en förälder som uppgav att barnet hade spelproblem. Endast tre föräldrar svarade att deras barn hade spelproblem, och i de fallen stämde det inte med barnens svar om pågående problem. Frågan till föräldrarna gällde dock om barnen hade eller hade haft problem medan barnen svarade för det senaste året.

Resultat: Spelproblem

– förekomst och samband

Många unga har egna erfarenheter av att spel om pengar fått negativa konsekvenser. Detta kapitel presenterar omfattningen av spelproblem i olika grupper av unga. Vi redogör för hur ungas svar på frågorna i PGSI fördelas samt samband mellan ungas spelproblem och ungas egna spelvanor men även samband mellan ungas spelproblem och föräldrars spelvanor, liksom fenomen som är kopplade till dataspel.

Kapitlet undersöker även vilka samband spelproblem hos unga har med alkohol, narkotika, tobak, psykisk ohälsa och ungas nöjdhet med olika delar av livet. Vi har redan konstaterat att det finns ett negativt samband mellan ungas spelproblem och relationen till föräldrar.

Sammanfattning

- Andelen med problemspelande och någon grad av spelproblem är betydligt högre bland killar jämfört med tjejer.
- Andelen med spelproblem bland killar är större bland dem som fyllt 18 år jämfört med de som inte gjort det. Det var ingen större skillnad för tjejer under och över 18 år.
- Det fanns ingen skillnad i spelproblem bland unga utifrån hushållets inkomst, födelseland eller sysselsättning.
- Det fanns ett samband mellan spelproblem och att inte ha gymnasiebehörighet.
- Unga med funktionsnedsättningar spelade i mindre utsträckning än andra unga, men andelen med spelproblem var högre.
- Det vanligaste tecknet på spelproblem var att man jagar förluster, för både tjejer och killar. För killar var det även vanligt att känna skuld och bli kritiserad för sitt spelande.
- Nästan alla unga med ett problemspelande hade spelat online. Bland de som inte fyllt 18 år var dock andelarna med problemspelande dock hög bland dem som har spelat landbaserad bingo och landbaserat kasinospel.
- Unga under 18 år som spelar mycket dataspel, köper lootlådor, betting med skins eller tagit del av kasinostreaming hade oftare ett problemspelande. Sambandet med dataspel fanns inte för de som fyllt 18 år.
- Unga med problemspelande var generellt mindre nöjda med skola, familj och släkt och ekonomin, oavsett ålder.
- Unga under 18 år var mer missnöjda med föräldrar och vänner medan de över 18 år uttryckte mer missnöje med sin hälsa, livet som helhet och kände mindre framtidstro.

- Sambanden mellan problemspelande och riskkonsumtion av alkohol, användning av tobak och cannabis och annan narkotika var tydliga, oavsett ålder.

Främst killar som har spelproblem och problemen ökar när de fyller 18 år

Många unga har erfarenheter av att spel om pengar orsakat problem. Nära 3 procent av alla 16–19-åringar hade ett problemspelande och 7 procent någon grad av spelproblem.

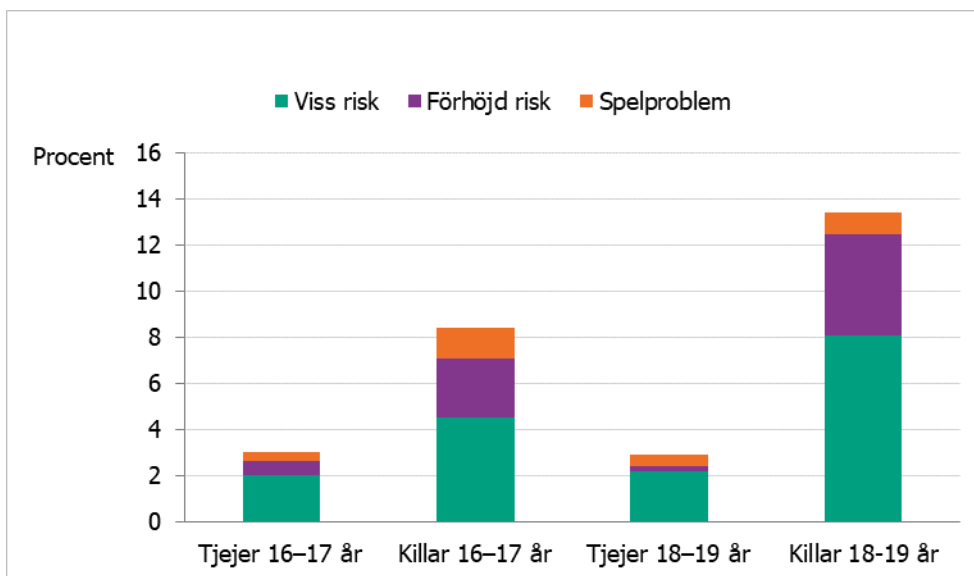
Problem gambling severity index (PGSI)

PGSI består av 9 frågor som mäter spelproblem och risk för spelproblem senaste året. Svaren på de 9 frågorna ges följande poäng: Aldrig=0; Ibland=1; Ofta=2; Nästan alltid=3 och summeras. Maxpoäng är 27. 0=Inga spelproblem 1–2=Viss risk för spelproblem 3–7=Förhöjd risk för spelproblem 8 eller mer=Spelproblem

Vi slår ofta ihop kategorierna "Förhöjd risk" och "Spelproblem" till en kategori som kallas problemspelande. 0=Inga spelproblem 1–2=Viss risk 3 eller mer=Problemspelande

Totalt hade cirka 4 procent viss risk för spelproblem, 2 procent förhöjd risk och nära 1 procent spelproblem (PGSI 8+), se figur 29. Totalt sett hade 90 unga i studien ett problemspelande och 223 hade någon grad av spelproblem.

Figur 29. Nivå av spelproblem enligt PGSI bland tjejer och killar, uppdelat på ålder (%).



Resultatet visar högre andelar med problemspelande bland 18–19-åringar, men skillnaden mot 16–17-åringar var inte statistiskt signifikant. För killar var däremot andelen med ett problemspelande eller någon grad av spelproblem signifikant större i gruppen 18–19 år, än i den yngre åldersgruppen.

Skillnaden i spelproblem mellan de över och de under 18 år kan kopplas till att de yngre spelar mindre. När vi ser på någon grad av spelproblem och problemspelande bland dem som spelat under det senaste året var det ingen skillnad mellan åldersgrupperna: Cirka 18 procent hade någon grad av spelproblem och cirka 7 procent har ett problemspelande, oavsett om de fyllt 18 år eller inte.

Killar låg högre än tjejer inom alla nivåer av spelproblem utom den allvarligaste (PGSI 8+), oavsett om de fyllt 18 år eller inte, se figur 29. Cirka var tionde kille hade någon grad av spelproblem (8 procent bland killar 16–17 år och 14 procent bland killar 18–19 år) jämfört med 1 procent respektive 3 procent för tjejer (ingen signifikant skillnad för tjejer beroende på ålder).

Tjejer och killar väljer olika spelformer och spelar olika intensivt, vilket påverkar problemen. Bland de som spelat under det senaste året hade 10 procent av alla tjejer någon grad av spelproblem jämfört med 24 procent bland killarna. När det gäller problemspelande var det 3 procent respektive 10 procent.

Olika grupper och spelproblem

Det fanns inget samband mellan att ha någon grad av spelproblem eller problemspelande hos unga 16–19 år och faktorerna

- inkomstgrupp
- födelseland
- sysselsättning.

Att inte ha gymnasiebehörighet hade samband med problemspelande när vi kontrollerade för kön.

De flesta unga studerade, och vi undersökte eventuella skillnader i andel med problemspelande mellan de som gick ett teoretiskt och de som gick ett praktiskt gymnasieprogram. Bland de som gick ett praktiskt gymnasieprogram hade 11 procent någon grad av spelproblem och 5 procent problemspelande, jämfört med 7 respektive 2 procent av eleverna på teoretiska program. Skillnaden försvann dock när vi kontrollerade för kön.

Det fanns en skillnad utifrån hushållens sammansättning. Bland unga som bodde med minst en förälder fanns en lägre andel med både problemspelande och någon grad av spelproblem (tabell 2). Bland dem som bodde ensamma eller med någon annan vuxen utöver förälder hade en större andel problemspelande och någon grad av spelproblem. Sambandet kvarstod efter kontroll för kön och ålder.

Tabell 2. Problemspelande bland unga 16–19 år utifrån olika bakgrundsvariabler och p-värde (procent). Chi-2 test. Ett p-värde < 0,05 innebär att det finns en statistiskt signifikant skillnad mellan de med och utan spelproblem.

Bakgrund	Problemspelande bland de som svarat ja procent (n)	Problemspelande bland de som svarat nej procent (n)	P-värde
Bor med föräldrar	2 (74)	7 (15)	0,000
Andra vuxna i hushållet	9 (6)	3 (84)	0,004
Bor ensam	8 (6)	3 (84)	0,008
Född i Sverige	3 (75)	3 (15)	0,925
Gymnasiebehörighet	3 (72)	4 (16)	0,061
Funktionsnedsättning	5 (21)	2 (49)	0,000

Funktionsnedsättningar ha samband med spelproblem

Ungdomarna fick ange om de hade någon sjukdom eller nedsatt funktion, som inte är tillfällig, och som innebär att de har svårt att delta i olika aktiviteter, t.ex. i skolan, med vänner eller på fritiden. Cirka 14 procent av tonåringarna uppgav detta medan 5 procent inte ville svara på frågan. I gruppen som inte ville svara var andelen med spelproblem hög, 7 procent, jämfört med 2 procent bland de utan en funktionsnedsättning och 5 procent med dem som uppgav att de hade en funktionsnedsättning.

Andelarna med problemspelande och någon grad av spelproblem var båda signifikant högre bland unga med funktionsnedsättning jämfört med övriga unga. Andelen med problemspelande var 5 procent i gruppen unga med funktionsnedsättning jämfört med 2 procent bland övriga (tabell 2). För någon grad av spelproblem var andelarna 9 respektive 6 procent. Däremot fanns inga skillnader i hur vanligt det var att man spelat under det senaste året, inte heller om vi bara såg på onlinespel senaste året. Därmed blir andelen med spelproblem bland unga som har en funktionsnedsättning och som spelat senaste året högre än andelen bland unga utan funktionsnedsättning: bland unga som spelat under det senaste året var andelen med någon grad av spelproblem 30 procent bland unga med funktionsnedsättning (jämfört med 15 procent bland de utan) och andelen med problemspelande 15 procent, vilket är tre gånger högre än bland unga utan funktionsnedsättning.

Funktionsnedsättningarna delades upp i fysiska (3 procent av alla unga som besvarat enkäten), intellektuella (1 procent av alla unga) och adhd (6 procent av alla unga). Bland unga med fysiska funktionsnedsättningar var andelen med problemspelande större än bland unga utan fysiska funktionsnedsättningar: 6 jämfört med 2 procent. Skillnaden i andelen med problemspelande mellan unga med och utan adhd var enbart signifikant för 16–17-åringar, där 7 procent av de unga med adhd uppgav ett problemspelande jämfört med 2 procent bland de utan adhd. För de som fyllt 18 år fanns ingen motsvarande skillnad.

Unga med intellektuella funktionshinder är för få för att vi ska kunna redovisa statistik och dra slutsatser. Det rör sig dock om 7 unga med intellektuella funktionsnedsättningar som spelat om pengar under det senaste året, och av dem hade 4 ungdomar ett problemspelande.

Resultatet pekar på att funktionsnedsättningar gör ungdomar särskilt sårbara när det gäller spel om pengar. Det var dock få svarande i de olika grupperna av funktionsnedsättningar, så resultatet måste tolkas med försiktighet.

Unga med spelproblem jagar förluster

I denna del av resultatredovisningen beskriver vi spelproblem utifrån olika delar i instrumentet PGSI. PGSI består av nio självskattningsfrågor om spelproblem, såsom tecken på beroende (upptagenhet eller kontrollförlust) eller negativa konsekvenser av spelandet (stress, ångest eller skuldkänslor).

Det var få skillnader i enskilda aspekter av spelproblem utifrån ungdomarnas ålder. Därför redovisar vi fördelningen på de olika delarna i PGSI utifrån kön bland 16–19-åringar som spelat under det senaste året, se tabell 3. Det vanligaste tecknet på spelproblem bland killar var att försöka vinna tillbaka pengar (12 procent), spela med större summor för att få samma känsla för spänning (9 procent), känna skuld över sitt spelande (9 procent) och ha kritiserats för sitt spelande (8 procent). För tjejer var det vanligast att ha försökt vinna tillbaka pengar (4 procent). Det fanns inga skillnader mellan könen i svaren på frågorna om att ha spelat för mer än vad man har råd att förlora, att ha lånat pengar eller sålt något för att ha pengar att spela med och att ha fått ekonomiska problem på grund av spelandet.

Tabell 3. Unga 16–19 år som spelat det senaste året och som svarat ibland, ofta eller nästan alltid på de olika frågorna i PGSI, uppdelat på kön, p-värde (%). Chi-2 test. Ett p-värde < 0,05 innebär att det finns en statistiskt signifikant skillnad mellan killar och tjejer.

PGSI item	Killar (n = 1 483)	Tjejer (n = 1 730)	Totalt (3 213)	P-värde
Spelat för mer än man har råd att förlora	7	3	5	0,128
Spelat med större summor för att få samma känsla av spänning	9	3	6	0,001
Återvänt en annan dag för att försöka vinna tillbaka pengarna ("jaga förluster")	12	4	8	0,001
Lånat eller sålt något för att ha pengar att spela för	4	2	3	0,184
Känt att man kanske har problem med sitt spelande	6	1	4	0,001
Spelandet orsakat några problem med hälsan, inklusive stress och ångest	6	3	5	0,002
Någon kritiserat spelande eller sagt att du har spelproblem oavsett vad du tycker	8	2	6	0,001
Spelandet orsakat ekonomiska problem för dig eller ditt hushåll	3	2	3	0,422
Känt skuld över hur man spelar eller vad som händer när man spelar	9	3	7	0,001

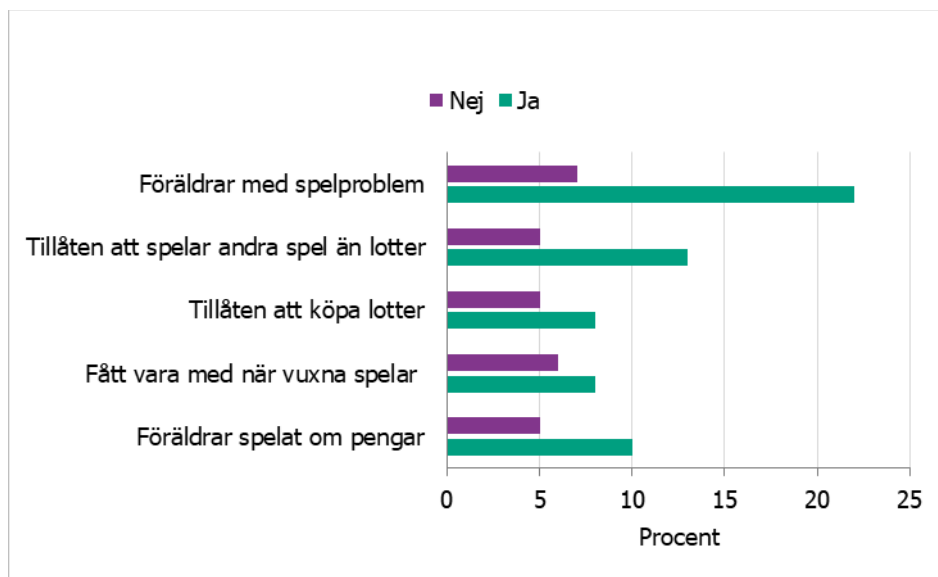
Föräldrars spelvanor och ungas spelproblem

Vi har tidigare sett att föräldrars spelvanor påverkar ungas spelande och intention att spela när de fyller 18 år. Här redovisar vi samband mellan föräldrars spelvanor och ungas spelproblem, mätt i någon grad av spelproblem (figur 30).

För 18–19-åringar fanns ett samband mellan att ha någon grad av spelproblem och att

- ha föräldrar som spelat om pengar
- ha fått vara med vuxna och spela
- ha föräldrar som tyckte det var okej att barnen köpte lotter
- ha föräldrar som tyckte det var okej att barnen spelade om pengar på spel annat än lotter
- ha föräldrar med spelproblem.

Figur 30. Någon grad av spelproblem bland unga 18–19 år, utifrån föräldrarnas spelvanor och attityder till ungas spelande (%).



För de under 18 år var resultaten liknande, men inte statistiskt signifikanta för om de fått vara med och spela (alla spel) och för om föräldrarna tillät att de unga köpte lotter. Alla variabler i figur 30 hade också samband med problemspelande för båda åldersgrupperna.

Förälder–barn-par

Bland förälder–barn-paren hade föräldrars månadsvisa spelande ett samband med någon grad av spelproblem hos unga i en multivariat analys. När samma analys uppdelades på om den unga fyllt 18 år eller inte såg vi även ett samband för 16–17-åringar mellan föräldrars spelproblem och någon grad av spelproblem hos unga. Motsvarande fanns inte för 18–19-åringarna.

Ungas spelvanor och spelproblem

Ett samband mellan att spela på onlinespel och att ha spelproblem framkom i undersökningen. Av 16–17-åringarna med problemspelande hade 84 procent spelat online. Bland 18–19-åringar var andelen 94 procent. Sett till alla unga var det 10 procent som hade ett problemspelande bland dem som spelat onlinespel under det senaste året, jämfört med 7 procent av dem som spelat under året men inte online.

När det gäller andelen med problemspelande för olika spelformer fanns det få skillnader mellan 16–17-åringar och 18–19-åringar. Den skillnad som fanns gällde landbaserad bingo och landbaserade spelautomater. För landbaserad bingo var andelen med problemspelande dubbelt så stor hos de som inte fyllt 18 år, 14 procent, jämfört med 7 procent hos unga 18–19 år och för landbaserade spelautomater var andelen nära tre gånger större, 29 procent jämfört med 12 procent. För spelautomater och kasinospel överlag var andelen med

problemspelande lite högre bland de som inte fyllt 18 år jämfört med de som fyllt 18 år.

Andelen 16–19-åringar med problemspelande var högst för

- sportspel, inte online (25 procent)
- spel på hästar, online och totalt (25 procent vardera)
- kasinospel, online (26 procent), inte online (25 procent) och totalt (24 procent).

Andelen med problemspelande var högre bland killar för alla spelformer förutom landbaserat sportspel där andelen var lika hög som bland tjejer. Var fjärde tjej och kille som spelat sportspel IRL under det senaste året hade ett problemspelande. Särskilt stor skillnad mellan könen var det för spel på hästar i alla former, med problemspelande bland 48 procent av killarna och 23 procent av tjejerna.

Tabell 4. Andelen i procent respektive oddskvoter för problemspelande bland unga 16–19 år för olika spelformer online, inte online och totalt, med kontroll för kön, ålder, spel senaste året och alla signifikanta spelformer (%). Ns betyder att det inte är en signifikant skillnad.

Spelände	Totalt (procent) (n = 1 211)	OR (KI) vid kontroll för kön, ålder och spel senaste året	OR (95 procent KI) vid kontroll för kön, ålder, spel senaste året samt alla sig. spelformer
Lotterier online	3	1,6 (1,0–2,5)	1,0 (0,6–1,6) ns
Lotterier ej online	6	0,7 (0,5–1,2) ns	0,8 (0,4–1,3) ns
Lotter totalt	6	0,7 (0,5–1,1) ns	-
Bingo online	20	4,6 (2,4–8,5)	2,0 (0,9–4,7) ns
Bingo ej online	10	2,1 (1,0–4,2)	1,1 (0,4–2,8)
Bingo totalt	12	2,3 (1,3–3,9)	-
Sportspel online	14	2,4 (1,6–4,0)	0,9 (0,5–1,6) ns
Sportspel ej online	25	5,0 (3,1–8,2)	2,8 (1,5–5,2)
Sportspel totalt	14	3,2 (2,0–5,2)	-
Spel på hästar online	25	6,1 (3,2–11,3)	1,9 (0,8–4,7) ns
Spel på hästar ej online	16	9,9 (4,7–20,7)	2,7 (1,0–4,5)
Spel på hästar totalt	25	5,7 (3,2–10,1)	-
Spelautomater online	25	5,5 (3,3–9,0)	1,5 (0,8–2,9) ns
Spelautomater ej online	18	3,4 (1,8–6,2)	0,9 (0,4–2,1)
Spelautomater totalt	19	4,0 (2,5–6,5)	-
Kasinospel online	26	9,3 (5,6–15,3)	5,5 (2,9–10,2)
Kasinospel ej online	25	4,4 (2,5–7,6)	1,1 (0,5–2,4) ns
Kasinospel totalt	24	8,1 (5,0–13,3)	-
Poker online	26	4,6 (2,8–7,7)	1,3 (0,7–2,7) ns
Poker fysiskt	13	1,8 (1,1–2,9)	0,6 (0,3–1,2) ns
Poker totalt	14	2,1 (1,3–3,3)	-
Online totalt	10	4,0 (2,0–7,9)	-

Spelande	Totalt (procent) (n = 1 211)	OR (KI) vid kontroll för kön, ålder och spel senaste året	OR (95 procent KI) vid kontroll för kön, ålder, spel senaste året samt alla sig. spelformer
Ej online totalt	7	1,0 (0,6–1,6) ns	-
Spel totalt	7		-

Vi använde multivariat-analys för att kontrollera för spelformerna i tabellen samt kön och ålder, och då var inte sambanden med landbaserade lotter, sportspel eller spel på hästar (både landbaserat och online) statistiskt signifikanta för någon grad av spelproblem. För problemspelande blev sambanden för sportspel IRL och kasinospel online statistiskt signifikanta, se tabell 4.

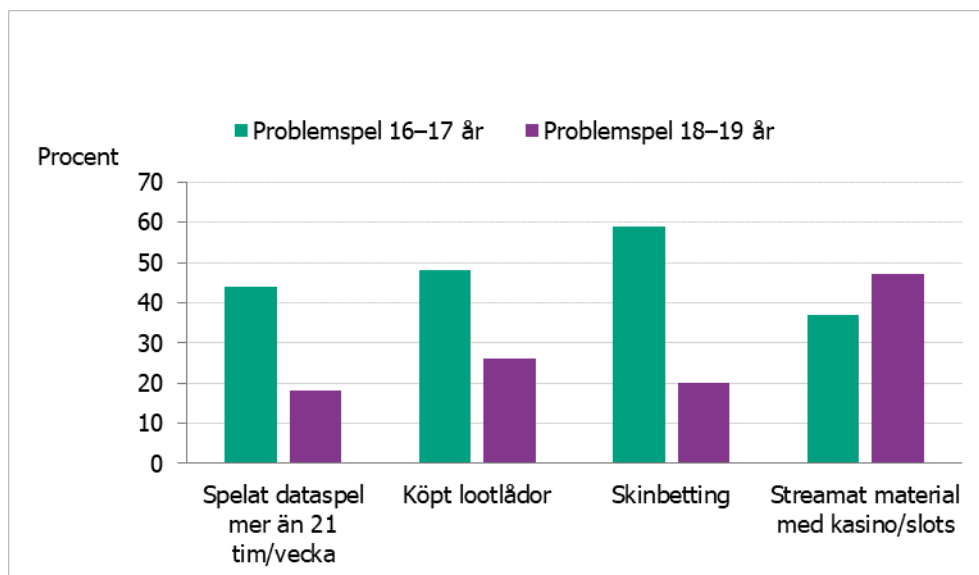
När det gäller utfallet någon grad av spelproblem kvarstod sambanden med landbaserad poker, kasino online, automatspel online, sportspel online, landbaserad bingo och bingo online vid samma multivariata analys som ovan. Därutöver tillkom ett samband med bingo online.

Fenomen kopplade till dataspel

Cirka 15 procent spelade dataspel mer än 21 timmar i veckan, oavsett ålder. Av 16–17-åringarna hade 14 procent köpt lootlådor, jämfört med 16 procent av 18–19-åringarna. Vidare hade 8 procent i den yngre åldersgruppen spelat med skins, liksom 6 procent i den äldre åldersgruppen. För kasinostreaming var andelarna 5 respektive 6 procent.

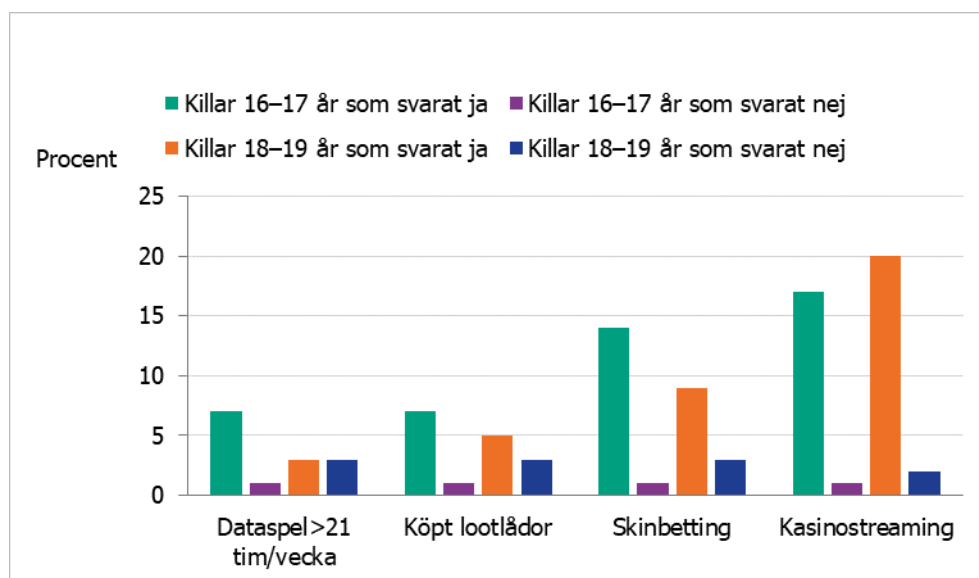
Bland 16–17-åringar med problemspelande hade över 30 procent spelat dataspel mer än 21 timmar i veckan, köpt lootlådor respektive tagit del av kasinostreaming, och nära 60 procent hade bettat med skins. I gruppen 18–19 år var andelarna lägre, men nära hälften av dem med problemspelande hade tagit del av kasinostreaming under det senaste året, se figur 31.

Figur 31. Andel unga med problemspelande som tagit del av olika fenomen kopplade till dataspel, uppdelat på över och under 18 år (%).



Det är främst killar som var involverade i dessa fenomen, och antalet tjejer var för litet för en statistisk analys. Därför visar figur 32 enbart data för killar när det gäller sambandet mellan problemspelande och dataspel i mer än 21 timmar per vecka, lootlådor, skinbetting och kasinostreaming. Andelen med problemspelande inom dessa olika fenomen förutom kasinostreaming var signifikant högre bland de som inte fyllt 18 år och jämfört med 16–17-åringar som inte gjort dessa saker. Bland 18–19-åringar var inte andelen med problemspelande högre för de som spelat dataspel i mer än 21 timmar per vecka eller köpt lootlådor jämfört med unga i motsvarande ålder som inte gjort det. Däremot var andelen 18–19-åringar med problemspelande hög bland de som spelat med skins eller tagit del av kasinostreaming.

Figur 32. Killar med problemspelande och olika fenomen kopplade till dataspel, uppdelat på över och under 18 år (%).



Nöjdhet med olika delar av livet och samband med ungas spelproblem

De unga i studien fick ange hur nöjda de var med olika delar av livet, med svarsalternativen mycket nöjd, ganska nöjd, ganska missnöjd och mycket missnöjd samt vet inte. De flesta uppgav att de var ganska eller mycket nöjda med de flesta områden. Till exempel uppgav 92 procent att de var ganska eller mycket nöjda med sina föräldrar. Även nöjdhet med annan familj och släkt och med kompisar låg på nära 90 procent.

När det gäller andelen unga som uppgav att de var nöjda med sin psykiska hälsa, framtiden och ekonomin var nivån lite lägre, runt 70–73 procent. Inom området psykisk hälsa var det även stor skillnad mellan tjejer och killar: Enbart 59 procent av tjejerna uppgav att de var ganska eller mycket nöjda med sin psykiska hälsa jämfört med 77 procent av killarna. Bland tjejer med problemspelande fanns en mycket lägre andel som var nöjda med sin psykiska hälsa (43 procent) jämfört med motsvarande killar (60 procent). Eftersom tjejer överlag angav låg grad av nöjdhet

fanns det dock ingen statistisk signifikant skillnad mellan tjejer med och utan problemspelande.

Det fanns ingen generell åldersskillnad för någon del av livet, men för gruppen unga med problemspelande spelade åldern roll. Bland unga 18–19 år med problemspelande fanns ingen signifikant skillnad jämfört med övriga unga när det gäller föräldrar och kompisar. Men för yngre med problemspelande var andelen signifikant lägre jämfört med andra unga i samma ålder: 78 procent respektive 93 procent uppgav att de var nöjda med sina föräldrar, och 74 procent respektive 90 procent var nöjda med kompisarna (tabell 5). Andelen var även lägre när det gällde nöjdhet med familj och släkt, 62 procent jämfört med 89 procent.

Tabell 5. Unga 16–19 år som är ganska eller mycket nöjda med olika delar av livet, uppdelat på med och utan problemspelande (%). Chi-2 test. Ett p-värde < 0,05 innebär att det finns en statistiskt signifikant skillnad mellan de med respektive utan problemspelande.

Område	Unga med problemspelande (n = 90)	Unga utan problemspelande (n = 2 973)	P-värde
Skola	55	79	0,001
Kompisar	82	89	0,057
Föräldrar	84	92	0,002
Annan familj och släkt	68	88	0,001
Ekonomi	54	74	0,001
Fritid	74	81	0,092
Fysisk hälsa	63	72	0,080
Psykisk hälsa	58	68	0,050
Framtiden	55	70	0,003
Livet som helhet	63	79	0,001

Skillnaderna i tabell 5 bekräftades i separata multivariata analyser för de över respektive under 18 år med problemspelande där vi kontrollerade för kön.

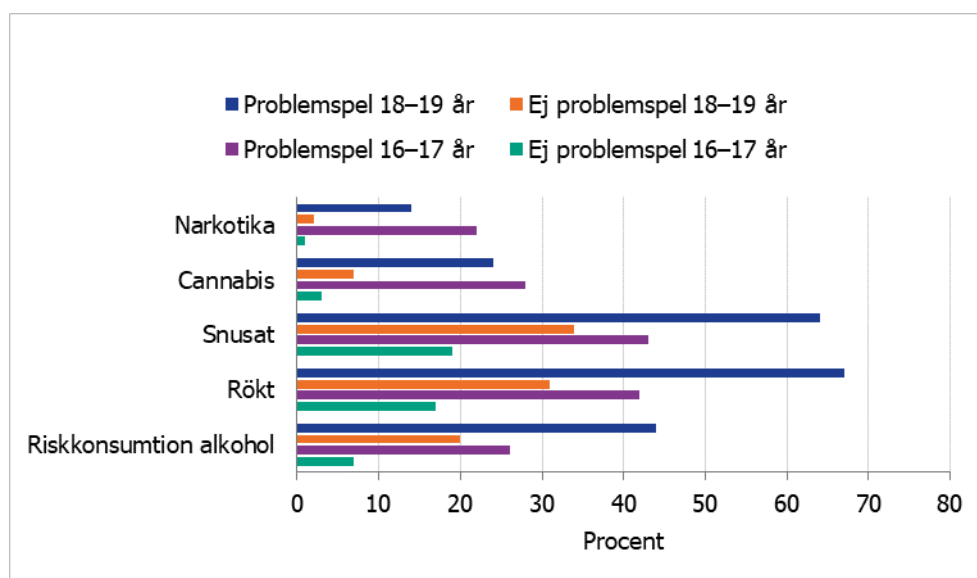
Unga 18–19-åringar med problemspelande var mindre nöjda med fysisk och psykisk hälsa, hade mindre tro på framtiden och var mindre nöjda med livet som helhet än unga i samma ålder utan problemspel. Däremot fanns ingen skillnad mellan dem och unga utan problemspelande i nöjdheten med kompisar och föräldrar. För dem i den yngre åldersgruppen fanns starka samband med problemspel och att vara mindre nöjd med föräldrar och kompisar jämfört med unga i samma ålder utan problemspela. Däremot fanns ingen skillnad för livet som helhet, framtiden eller fysisk och psykisk hälsa.

För både äldre och yngre med problemspelande fanns det ett samband med mindre nöjdhet med skola, familj och släkt (bortsett från föräldrar) och ekonomi. Ingen av grupperna visade någon skillnad för nöjdhet med fritid.

Alkohol, narkotika och tobak (ANT), psykisk hälsa och spelproblem bland unga

Sambanden mellan problemspelande respektive någon grad av spelproblem och ANT var tydliga för både de över och de under 18 år. Samtidigt fanns det en tydlig åldersskillnad inom spel om pengar, rökning, snus och riskkonsumtion av alkohol, där de i gruppen 18–19 år har en mycket högre andel än 16–17-åringarna. Det gäller både bland killar och tjejer. Det gällde dock inte för cannabis och annan narkotika. Bland 18–19-åringar med någon grad av spelproblem var det 57 procent som rökt under det senaste året, jämfört med 32 procent bland unga utan spelproblem i samma ålder. Bland 16–17-åringar med någon grad av spelproblem var andelen som rökt 33 procent jämfört med 18 procent bland 16–17-åringar utan spelproblem. När det gäller unga med problemspelande ser vi samma mönster men ännu mer uttalat (se figur 33).

Figur 33. Riskkonsumtion av alkohol, rökning, snus och användning av narkotika bland unga med problemspelande, uppdelat på ålder (%) (95 % KI).



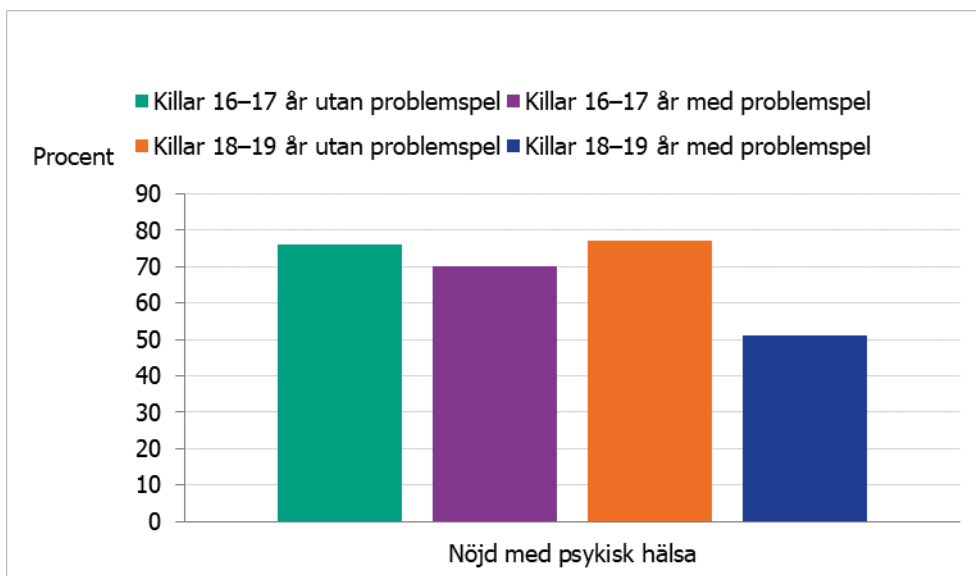
När vi kontrollerar för de olika bruken samt kön och ålder kvarstår att riskkonsumtion av alkohol, annan narkotika än cannabis och rökning har signifikanta samband med problemspelande. Detsamma gäller för någon grad av spelproblem. Dessa samband kvarstår även när vi lägger in goda relationer med föräldrar.

Psykisk hälsa mättes genom en fråga om hur de unga känner för sin psykiska hälsa, med svarsalternativen mycket nöjd, ganska nöjd, ganska missnöjd och mycket missnöjd samt vet inte. Vi frågade även om hur ofta de haft sömnproblem eller känt sig stressade under de senaste 30 dagarna. Det var stor skillnad mellan killar och tjejer, där tjejer överlag mätte sämre. Vi såg visserligen ett samband mellan någon grad av spelproblem och sämre psykisk hälsa för tjejer, men antalet med problemspelande var för litet för att man ska kunna dra några slutsatser. Därför gjorde vi en analys bara för killar, där enbart psykisk hälsa hade koppling till

problemspelande, se figur 34, och separata analyser för unga över och unga under 18 år, där kön fungerade som en kontrollvariabel.

För unga 18–19 år var skillnaderna för problemspelande kopplat till stress, sömnproblem och psykisk hälsa statistiskt signifikanta. För dem i den yngre åldersgruppen var problemspelande inte kopplat till något av det.

Figur 34. Nöjdhet med psykisk hälsa bland killar med och utan problemspelande, utifrån ålder (%).



Förälder-barn-par

Unga 16–17 år vars föräldrar uppgav hög närhet till sina barn hade en lägre risk för någon grad av spelproblem. Risken var också lägre bland unga 16–19 år samt killar som uppgav att föräldrarna hade en hög grad av insyn i deras liv. Samtidigt fanns det för tjejer 16–19 år samband mellan hög grad av närhet till föräldrarna och spel om pengar minst två gånger i månaden.

Resultat: Unga som anhöriga

Anhöriga

Det här avsnittet presenterar i vilket omfattning ungdomarna i undersökningen är anhöriga till vuxna med spelproblem, men också i vilken omfattning de har andra personer med spelproblem i sin närhet. Den närstående kan vara till exempel ett syskon, en släkting eller en vän. Det presenterar också sambandet mellan att ha personer med spelproblem i sin närhet och att ha egna spelproblem samt hur dessa unga mår.

Sammanfattning

- Cirka 14 procent av alla 16–19-åringar har någon i sin närhet som har eller har haft spelproblem. Cirka 2 procent har en förälder med spelproblem.
- De flesta unga som har någon i sin närhet med spelproblem har inte ett eget problemspelande. Men det finns en överrepresentation av spelproblem bland unga som är närstående, särskild bland de som uppger att de har kompisar med spelproblem.
- Var tionde 16–19-åring med problemspelande uppger att de bor med en förälder med spelproblem.
- Bland de unga som har en förälder eller närstående släkting med spelproblem är 60 procent tjejer, och nära 80 procent av dem med en vän med spelproblem är killar. En tydlig majoritet av ungdomarna som har en partner med spelproblem är tjejer.
- Att vara unga och närstående har samband med stress, sömnproblem, psykisk ohälsa och riskkonsumtion av alkohol hos unga. Dock inget samband med riskkonsumtion av alkohol, tobak eller cannabis.
- Sambandet kvarstod för stress, sömnproblem och psykisk ohälsa när vi enbart tittade på unga utan eget problemspelande.
- Unga 16–19 år med föräldrar med spelproblem är mindre nöjda än övriga inom alla delar av livet förutom skolan.

Föräldrar med problemspelande eller föräldrar med spelproblem?

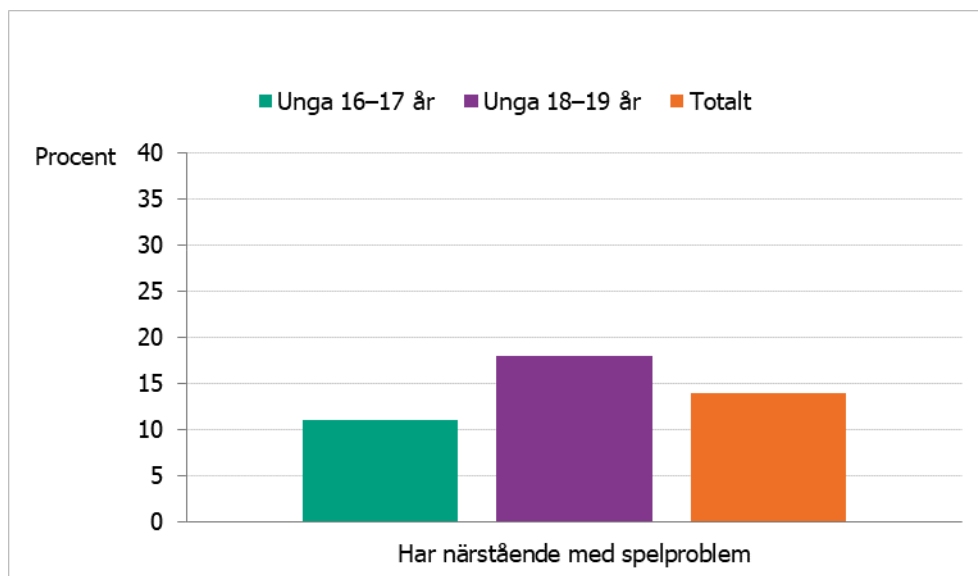
Rapporten använder både "föräldrar med spelproblem" och "föräldrar med problemspelande". Det beror på att unga fått frågan om deras föräldrar har spelproblem medan föräldra-enkäten använde instrumentet PGSI där vi använder det specifika begreppet problemspelande när vi presenterar resultatet från föräldrars svar (se metodavsnitt)

Många unga har spelproblem i sin närhet

Cirka 14 procent av alla ungdomarna uppgav att de har någon i sin närhet med spelproblem. Det fanns inte någon skillnad mellan tjejer och killar. Vidare svarade var tionde att de inte visste om de hade någon med spelproblem i sin närhet.

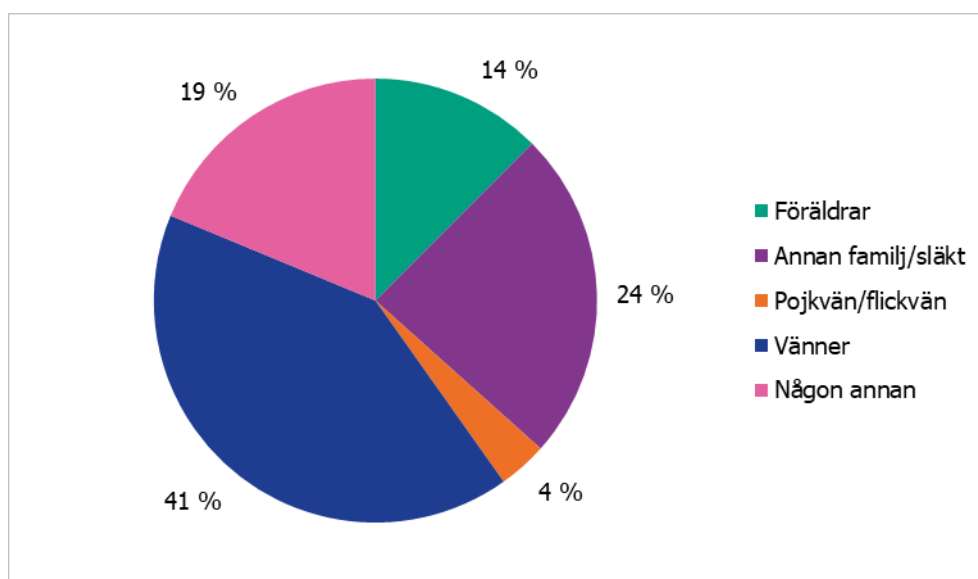
Andelen som var närstående var 18 procent bland 18–19-åringar år jämfört med 11 procent bland 16–17-åringar, se figur 35.

Figur 35. Unga med någon eller några i deras närhet som har eller har haft problem med spel om pengar, efter kön, åldersgrupp och totalt (%).



I drygt två femtedelar (41 procent) av fallen var personen med spelproblem en kompis och i drygt vart tionde fall (14 procent) en förälder, se figur 36. Ytterligare en knapp fjärdedel (24 procent) uppgav att personen var en annan i familjen eller släkten.

Figur 36. Fördelning av närstående med spelproblem bland unga 16–19 år (%).



Totalt 2 procent av alla unga uppgav att de hade en förälder med spelproblem och ungefär hälften av dessa bodde tillsammans med denna förälder, se tabell 6. Cirka 3 procent av 16–17-åringarna och 4 procent av 18–19-åringarna svarade att de har någon annan i familjen eller släkten med spelproblem. Lite över 6 procent av alla unga uppgav att de har en kompis som har eller har haft spelproblem.

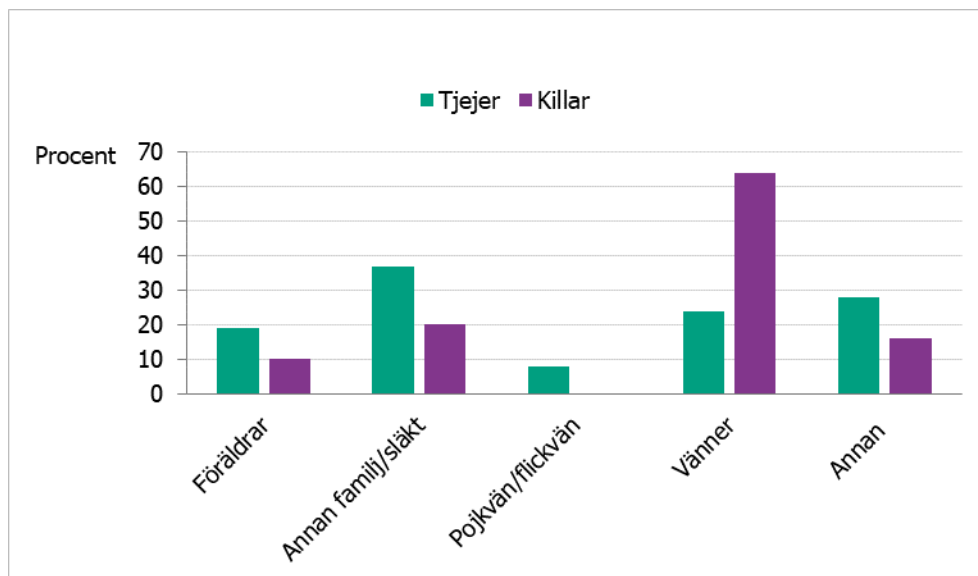
Tabell 6. Förekomst av närstående som har eller har haft problem med spel om pengar bland unga 16–19 år, uppdelat på åldersgrupp och totalt (%).

Personer i närheten med spelproblem	Ålder 16–17 år procent (n = 1 769)	Ålder 18–19 år procent (n = 1 321)	Ålder Totalt procent (n = 3 090)
Nej	79	73	76
Förälder som ungdomen bor med	0,9	1,4	1,1
Förälder som ungdomen inte bor med	0,9	1,2	1,0
Familj eller släkt	3,5	4,2	3,8
Pojkvän, flickvän eller annan partner	0,4	0,8	0,6
Någon vän	3,5	10,2	6,5
Någon annan	2,8	3,2	3,0
Vet inte	10,5	8,3	9,5

I hela gruppen unga som närstående var det alltså vanligast att det gällde en vän med spelproblem. Det fanns få skillnader utifrån om man fyllt 18 år eller inte, förutom i gruppen som hade en vän med spelproblem där majoriteten, 70 procent, tillhörde åldersgruppen 18–19 år.

Det fanns tydliga skillnader mellan tjejer och killar där nära 80 procent av dem som uppgav att någon annan i familjen eller släkten än föräldern har spelproblem var tjejer och nära 80 procent av dem som uppgav att de har en vän med spelproblem var killar. För tjejerna var det vanligast att personen i fråga var en förälder eller någon annan i familjen eller släkten: 56 procent jämfört med 30 procent av killarna, se figur 37. Av de unga som har en partner med spelproblem var 15 av 18 tjejer (antal, inte procent).

Figur 37. Fördelning av närstående till unga 16–19 år, uppdelat på kön (%).



*För killar var det för få som uppgett att det var en partner, flickvän eller pojkvän som hade spelproblem.

De flesta unga närstående har inte egna spelproblem

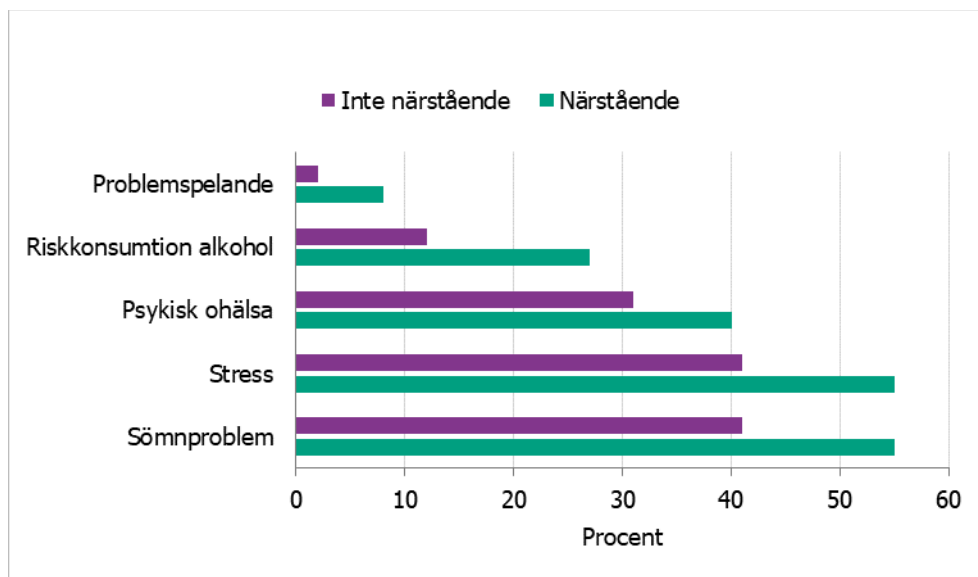
Många unga med problemspelande hade också en närstående med spelproblem: var tredje 16–17-åring och varannan 18–19-åring. Bland alla unga med problemspelande uppgav var tionde att de bor med en förälder med spelproblem.

Majoriteten av unga närstående hade dock inte ett eget problemspelande (92 procent). Samtidigt var problemspelande överrepresenterat i gruppen: 8 procent av de unga närstående hade ett eget problemspelande jämfört med 2 procent av dem som inte hade en närstående med spelproblem. Att själv ha ett problemspelande var vanligast bland killar som hade en närstående med spelproblem.

Närstående med spelproblem har samband med stress, sömnproblem och psykisk ohälsa

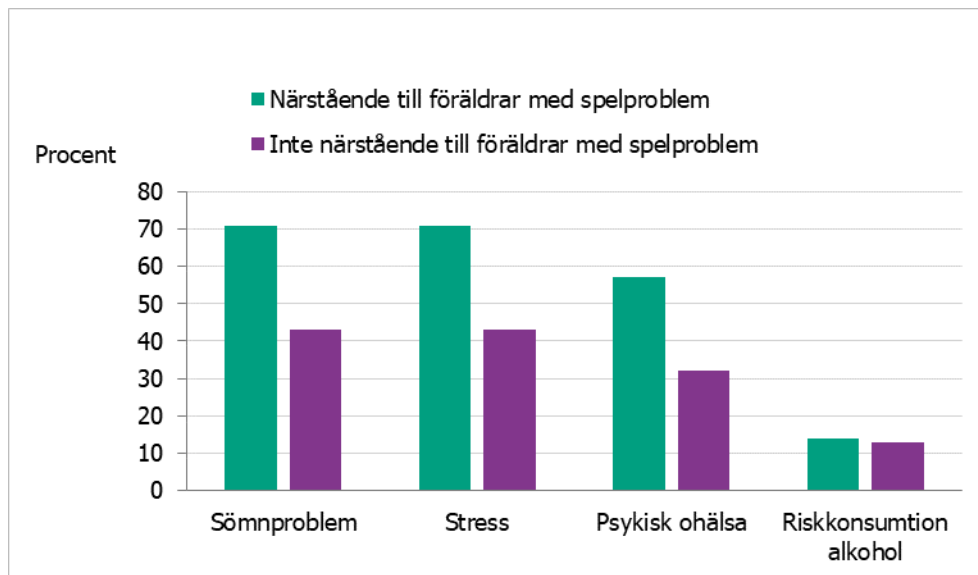
Unga med en närstående som hade eller hade haft spelproblem hade själva ett sämre mående mätt i stress, sömnsvårigheter, upplevd psykisk ohälsa, riskkonsumtion av alkohol och problemspelande. Se figur 38.

Figur 38. Unga 16–19 år med olika hälsoproblem, uppdelat på om de är närstående till en person med spelproblem eller inte (%).



Vi undersökte även måendet hos unga som hade föräldrar med spelproblem men inget eget problemspelande, se figur 39. Andelen som upplevde stress, sömnsvårigheter och psykisk ohälsa var mycket högre bland unga vars föräldrar hade spelproblem än bland övriga. Det fanns dock ingen skillnad när det gällde riskkonsumtion av alkohol, rökning, snusande eller cannabisanvändning mellan unga som hade föräldrar med spelproblem och unga som inte hade det.

Figur 39. Unga 16–19 år med olika hälsoproblem, uppdelat på om de har föräldrar med spelproblem eller inte (%).



Gruppen unga under 18 år som hade föräldrar med spelproblem omfattar bara 26 personer så resultaten bör tolkas med försiktighet även om de är signifikanta. Men 5 av dessa 26 (19 procent) hade en riskkonsumtion av alkohol jämfört med 7 procent bland de övriga. Bara 50 procent uppgav att de hade en god psykisk hälsa jämfört med 67 procent bland unga utan föräldrar med spelproblem, Totalt 62

procent hade haft problem med sömn eller stress under de senaste 30 dagarna, jämfört med 43 procent bland unga utan föräldrar med spelproblem.

För att kontrollera att sambanden till sömnproblem, stress, psykisk ohälsa och riskkonsumtion av alkohol inte var kopplade till kön, ålder eller eget problemspelande gjordes en multivariat analys där vi kontrollerade för detta. Sambanden kvarstod i samtliga fall förutom för riskkonsumtion av alkohol.

Närstående unga är generellt mindre nöjda med olika delar av livet

Bland ungdomarna med en närstående med spelproblem fanns det ett negativt samband med nöjdhet inom alla områden i livet som vi frågade om utom tro på framtiden. När det gällde unga med föräldrar med spelproblem var de unga mindre nöjda med alla delar av livet utom skolan, jämfört med unga utan föräldrar med spelproblem, se tabell 7.

Tabell 7. Nöjdhet med olika delar av livet bland unga 16–19 år, uppdelat på om de har en förälder med spelproblem eller inte (%). Chi-2 test. Ett p-värde < 0,05 innebär att det finns en statistiskt signifikant skillnad mellan unga närstående och unga som uppger att de inte har någon i sin omgivning som har eller har haft spelproblem.

Område	Unga närstående procent (n = 59)	Unga inte närstående procent (n = 2 983)	P-värde
Skola	73	78	0,340
Kompisar	74	89	0,001
Föräldrar	74	92	0,001
Annan familj och släkt	66	88	0,001
Ekonomi	57	74	0,004
Fritid	67	81	0,009
Fysisk hälsa	55	72	0,005
Psykisk hälsa	41	68	0,001
Framtiden	59	70	0,065
Livet som helhet	64	79	0,005

Unga som har föräldrar med spelproblem kan skyddas av goda relationer

Studien undersökte ungas relation till föräldrarna och om goda relationer kan göra ungdomarna mer nöjda med olika delar av livet. Vi undersökte därför gruppen unga som hade föräldrar med spelproblem och studerade deras relationer till föräldrarna utifrån de olika frågorna om närhet och föräldrars insyn.

Av unga anhöriga (till föräldrar med spelproblem) uppgav 24 procent (n = 13) att de hade en nära relation till föräldrarna, och denna grupp var generellt mycket mer nöjd med de flesta delar av livet jämfört med unga anhöriga som inte hade en god föräldrarelation. Det gällde till exempel hur de upplevde sin fritid och sin psykiska eller fysiska hälsa. Det rör sig om ganska små tal så resultatet ska tolkas med försiktighet.

Det fanns även skillnader i nöjdhet med olika delar i livet mellan de unga anhöriga (till föräldrar med spelproblem) som uppgav att föräldrarna hade god insyn i deras liv och de som uppgav att föräldrarna inte hade det. Men även där var unga som uppgett att föräldrarna hade god insyn mer nöjda med föräldrarelationen, med annan familj och släkt och med ekonomin.

Resultat: Föräldrar

Undersökningen fokuserar på ungas spelande och livssituation. När det gäller föräldrar till unga i åldern 16–19 år presenterar vi därför enbart grundläggande bakgrundsbeskrivning av urvalet och har ett särskilt fokus på kön och hushållsinkomst. Alla deskriptiva data om föräldrar finns i den separata tabellsammanställningen.

Sammanfattning

- Pappor spelar mer än mammor.
- 4 procent av föräldrarna hade någon grad av spelproblem och 1,5 procent ett problemspelande.
- Föräldrar med problemspelande har i högre utsträckning psykisk påfrestning, riskkonsumtion av alkohol och ekonomiska problem än föräldrar utan problemspelande.
- Föräldrar med problemspelande upplever mindre socialt och praktiska stöd än föräldrar utan problemspelande.
- Föräldrar med problemspelande är mindre nöjda med alla områden som studien undersökte: arbete, vänner, familj, ekonomi, fysisk hälsa, psykiska hälsa och livet som helhet.
- 19 procent av föräldrarna har en närstående som har eller har haft spelproblem. Att uppge att den närstående var ”en vuxen jag bor med” eller ”en släkting jag inte bor med” var vanligast bland kvinnor medan främst män uppgav ”vänner” eller ”någon på min arbetsplats”.

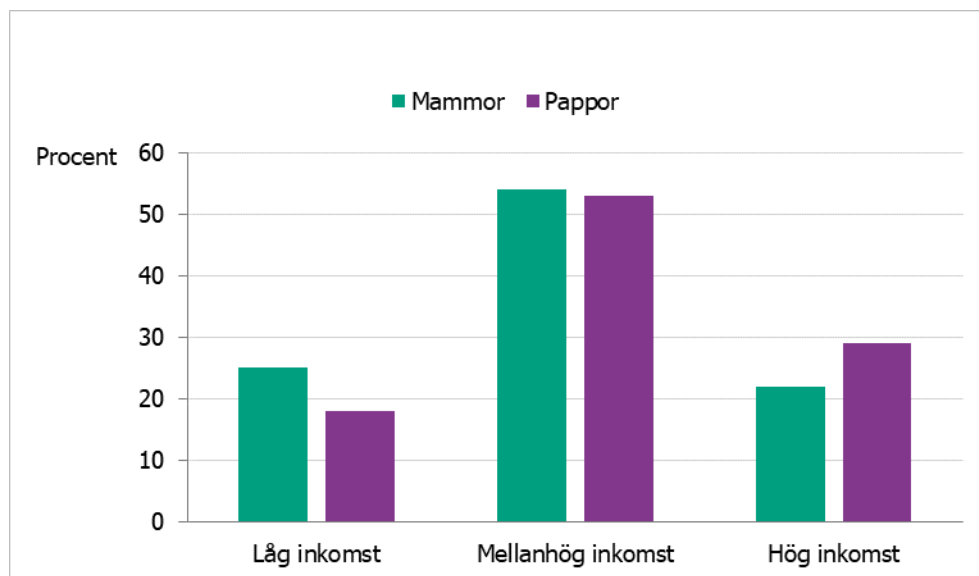
Om föräldrarna i studien

Urvalet bestod av 52 procent kvinnor (n = 1 569) och 48 procent män (n = 1 454). De flesta föräldrar uppgav att de hade 2–3 barn (70 procent) medan 8 procent hade 1 barn och 22 procent hade 4 eller fler barn. Det fanns ingen skillnad mellan mammor och pappor i antalet barn.

När det gäller hemmaboende barn, på heltid eller deltid, svarade 26 procent av föräldrarna att de hade 1 barn hemma, 63 procent hade 2–3 barn hemma och 11 procent hade 4 eller fler barn hemma. Det fanns inga tydliga skillnader mellan män och kvinnor i detta.

Andelen med hög hushållsinkomst var högre bland papporna jämfört med mammorna, och bland mammor fanns en högre andel med låg hushållsinkomst, se figur.

Figur 40. Föräldrar och inkomstgrupp, uppdelat på kön (%).



Det fanns ingen skillnad mellan män och kvinnor när det gäller födelseland. En högre andel av mammorna var ensamstående (9 procent), det vill säga levde i ett hushåll med endast en vuxen, jämfört med papporna (2 procent).

När det gäller sysselsättning var 76 procent anställda och cirka 10 procent var egenföretagare. Andelen företagare var större bland pappor medan kvinnor i högre grad var anställda eller studerade eller praktiserade.

Föräldrar med låg inkomst har fler barn och mindre sysselsättning

Bland föräldrar med låg inkomst hade en högre andel 4 eller fler barn, jämfört med föräldrar med medelhög eller hög inkomst. De senare hade i högre utsträckning 2–3 barn än föräldrar med låg inkomst. Det fanns ingen skillnad mellan inkomstgrupperna när det gällde att ha 1 barn.

Totalt sett hade 91 procent av föräldrarna någon sysselsättning, men endast 72 procent av föräldrarna med låg inkomst. Gruppen egenföretagare utgörs främst av

män och föräldrar med hög inkomst. Bland dem med låg inkomst var det en högre andel som studerade eller praktiserade, jämfört med föräldrarna med medelhög eller hög inkomst. Men det var också en högre andel med låg inkomst som var arbetslösa eller i en arbetsmarknadspolitisk åtgärd, hade sjuk- eller aktivitetsersättning eller var långtidssjukskrivna.

Pappor spelar mer än mammor

Pappor spelade överlag i högre utsträckning än mammor och även mer regelbundet. Strax över hälften av alla pappor respektive mammor hade spelat det senaste året. Cirka 30 procent av alla män respektive cirka 14 procent av kvinnorna spelade varje månad. Cirka 8 procent av männen respektive 3 procent av kvinnorna spelade varje vecka. Män spelade också i något högre utsträckning i skolan/på arbetsplatsen och i spelmiljöer. Att spela hemma var den vanligaste platsen för spel om pengar bland både mammor och pappor. Männen spelade i högre utsträckning ensamma respektive med vänner jämfört med kvinnor. Dock spelade kvinnor i högre utsträckning med någon i familjen eller släkten.

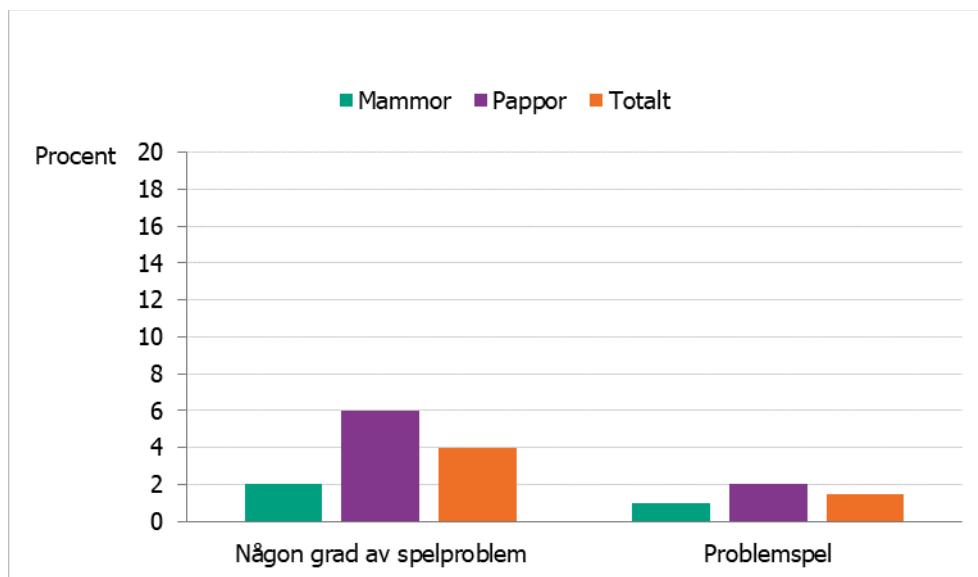
Skillnad i spelande mellan föräldrar utifrån inkomst

Föräldrar med låg inkomst uppgav i något lägre utsträckning att de har spelat månadsvis (14 procent) jämfört med dem med medelhög inkomst (24 procent) och hög inkomst (21 procent). Föräldrar med låg inkomst uppgav i betydligt lägre utsträckning att de hade spelat om pengar under de senaste 12 månaderna (27 procent) jämfört med dem med medelhög inkomst (51 procent) och hög inkomst (46 procent). Däremot fanns det inga skillnader mellan inkomstgrupperna gällande att spela om pengar varje vecka: alla inkomstgrupperna låg mellan 4 och 6 procent.

Få föräldrar har ett problemspelande

Totalt hade 4 procent av föräldrarna någon grad av spelproblem: 2,5 procent hade viss risk och 1,5 procent hade ett problemspelande. Andelen utan spelproblem är lägre bland dem med hög inkomst (93 procent jämfört med 99 procent). Bland pappor är det vanligare med någon grad av spelproblem än bland mammor, se figur 41.

Figur 41. Förekomst av någon grad av spelproblem respektive problemspelande bland föräldrar, uppdelat efter kön och totalt (%).



Föräldrar med problemspelande har i högre utsträckning psykisk påfrestning, riskkonsumtion av alkohol och ekonomiska problem

Det fanns ett tydligt samband mellan problemspelande och psykisk påfrestning bland föräldrar: av dem med problemspelande hade 68 procent psykisk påfrestning och 28 procent en riskkonsumtion av alkohol, jämfört med 32 procent respektive 9 procent bland dem utan problemspelande.

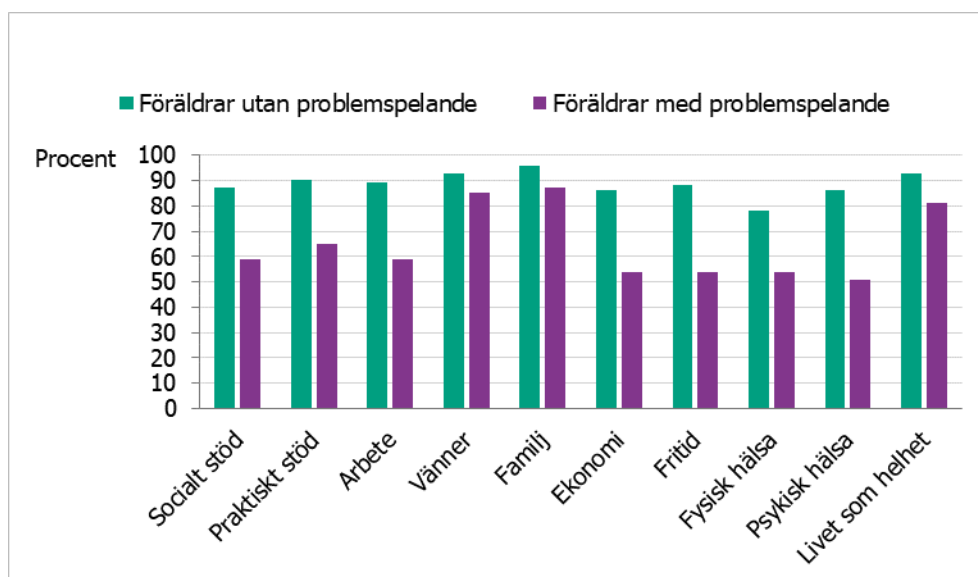
Föräldrar med problemspelande uppger också i högre grad att de har haft problem att klara löpande utgifter för mat, hyra och andra räkningar jämfört med andra föräldrar: 30 procent har haft sådana problem under de senaste 12 månaderna jämfört med 10 procent av övriga föräldrar.

Föräldrar med problemspelande mindre nöjda med olika delar av livet

Generellt var 85–96 procent av föräldrarna ganska eller mycket nöjda med olika delar av livet såsom arbete, vänner, familj, ekonomi, fritid och psykisk hälsa samt livet som helhet. För fysisk hälsa var 78 procent ganska eller mycket nöjda. Föräldrar med låg inkomst uppgav i lägre utsträckning att de var ganska eller mycket nöjda med alla delar av livet jämfört med föräldrar med medelhög eller hög inkomst.

Föräldrar med ett problemspelande var betydligt mindre nöjda inom alla områden som de tillfrågades om, se figur 42.

Figur 42. Nöjdhet med olika delar av livet bland föräldrar, uppdelat på om de har ett problemspelande eller inte (%).



Föräldrar med låg inkomst uppger i lägre grad att deras tonåringar spelar om pengar

Föräldrar med låg inkomst uppgav i lägre utsträckning att deras tonåring spelat om pengar (30 procent) i jämförelse med föräldrar med medelhög inkomst (44 procent) och hög inkomst (48 procent) samt att tonåringen köpt lotter, spelat på sportspel, spelat poker och spelat om pengar. Dock visar enkätsvaren från unga att unga från familjer med låg hushållsinkomst spelar mer än unga som har högre hushållsinkomster när det gäller spel under senaste året och spel på lotter, sportspel och poker (s. 33).

Föräldrar tycker att åldersgränser för spel om pengar är bra

Som vi sett tidigare tycker över 90 procent av alla föräldrar, både män och kvinnor, att åldersgränserna för spel om pengar är bra (61 procent) eller borde vara högre (33 procent). Totalt 38 procent av kvinnorna tyckte att åldersgränsen borde vara högre jämfört med 27 procent av männen.

Föräldrar med låg inkomst uppgav i betydligt högre utsträckning (18 procent) att de inte vet eller inte har någon åsikt om åldersgränser jämfört med föräldrar med medelhög inkomst (3 procent) eller hög inkomst (1 procent).

En femtedel av föräldrarna har en närstående som har eller har haft spelproblem

Cirka 19 procent av föräldrarna hade någon närstående som har eller har haft spelproblem. Män svarade i högre utsträckning att det gällde en vän eller någon på deras arbetsplats, skola eller motsvarande. Bland kvinnor var det vanligare med någon vuxen som de bor med eller någon släkting som de inte bor med.

Tabell 8. Föräldrars relation till närstående med spelproblem, uppdelat på kön (%). Chi-2 test. Ett p-värde < 0,05 innebär att det finns en statistiskt signifikant skillnad mellan mammor och pappor.

Närstående	Mammor	Pappor	P-värde
Ett barn	1,2	0,5	0,042
Vuxen jag bor med	1,3	a	a
Släkting som jag inte bor med	6,8	4,1	0,001
Någon på min arbetsplats eller skola	2,9	6,1	0,001
Vänner	4,1	7,9	0,001

(a) För få svar för att publicera andelarna.

På frågan om det finns någon annan vårdnadshavare som spelat om pengar under det senaste året svarade 26 procent av mammorna ja, jämfört med endast 16 procent av papporna. De som svarade ja fick en följdfråga om denna persons spelande oroade dem, vilket 9 procent av papporna och 12 procent av mammorna svarade jakande på.

Föräldrars syn på relationen till tonåringarna påverkas främst av föräldrarnas psykiska hälsa

Föräldrar uppgav i högre grad än unga att de har en nära relation till tonåringen och har inblick i hens liv.

Det fanns inga skillnader för föräldrar med problemspelande. Vi har undersökt vad som har ett samband med att föräldrar uppges en sämre relation till sina barn och hittade samband med

- riskkonsumtion av alkohol
- psykisk påfrestning
- ekonomiska problem.

I en multivariat analys med ovan variabler och kön är det främst psykisk påfrestning som har ett negativt samband med föräldrars närhet till barnen. Att inte uppleva att tonåringen berättar om sitt liv hade samband med förälderns kön, riskkonsumtion av alkohol, psykiska besvär och ekonomiska problem, se tabell 9. Att uppges att man inte i så hög utsträckning lyssnar på sin tonåring hade samband med förälderns kön och psykisk påfrestning, se tabell 10.

Tabell 9. Min tonåring berättar inte för mig om sitt liv, oddskvoter OR. Ett p-värde < 0,05 innebär att det finns en statistiskt signifikant skillnad.

Område	OR	95 procent KI	P-värde
Kön	1,4	1,2–1,6	0,001
Problemspelande	1,4	0,8–2,7	0,253
Riskkonsumtion alkohol	1,4	1,0–1,8	0,040
Psykisk påfrestning	1,2	1,2–1,7	0,007
Ekonomiska problem	1,4	1,2–1,7	0,001

Tabell 10. Jag lyssnar inte på min tonåring i en hög utsträckning, oddskvoter. Ett p-värde < 0,05 innebär att det finns en statistiskt signifikant skillnad.

Område	OR	95 procent KI	P-värde
Kön	1,7	1,4–2,1	0,000
Problemspelande	0,7	0,3–1,5	0,381
Riskkonsumtion alkohol	1,2	0,9–1,7	0,290
Psykiska besvär	2,0	1,6–2,5	0,000
Ekonomiska problem	1,2	0,9–1,4	0,142

För frågorna om föräldern tyckte sig ha insyn i tonåringens liv var alla motsvarande samband signifikanta förutom problemspelande.

Slutsatser

Resultaten i rapporten bekräftar att föräldrar och andra närstående spelar en viktig roll för ungas spelande, och därmed är de viktiga i det förebyggande arbetet för att förhindra spel om pengar och spelproblem bland unga.

Viktigt att hålla åldersgränserna för spel om pengar

Åldersgränser för spel har ett stort stöd bland både föräldrar och unga. Trots detta spelar många föräldrar med sina barn, även om barnen är under 18 år. Föräldrar tycks inte ha någon större insyn i vad unga gör på internet, vilket ökar risken för att barnen spelar om pengar utan att föräldrarna vet. Även om det mesta av spelet sker i hemmet, eller hemma hos andra, förekommer det att unga under 18 år spelar på skolan eller spelställen, såsom hos ombud och på pubar. Här behöver man diskutera policy och tillsyn. Kunskapen om spel om pengar och riskerna med spel och varför det är viktigt att hålla fast vid åldersgränserna behöver öka bland föräldrar och andra vuxna i ungas närhet.

Vuxna behöver prata mer med unga om spel om pengar

Undersökningen visar att många föräldrar inte pratar med spel om pengar med sina tonåringar och att många inte vet att deras barn spelar om pengar, särskilt inte på spelformer som inte är lotter eller att de tar del av kasinostreaming. Därmed kan föräldrar tro att frågan inte är så relevant i de ungas liv. När föräldrar faktiskt pratar med unga om spel om pengar tycks det ofta kunna vara kopplat till konflikter kring spelande. Det är viktigt att föräldrar har en dialog med sina barn om spel innan det blir problematiskt och konfliktfyllt.

Resultaten visar även att föräldrar som själva har spelproblem inte pratar med unga om spel i lika stor utsträckning som andra föräldrar. Unga som är närstående till en förälder, syskon, släkting eller vän med spelproblem mår sämre än andra unga i samma ålder på en rad områden och behöver stöd. Vi ser också att spelproblem finns i ungas liv oavsett om föräldern har spelproblem eller inte, cirka 14 procent av unga 16–19 år uppger att de har någon i sin närhet som har eller har haft spelproblem.

Dessutom exponeras unga för spelreklam; tre av fyra unga har sett spelreklam under den senaste veckan och 6 procent säger att reklamen påverkat dem att spela eller spela för mer än vad de tänkt. Undersökningen visar även att det finns inslag i dataspel och dataspelsvärlden som har samband med ungas vilja att spela och ungas spelande, till exempel lootlådor, skinbetting och kasinostreaming.

Detta visar att spel om pengar på olika sätt finns i många ungas liv och därför är viktigt att vuxna pratar med unga om, inte minst om riskerna med spel, exponeringen för och normaliseringen av spel om pengar.

18 år – en brytpunkt att uppmärksamma i det spelförebyggande arbetet

Att fylla 18 år innebär stora förändringar i ungas liv och även i relationen till föräldrar. En 18-åring får hand om sin egen ekonomi och föräldrarna har inte längre insyn i konton. Undersökningen visar att unga över 18 år känner att föräldrarna litar på dem i högre grad jämfört med unga under 18 år och en högre andel uppger att föräldrarna inte har insyn i deras ekonomi.

När man fyller 18 år ökar tillgängligheten till spel och man får även köpa alkohol på ställen där spel erbjuds, såsom pubar och restauranger där det finns spelautomater eller restaurangkasinon. Det är främst killar som börjar spela mer när de fyllt 18 år och vi ser att det finns en koppling till om föräldrar har spelat, har låtit unga spela med dem, har en mindre restriktiv syn på att unga spelar om pengar och själva har spelproblem.

Främst killar kan behöva stöd i att hantera de risker som det innebär att bli myndig. Inte minst ser vi att andelen som spelar onlinekasino är betydligt större bland killar 18–19 år jämfört med killar 16–17 år. Alla spelbolag är skyldiga att visa omsorgsplikt, enligt spellagen. Det innebär att de ska följa kundernas spelbeteende och kunna identifiera och ingripa vid spelbeteende som tyder på överdrivet spelande. Spelinspektionens vägledning om omsorgsplikten anger att spelbolagen särskilt ska uppmärksamma ungas spelande. Resultaten här bekräftar att unga vuxna är en viktig grupp att följa. Det är viktigt att få mer kunskap om vilka spelmönster som är problematiska för just unga vuxna.

Det generella föräldraskapsstödet är viktigt

Föräldrar som har goda och nära relationer till barnen samt engagerar sig och sätter gränser fungerar som en skyddande faktor för en rad problem hos unga, även spel. De flesta föräldrar och barn uppger att man har en nära relation som innebär att unga kan berätta om sitt liv, få stöd och känna att föräldern lyssnar. Unga med problemspelande och unga vars föräldrar har spelproblem upplever det i betydligt mindre utsträckning än andra unga och i jämförelse med hur deras föräldrar upplever relationen.

Att stärka föräldrar i sin roll är en viktig generell förebyggande och främjande åtgärd. Samtidigt behövs även specifika insatser mot spel om pengar utifrån vad vi sett om föräldrars bristande kunskap om ungas spelande och spelproblem.

Skolan är en viktig arena för ett förebyggande arbete mot spelproblem

Skolan har ett kompensatoriskt uppdrag och kan utifrån detta båda stödja elever som har det svårt hemma och bidra till att upptäcka problem hos eleverna själva eller i deras hemsituation. Vi ser också att skolan har en viktig roll för unga som har det svårt hemma, till exempel unga som har föräldrar med spelproblem. Dessa

unga är mindre nöjda med en rad delar av livet och har i högre grad olika hälsoproblem, men de trivs i skolan i lika hög utsträckning som andra unga.

Utifrån resultaten kan vi även se att skolan har en viktig roll i det förebyggande arbetet genom sitt grunduppdrag, att ge unga en god utbildning. Det framgår till exempel att unga utan gymnasiebehörighet har spelproblem i högre utsträckning än andra unga.

Grupper med höga andelar med spelproblem bör uppmärksammas i det förebyggande arbetet

Vissa grupper av unga är mer utsatta. Killar är överrepresenterade för både spelande och spelproblem. Maskulinitet och könsroller kopplat till spelande kan behöva adresseras i det förebyggande arbetet. Inte minst ser vi höga andelar bland killar som spelar mycket dataspel och kommer i kontakt med fenomen såsom lootlådor, skinbetting och kasinostreaming. Att spela dataspel i över 21 timmar i veckan är förknippat med problemspelande för unga under 18 år men inte för de över 18 år. Det är möjligt att de äldre ungdomarna tidigare spelat mycket dataspel men gått över till spel om pengar. Undersökningen visar på ett samband mellan lootlådor, skinbetting, kasinostreaming och kasinospel – en spelform som ökar risken för spelproblem och som lockar många som fyller 18 år, främst killar.

Unga med funktionsnedsättningar spelar mindre än andra unga men har ändå en högre andel med spelproblem. Yrkesgrupper som har kontakt med dessa unga kan behöva mer kunskap om spelproblem, exempelvis specialpedagoger, personliga assistenter och habiliteringspersonal.

Det är sedan tidigare känt att spelproblem har samband med alkohol, narkotika och tobak samt psykiska besvär, hos både unga och vuxna. Vår undersökning bekräftar detta.

Metoddiskussion

Det finns viktiga metodproblem i undersökningen. För det första har vi ett stort bortfall eftersom endast cirka 30 procent svarade. Detta hanterades genom viktning. För det andra kan vi inte vara säkra på att föräldrarnas svar gäller det barn 16–19 år som SCB har kopplat föräldern till i undersökningen. Det är möjligt att föräldern har flera barn i denna ålder och agerar olika beroende på vilket barn det gäller. På samma sätt kan tonåringen tänka på en annan förälder än den som fått enkäten. De flesta frågor till unga gäller dock någon av föräldrarna, vilket gör att sambanden för unga i relation till föräldrar är mer stabila.

Resultaten från denna studie är jämförbara med resultat från andra svenska studier som rör omfattningen av ungas spelande och spelproblem samt alkohol, tobak och cannabis. Våra resultat för spel senaste året ligger lite högre än till exempel CAN:s uppgifter för 2021. Detta beror troligtvis på att CAN:s enkät inkluderar en övergripande fråga om man har spelat senaste året. Endast de som svarat ja får följdfrågor om spelformer. I denna undersökning ställde vi frågor om varje

spelform och adderade dessa till spel senaste året. Att ha en övergripande ”grindfråga” drar ned prevalensen. I Stockholmsenkätens resultat ingår andelen i gymnasiets år 2 som uppger att föräldrarna vet vilka de umgås med, och vi ser att det i stort sett är samma andel som i denna undersökning. Likaså är andelen unga i vår undersökning som uttrycker att de inte trivs i skolan lika stor (15 procent) som i CAN:s skolundersökning 2021.

Folkhälsomyndigheten är en nationell kunskapsmyndighet som arbetar för en bättre folkhälsa. Det gör myndigheten genom att utveckla och stödja samhällets arbete med att främja hälsa, förebygga ohälsa och skydda mot hälsohot. Vår vision är en folkhälsa som stärker samhällets utveckling



Folkhälsomyndigheten

Solna Nobels väg 18, 171 82 Solna. **Östersund** Campusvägen 20. Box 505, 831 26 Östersund.

www.folkhalsomyndigheten.se