

SKRIFTLIG FRÅGA TILL STATSRAÅD

Från Riksdagsförvaltningen
2026-03-30
Besvaras senast
2026-04-08 kl. 12.00

Till civilminister Erik Slottner (KD)

2025/26:665 Förebyggande arbete avseende konsumtionsmekanismer i spel

Lootlådor och köp av virtuella föremål (skins) i dataspel har under de senaste åren ökat kraftigt i omfattning och blivit en central del av många spel, särskilt bland barn och unga. Fenomenet har tidigare uppmärksammats i riksdagen, där det konstaterats att dessa system innehåller moment som liknar spel om pengar och kan påverka konsumtionsbeteenden.

Sedan dess har utvecklingen accelererat. I dag är dessa mekanismer ofta integrerade i spelens affärsmodeller på ett sätt som gör dem svåra att överblicka, särskilt för yngre användare. Samtidigt pekar forskning och myndighetsanalyser på att denna typ av konsumtion kan bidra till normalisering av riskfyllda beteenden och i vissa fall fungera som en inkörsport till spel om pengar.

Det har även lyfts farhågor om att oreglerade digitala ekonomier och handelsplatser kopplade till virtuella föremål kan skapa miljöer där unga exponeras för oseriösa aktörer, vilket i förlängningen kan kopplas till bredare sociala riskmiljöer. Detta understryker behovet av ökad insyn och kunskap.

Mot denna bakgrund finns det skäl att stärka samhällets förmåga att förstå och hantera dessa frågor. Skolan och civilsamhället spelar en central roll i det förebyggande arbetet kring unga och digitala riskmiljöer men saknar i dag ofta tillräckliga verktyg och tillräcklig kunskap för att hantera just denna typ av konsumtionsmönster.

Mot bakgrund av detta vill jag fråga civilminister Erik Slottner:

Avser ministern och regeringen att vidta åtgärder för att öka insynen och kunskapen kring lootlådor och liknande konsumtionsmekanismer i spel, särskilt i relation till unga, samt stärka förutsättningarna för skola och civilsamhälle att arbeta förebyggande med dessa frågor?

.....

Amanda Palmstierna (MP)

Överlämnas enligt uppdrag

Anna Aspegren