



Folkhälsomyndigheten

Fördjupad analys av utvecklingen av spelproblem kopplat till spridningen av covid-19

Återrapportering av ett regeringsuppdrag



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 upphovsmannens tillstånd att använda dem.

© Folkhälsomyndigheten, 2022.

Artikelnummer: 22209

Om publikationen

När Folkhälsomyndighetens regleringsbrev 2020 uppdaterades i juni fick myndigheten i uppdrag att göra en fördjupad analys av utvecklingen av spelproblem kopplat till situationen rörande spridningen av covid-19. Uppdraget lämnades i enlighet med Folkhälsomyndighetens remissvar rörande Stärkt spelarskydd till följd av spridningen av covid-19 (Fi2020/01934/OU). Uppdraget ska komplettera Spelinspektionens uppdrag (Fi2020/01922/OU), där det bl.a. ingår att följa utvecklingen på spelmarknaden. Uppdraget ska genomföras i dialog med berörda myndigheter och andra relevanta aktörer. I arbetet ska myndigheten beakta ett jämställdhetsperspektiv samt ett anhörig- och närståendeperspektiv.

Folkhälsomyndighetens återsrapportering ger tillsammans med Spelinspektionens redovisning från våren och Statskontorets rapport nr 4 i deras uppdrag att följa utvecklingen efter Spelregleringen en god bild av utvecklingen av spel om pengar och spelproblem under 2020.

Folkhälsomyndigheten

Anna Bessö

Chef för Avdelningen för livsvillkor och levnadsvanor

Innehåll

Om publikationen	3
Sammanfattning.....	5
Bakgrund.....	6
Syfte	7
Metod.....	8
Avgränsningar	8
Resultat.....	10
Resultat – Spel om pengar och hälsa i spåren av covid-19.....	10
Hur har spelproblemen utvecklats under 2020?	10
I vilka grupper har spelproblemen ökat under 2020?	13
Finns det samband mellan händelser för personer eller deras anhöriga/närstående under pandemin och ökad grad av spelproblem?	14
Finns det samband mellan sådant som rör ekonomiska förhållanden under pandemin och ökad grad av spelproblem?	15
Hur är sambandet mellan hälsa och ökad grad av spelproblem under pandemin?	16
Hur är anhörigas och närståendes spelproblem och hälsa under pandemin?.....	17
Hur är sambandet mellan förändrade spelvanor och graden av spelproblem under pandemin?.....	17
Resultat – Övriga.....	19
Omsättningen på spelmarknaden under 2020	19
Spelpaus.....	20
Stödlinjen	22
Budget- och skuldrådgivares upplevelse av spelproblem hos rådsökande	23
Stödföreningar för personer med spelproblem och deras anhöriga	24
Svensk forskning om spel om pengar under covid-19-pandemin	25
Slutsatser	26
Resultaten i korthet	27
Referenser	29
Bilaga.....	30
Tabeller och diagram som understödjer texten i rapporten	30

Sammanfattning

Varken spelproblemen eller behovet av stöd på grund av spelproblem har minskat under pandemin. Smittskyddsåtgärderna mot covid-19 kan ha bidragit till att minska spelproblem genom t.ex. stängning av internationella kasinon, inställda sportevenemang och restriktioner kopplat till lokaler där spel erbjuds. Men åtgärderna kan också ha lett till ökade spelproblem genom negativa effekter på riskfaktorer för spelproblem såsom permitteringar och arbetslöshet, social isolering i hemmet och ökat spel med hög riskpotential, som onlinekasino. Under pandemin har tillfälliga åtgärder på spelområdet, kopplade till insättningsgräns, begränsad speltid och max-belopp för bonusar, implementerats men huruvida detta påverkat spelande och spelproblem är oklart.

Utifrån undersökningen som ligger till grund för denna återrapportering bör följande uppmärksammas:

- Nettoomsättningen är oförändrad under pandemin 2020 jämfört med föregående år. Spelandet inom olika spelformer har ändrats med till exempel minskat spel på landbaserat kasinospel och ökat spel på onlinekasino.
- Andelen i befolkningen som spelar har minskat men spelandet har ökat i vissa grupper, främst hos dem som redan spelade ofta eller redan lade mycket pengar på spel.
- Smittskyddsåtgärderna mot covid-19 har inneburit minskad tillgänglighet till en rad spelformer. Trots detta är andelen med problemspelande oförändrad eller möjligen något högre än tidigare. Samtidigt ser vi en ökad grad av spelproblem bland dem som hade ett problemspelande och bland arbetslösa under pandemin.
- Hjälpökande via Stödlinjen eller stödföreningar gick ner under våren men ökade under hösten 2020. Självavstängningar via spelpaus.se har fortsatt öka under hela året. Budget- och skuldrådgivarna ser viss ökning i andelen ärenden som beror på spelproblem.

Genom undersökningen har vi fått ny kunskap för det spelförebyggande arbetet. Spelproblemen har under pandemin ökat i vissa grupper där spelproblem redan är vanligare. Samtidigt ser vi att kontakterna mellan professionella grupper och stödlinjen minskat, vilket tyder på att det spelförebyggande arbetet inte prioriterats på lokal och regional nivå. Men covid-19-pandemin är inte över och det är viktigt att fortsatt följa effekter av smittskyddsåtgärder och andra förändringar i samhället vilket kan få konsekvenser för utvecklingen av spelande och spelproblem.

Bakgrund

Covid-19-pandemin och de åtgärder som har införts för att minska smittspridning i samhället påverkar även spelmarknaden. Spelmarknaden förändrades drastiskt under 2020. De internationella kasinona i Sverige, Casino Cosmopol tillhandahåller bland annat poker, spelautomater och kasinospel som tärning och roulette, stängdes ner helt. Möjligheterna att satsa pengar på sportspel var närmast obefintlig mellan mars och slutet på juni, då elitfotboll och ishockey både i Sverige och internationellt ställdes in. Travspel i Sverige har genomförts hela året men utan publik på travbanorna, vilket inneburit att man har kunnat spela på trav men inte på banorna.

Smittskyddsåtgärderna har också påverkat lokaler där spel erbjuds, som spelautomater, restaurangkasinon och hallbingo. Hallbingon omfattas inte av ordningslagens regler gällande vare sig allmän sammankomst eller offentlig tillställning, men har i samråd med miljö och hälsokontoren i respektive kommuner följt de regler och rekommendationer som gäller för restauranger och andra serveringsplatser. Många i målgruppen för hallbingon ingår i gruppen 70 år och äldre, som har haft särskilda restriktioner under delar av året.

Pandemin och smittskyddsåtgärderna påverkar också samhället i stort vilket ger oss skäl att undersöka hur spelproblem har utvecklats under året. Vi vet t.ex. sedan tidigare att riskfaktorer för spelproblem kan vara:

- ökad psykisk ohälsa
- ekonomisk stress
- permitteringar och arbetslöshet
- social isolering i hemmet
- ökat spel på spel med hög riskpotential som t.ex. onlinekasinon.

Mot bakgrund av dessa riskfaktorer beslutade regeringen om tillfälliga åtgärder på spelområdet som trädde i kraft 2 juli 2020 och ligger kvar till juni 2021. Åtgärderna innebär:

- en insättningsgräns på 5 000 kronor/vecka för onlinekasinon och värdeautomater
- att speltiden begränsas på onlinekasinon och värdeautomater
- att bonusar på onlinekasinon och värdeautomater får uppgå till högst 100 kronor.

Spelinspektionen genomförde under juni respektive november extra informationsinsatser om möjligheten att stänga av sig från spel genom spelpaus.se. Detta bör ha påverkat antalet som registrerat sig i spelpaus.se.

Utöver det specifika uppdraget om spelproblem och covid-19 bedriver Folkhälsomyndigheten ett arbete med fokus på hur [folkhälsan påverkas av covid-19 pandemin](#) i Sverige.

Syfte

Syftet med uppdraget är att göra en fördjupad analys av utvecklingen av spelproblem under covid-19-pandemin 2020 beaktat perspektiven jämställdhet samt anhöriga och närstående.

I en enkätundersökning belyser vi följande frågeställningar:

- Hur har spelproblemen utvecklats under pandemin 2020?
- I vilka socio-demografiska grupper har spelproblemen ökat?
- Finns det samband mellan händelser som drabbat personen eller anhöriga/närstående under pandemin 2020 (från mars och framåt) och ökad grad av spelproblem?
- Hur samvarierar ekonomisk stress och spelproblem under pandemin 2020?
- Hur samvarierar hälsa och graden av spelproblem under pandemin 2020?
- Hur har det sett ut med spelproblem och hälsotillstånd bland anhöriga/närstående till personer med spelproblem under pandemin 2020?
- Finns det samband mellan förändrade spelvanor och graden av spelproblem under pandemin 2020?

Dessutom belyser vi frågor om samtalsstöd, förebyggande verktyg, omsättning och svensk forskning inom området spel om pengar och spelproblem under pandemin 2020.

Analysen görs i relation till de förändringar som skett i samhället i stort och på spelmarknaden i synnerhet och som kan ha påverkat spelande, spelproblem och i förlängningen fått konsekvenser för folkhälsan.

I enkätundersökningen beaktas jämställdhetsperspektivet genom att materialet, så långt det är statistiskt möjligt, analyseras och presenteras separat för kvinnor respektive män. Anhörig- och närståendeperspektivet beaktas genom analys av enkätfrågor om anhöriga och arbete, om närstående och hälsa, och om såväl anhöriga som närstående i relation till spelproblem.

Metod

Uppdraget har genomförts genom enkätundersökningen *Spel om pengar och hälsa i spåren av covid-19*. Statistikmyndigheten SCB genomförde datainsamling, bortfallsanalys och kalibrering på uppdrag av Folkhälsomyndigheten medan vi sammanställde och analyserade resultaten. Enkäten togs fram i dialog med bland annat Statskontoret.

Enkäten gick ut till ett urval om 6 000 personer som år 2018 besvarade Folkhälsoenkäten *Hälsa på lika villkor*. Urvalet genomfördes som ett stratifierat urval baserat på kön, ålder, utbildning och riskabla spelvanor. Datainsamlingen genomfördes från slutet av september 2020 till slutet av november 2020. Totalt deltog 4 178 personer i undersökningen vilket innebär en svarsfrekvens på drygt 70 procent.

Spelproblem mättes med Problem Gambling Severity Index (*PGSI*), som består av nio frågor om spelvanor och konsekvenser av spel om pengar. Resultatet blir ett index från 0–27, där 0=Inga spelproblem, 1–2=*Viss risk* för spelproblem, 3–7=*Förhöjd risk* för spelproblem och 8–27=*Spelproblem*. Grupperna med Förhöjd risk och Spelproblem slås ofta ihop till en kategori av personer med *Problemspelande*.

Vidare bygger Folkhälsomyndighetens åiterrapportering av uppdraget på data från:

- Stödlinjen
- Självavstängningsverktyget spelpaus.se
- Uppgifter om nettoomsättning från licenserade bolag från Spelinspektionen/Skatteverket
- Enkät till budget- och skuldrådgivare genom Konsumentverket
- Erfarenheter från kamratstödande föreningar
- Kartläggning av forskning om covid-19 och spel om pengar i Sverige.

Avgränsningar

Den fördjupade analysen av Folkhälsomyndighetens enkätdata är framförallt inriktad på förändringar under mätperioden från hösten 2019 fram till hösten 2020. Vi jämför svar från före respektive under covid-19-pandemin och svar som beskriver förändring från före till under pandemin för att på så vis försöka se vad som förändras under pandemin.

Måtten på spelproblem och annan hälsodata är i flera fall sådana som vi normalt använder för helårsobservationer. Den här gången har vi använt dem för halvårsobservationer vilket inte gör att de inte är helt jämförbara med mätningar från tidigare undersökningar.

När det gäller frågor i relation till anhöriga och närstående finns det frågor i enkäten som rör anhörigas anknytning till arbetsmarknaden, vilket är tänkt som en

avgränsning till personer som i princip ingår i den svarandes hushåll eller direkta närhet och alltså kan ha påverkan på personens ekonomi. Frågor som rör hälsan för personer i omgivningen är ställda utifrån begreppet närstående, som är tänkt som en något bredare krets än de anhöriga vilket kan påverka oro och stress. Frågor om spelproblem är ställda i relation till såväl anhöriga som närstående eftersom andra personers spelproblem kan påverka den egna ekonomin om det handlar om anhöriga men oro om det är någon nära vän eller annan person som betyder mycket. Definitionerna testades i kognitiva intervjuer inför datainsamlingen.

Resultat

Resultat – Spel om pengar och hälsa i spåren av covid-19

Hur har spelproblemen utvecklats under 2020?

Andelen med problemspelande i befolkningen förändrades inte från före till under pandemin 2020. Däremot var det cirka 25 000 personer som fick ett problemspelande under det första halvåret av pandemin, samtidigt som ungefär lika många fick minskad grad av spelproblem och inte längre hade ett problemspelande under pandemin.

Senast Folkhälsomyndigheten gjorde en mätning av spelproblem i befolkningen på årsbasis var 2018. Då var det 3 procent av befolkningen 18-86 år som hade viss risk för spelproblem, 0,7 procent hade förhöjd risk för spelproblem och 0,6 procent spelproblem enligt PGSI.

I enkäten *Spel om pengar och hälsa i spåren av covid-19* ställde vi frågorna i relation till de senaste 12 månaderna, men uppdelat i två delperioder där den första var från hösten 2019 fram till februari 2020, vilket vi kallar före pandemin, och den andra var från mars 2020 fram till hösten 2020, vilket vi kallar under pandemin.

Tabell 1. Spelproblem enligt PGSI i befolkningen 18-86 år 2018 samt före respektive under pandemin 2019–2020. (95 % konfidensintervall inom parentes). Källa: Spel om pengar och hälsa i spåren av covid-19.

Spelproblem enligt PGSI	De senaste 12 månaderna enligt Swelogs 2018 (18–86 år)	Före pandemin 2019–2020	Under pandemin 2020	De senaste 12 månaderna 2019–2020
Viss risk	3,0 procent (2,5–3,5)	2,9 procent (2,4–3,4)	2,0 procent (1,6–2,4)	2,9 procent (2,4–3,4)
Förhöjd risk	0,7 procent (0,5–0,9)	1,1 procent (0,8–1,4)	1,2 procent (0,9–1,5)	1,4 procent (1,0–1,8)
Spelproblem	0,6 procent (0,4–0,8)	0,4 procent (0,2–0,6)	0,3 procent (0,1–0,5)	0,4 procent (0,2–0,6)
Problemspelande (Förhöjd risk + Spelproblem)	1,2 procent (0,9–1,5)	1,5 procent (1,1–1,9)	1,5 procent (1,1–1,9)	1,8 procent (1,4–2,2)

Det är inga stora förändringar vare sig från 2018 fram till 2019/2020 eller under pandemin (se tabell 1). En av de få tydliga skillnader vad gäller spelproblem som framkom av undersökningen är att andelen med viss risk minskade signifikant från 2,9 procent halvåret före pandemin till 2,0 procent halvåret under pandemin. För de senaste 12 månaderna var det 2,9 procent som hade viss risk, vilket är i stort sett detsamma som enligt Swelogs 2018 när det var 3,0 procent i gruppen 18–86 år som hade viss risk för spelproblem.

Andelen med förhöjd risk för spelproblem var 1,1 procent före pandemin, vilket är något högre, men inte signifikant högre, jämfört med 2018 då det var 0,7 procent,. Under pandemin var nivån 1,2 procent, vilket visar på en liten men inte statistiskt

signifikant förändring på befolkningsnivå. Sett till helårsbasis, där vi tittar på den högsta nivån under något av halvåren före respektive under pandemin, var det 1,4 procent som hade förhöjd risk vilket är signifikant högre än de 0,7 procent som hade förhöjd risk 2018.

Andelen med spelproblem varierar från 0,3 till 0,6 procent mellan de olika mättidpunkterna 2018 och enligt enkäten från 2020. Det högsta värdet är från Swelogs 2018, då andelen var 0,6 procent. Minskningen till 0,4 procent för halvåret före pandemin respektive för hela året som enkäten 2020 gäller är inte så stor att den är statistiskt signifikant. Det är en liten minskning från före till under pandemin, men den är inte heller så stor att den visar på en tydlig nedgång i befolkningen.

Vi redovisar även den sammanslagna gruppen av förhöjd risk och spelproblem, de med ett problemspelande, vilket är personer med tydliga negativa konsekvenser av sitt spelande. Andelen med problemspelande var 1,2 procent enligt Swelogs 2018. Den var 1,5 procent för såväl halvåret före pandemin som under pandemin 2020 och totalt var det 1,8 procent som hade ett problemspelande hela eller delar av de senaste 12 månaderna vid mätningen 2020. Ökningen från 1,2 procent 2018 till 1,8 procent för hela det senaste året 2020 är tydlig, men den är inte statistiskt signifikant. Det enda vi kan utesluta är att andelen med problemspelande i befolkningen har minskat från 2018 fram till 2020.

Andelen kvinnor var 25 procent bland dem med viss risk för spelproblem någon gång under de senaste 12 månaderna och 23 procent bland dem med ett problemspelande före pandemin. Under pandemin minskade andelen kvinnor till 20 procent bland dem med viss risk medan den ökade till 39 procent bland dem med ett problemspelande.

Under de tolv månader som vi speglar med enkäten om spel om pengar och hälsa i spåren av covid-19 är det alltså ingen tydlig skillnad i andel med någon grad av spelproblem totalt eller i olika delgrupper förutom andelen med viss risk för spelproblem som minskar från före till under pandemin. Däremot finns det förändringar inom befolkningen och de olika delkategorierna med olika grad av spelproblem. I tabell 2 nedan redovisar vi det uppskattade antalet i befolkningen i de olika delkategorierna, avrundat till jämna hundratal. I parenteserna redovisar vi den procentuella fördelningen under pandemin för respektive delkategori före pandemin.

Tabell 2. Uppskattat antal personer 18-86 år i befolkningen efter grad av spelproblem före respektive under pandemin 2020. Procenttalen anger fördelningen för respektive delkategori före pandemin. Källa: Spel om pengar och hälsa i spåren av covid-19.

Grad av spelproblem före pandemin	Inga spelproblem Antal personer under pandemin	Viss risk Antal personer under pandemin	Förhöjd risk Antal personer under pandemin	Spelproblem Antal personer under pandemin
Inga spelproblem	7 423 200 (99,7 %)	10 200 (0,1 %)	15 400 (0,2 %)	0
Viss risk	80 700 (36,0 %)	134 200 (59,9 %)	9 100 (4,1 %)	0
Förhöjd risk	8 000 (9,6 %)	12 800 (15,4 %)	61 300 (73,7 %)	1 200 (1,4 %)
Spelproblem	5 600 (19,0 %)	0	3 400 (10,8 %)	22 000 (70,2 %)

Ingen förändring är det vanligaste i samtliga kategorier. Bland dem som inte hade spelproblem före pandemin är det i särklass vanligast, samtidigt som de få promille som faktiskt får viss risk eller förhöjd risk för spelproblem under pandemin utgör 10 200 respektive 15 400 personer.

De som hade viss risk före pandemin förändrades mest, vilket också ledde till en minskning av andelen med viss risk för spelproblem under pandemin. Drygt en tredjedel (36 procent) av dem som hade viss risk för spelproblem före pandemin hade inte längre någon grad av spelproblem, 60 procent hade fortsatt viss risk för spelproblem medan cirka 4 procent fick en ökad grad av spelproblem till förhöjd risk.

Bland dem med förhöjd risk för spelproblem före pandemin var det närmare tre fjärdedelar (74 procent) som fortsatt hade förhöjd risk under pandemin. 1,4 procent, eller 1 200 personer, av dem som hade förhöjd risk för spelproblem gick från förhöjd risk till spelproblem enligt PGSI. En fjärdedel av dem fick minskad grad av spelproblem då cirka 12 800 personer (15 procent) gick från förhöjd till viss risk medan 8 000 personer (10 procent) med tidigare förhöjd risk för spelproblem inte hade någon grad av spelproblem under pandemins första halvår.

Bland dem med spelproblem före pandemin hade sju av tio, eller cirka 22 000 personer, fortsatt spelproblem under pandemin. Cirka 3 400 personer (11 procent) gick från spelproblem till förhöjd risk och hade alltså fortsatt ett problemspelande medan cirka 5 600 personer (19 procent) gick från spelproblem till inga spelproblem från halvåret före till det första halvåret under pandemin.

Cirka 88 000 personer, eller 1,1 procent av befolkningen 18-86 år, hade ett problemspelande såväl före som under pandemin under 2019–2020. Cirka 27 000 personer (0,3 procent i befolkningen) gick från problemspelande till inte problemspelande medan ungefär 25 000 personer gick in i ett problemspelande från halvåret före till det första halvåret under pandemin. Totalt sett ser vi alltså ingen

minskning eller ökning av spelproblemen på befolkningsnivå under pandemin men däremot förändringar inom befolkningen.

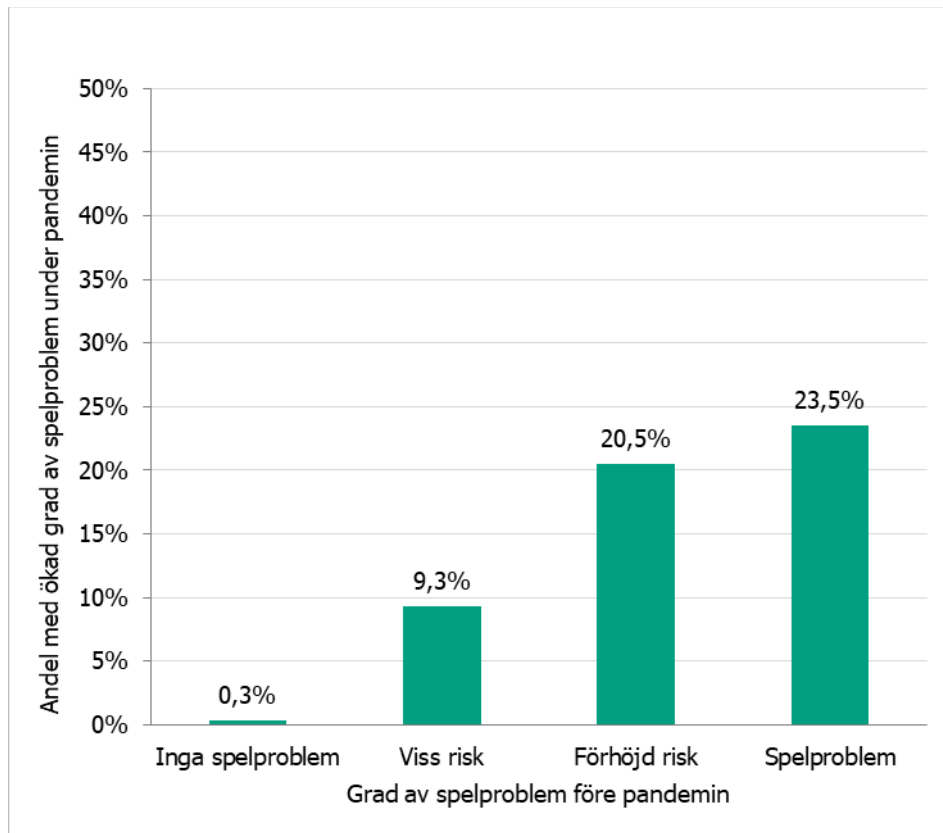
I vilka grupper har spelproblemen ökat under 2020?

Risken för spelproblem är generellt störst bland dem som haft spelproblem tidigare. Det är också större risk för ökade problem bland dem som redan har någon grad av spelproblem.

Här mäter vi ökad grad av spelproblem som ökat värde på indexsumman för PGSI från perioden före pandemin (från hösten 2019 till februari 2020) till under pandemin (från mars 2020 fram till hösten). Enligt denna definition var det knappt en procent (0,9 %) som hade ökad grad av spelproblem från före till under pandemin. Bland dessa hade 35 procent inga spelproblem halvåret före pandemin, 30 procent hade viss risk för spelproblem, 24 procent förhöjd risk för spelproblem och 11 procent spelproblem enligt PGSI.

I figur 1 visar vi andelen med ökade spelproblem efter grad av spelproblem före pandemin. Bland dem utan spelproblem var det 0,3 procent som fick ökad grad av spelproblem, vilket innebär att de fick någon grad av spelproblem (i enlighet med tabell 2). Bland dem med viss risk var det 9 procent och bland dem med förhöjd risk eller spelproblem var det strax över 20 procent som fick ökad grad av spelproblem.

Figur 1. Andel med ökad grad av spelproblem, mätt som ökad summa för PGSI från före till under pandemin efter grad av spelproblem före pandemin. Källa: Spel om pengar och hälsa i spåren av covid-19.



Det finns inga större skillnader i andelen som fått ökad grad av spelproblem bland män respektive kvinnor. Bland männen var det 1,0 procent och bland kvinnorna 0,7 procent som fick ökad grad av spelproblem, men skillnaden är inte statistisk signifikant. Kvinnorna utgör 42 procent av dem som har ökad grad av spelproblem från före till under pandemin vilket är en högre andel än bland dem som hade någon grad av spelproblem före pandemin då kvinnorna utgjorde ungefär en fjärdedel.

Däremot minskar andelen med ålder, från 1,5 procent i åldersgruppen 18–29 år till 0,5 procent i den äldsta gruppen som är 65 år eller äldre. Andelen med ökad grad av spelproblem är något högre bland dem med utbildning på mellannivå, men det är inte någon signifikant skillnad jämfört med dem som har låg eller hög utbildning (se tabell 3 i bilagan).

Finns det samband mellan händelser för personer eller deras anhöriga/närstående under pandemin och ökad grad av spelproblem?

Det går inte att besvara frågan om vad pandemin orsakade eller inte med vår undersökning. Men vi frågade om ett antal olika företeelser hade gällt helt eller delvis från mars 2020 och jämförde sedan om andelen med ökade spelproblem var större, eller mindre, i någon kategori utifrån svaren. Frågorna gällde till exempel

egen eller närståendes sjukdom i covid-19, arbetslöshet, permitteringar eller varsel samt effekter på fritidsaktiviteter (se tabell 4 i bilagan).

Det som hade tydligt samband med ökad grad av spelproblem var:

- Arbetslöshet (3,6 % hade ökad grad av spelproblem)
- Inställda fritidsaktiviteter (1,8 % hade ökad grad av spelproblem)

Såväl egen som anhörigs arbetslöshet hade samband med ökad grad av spelproblem under pandemin. Det var också fler än genomsnittet bland dem som hade fått inställd daglig verksamhet eller andra LSS-insatser som hade ökad grad av spelproblem. Det visar att det är större risk att få ökad grad av spelproblem för den som saknar sysselsättning.

Det som hade tydligt samband med lägre andelar med ökad grad av spelproblem var:

- Distansundervisning högskola/gymnasium (0 % hade ökad grad av spelproblem)
- Inget av de angivna alternativen (0,3 % hade ökad grad av spelproblem).

Distansundervisning för studerande på högskola eller gymnasium verkar inte ha haft några effekter på ökade spelproblem.

Att de som inte haft någon större påverkan, vare sig av sjukdom eller förändringar vad gäller arbetsliv eller fritidsaktiviteter, i lägre utsträckning haft ökad grad av spelproblem är intressant i relation till att spelproblem många gånger förändras i samband med att något annat i tillvaron förändras.

Finns det samband mellan sådant som rör ekonomiska förhållanden under pandemin och ökad grad av spelproblem?

Spelproblem leder många gånger till ekonomiska problem. Ett första tecken kan vara problem att klara de löpande utgifterna för mat, hyra, räkningar m m. Att ta ett snabblån kan också vara en åtgärd för att hastigt försöka klara ur en ekonomisk knipa.

Bland dem som inte hade några problem med de löpande utgifterna före pandemin var det cirka 4 procent som sedan hade svårigheter vid ett eller flera tillfällen under pandemin. Bland dem som fick ökad grad av spelproblem var det 32 procent bland dem som inte hade svårigheter med de löpande utgifterna före pandemin som fick det under pandemin, vilket alltså är 8 gånger mer än bland övriga. Bland dem som hade svårigheter med de löpande utgifterna redan före pandemin hade de allra flesta det också under pandemin. Där syns det ingen tydlig skillnad mellan dem som fick ökad grad av spelproblem och övriga (Se tabell 5).

När det gäller snabblån var det ungefär en halv procent som tog snabblån vid ett eller flera tillfällen under pandemin som inte hade gjort det under perioden före pandemin. Bland dem som fick ökad grad av spelproblem var det 15 procent som tog snabblån under pandemin av dem som inte gjort det halvåret före, vilket också

det är en betydligt högre andel än bland övriga. Bland dem som tog snabbblån under halvåret före pandemin gjorde ungefär 80 procent det även under pandemin, 75 procent bland dem som hade ökad grad av spelproblem och 81 procent bland övriga. Här är andelen lägre bland dem som fick ökad grad av spelproblem, men det är ingen signifikant skillnad (Se tabell 6).

Hur är sambandet mellan hälsa och ökad grad av spelproblem under pandemin?

Under pandemins inledande halvår förändrades det allmänna hälsotillståndet totalt sett. Det var en minskning av andelen som ansåg att de mårde bra eller mycket bra och en ökning av de som mårde någorlunda eller dåligt. Före pandemin var det ungefär 78 procent som mårde bra eller mycket bra medan motsvarande andel var 67 procent under pandemin.

Bland dem som hade ökad grad av spelproblem under pandemin var det en större andel som gick från en allmän hälsa som inte var bra till en bra hälsa jämfört med övriga. Totalt var det 8 procent som gick från inte bra till bra hälsa, men bland dem med ökad grad av spelproblem var andelen 47 procent. Förändringen av det allmänna hälsotillståndet bland dem som hade bra hälsa före pandemin var likartad bland dem med ökad grad av spelproblem och övriga. 70 procent bland dem med ökad grad av spelproblem och 85 procent bland övriga hade fortsatt bra hälsa under pandemin. Det var alltså en något lägre andel bland dem med ökad grad av spelproblem, men skillnaden är inte statistiskt signifikant. (Se tabell 7) När det gäller det allmänna hälsotillståndet är det viktigt att ha i åtanke att de med ökad grad av spelproblem är betydligt yngre som grupp jämfört med övriga.

När det gäller den psykiska hälsan ser vi också en förskjutning mot en generellt sämre hälsa. Ungefär hälften (52 %) ansåg sig ha en oförändrad psykisk hälsa medan 15 procent kände av psykisk påfrestning mer sällan och 33 procent gjorde det oftare under pandemin jämfört med halvåret före.

Bland dem som redan tidigare hade viss eller allvarlig psykisk påfrestning är det 42 procent bland dem med ökad grad av spelproblem och 35 procent av övriga som sedan har psykiska besvär oftare, men skillnaden är inte statistiskt signifikant. När det däremot gäller de som hade ingen eller bara ringa psykisk påfrestning före pandemin har 35 procent av dem med ökad grad av spelproblem relaterade till psykisk påfrestning oftare medan motsvarande andel bland övriga är 12 procent. Det är alltså en tydligare effekt av ökad grad av spelproblem bland dem som tidigare inte hade någon psykisk påfrestning (Se tabell 9).

Ensamhet kan också påverka hälsan när den är oönskad. Från före pandemin till det första halvåret under pandemin ökade känslan av ensamhet mer bland dem som redan kände sig ensamma före pandemin.

Liksom för den psykiska hälsan är det störst skillnad mellan de med ökad grad av spelproblem och övriga när vi ser på dem som inte kände sig ensamma i någon större utsträckning före pandemin. Bland dem som inte kände sig ensamma alls,

eller bara en del av tiden var det 36 procent bland dem med ökad grad av spelproblem som kände sig ensamma oftare under pandemin medan motsvarande andel bland övriga var 13 procent. Bland de som även före pandemin kände sig ensamma en viss del eller till och med hela tiden ökade andelen som kände sig ensamma oftare bland ungefär hälften oavsett om de fick ökad grad av spelproblem eller inte.

Hur är anhörigas och närståendes spelproblem och hälsa under pandemin?

Ungefär 5 procent har någon som har eller har haft spelproblem de senaste 12 månaderna i sin närhet. Andelen är något högre bland män (5 %) jämfört med kvinnor (4 %) och minskar med åldern då 7 procent bland 18–29-åringar men bara 2,5 procent i gruppen 65 år och äldre har någon i närheten med spelproblem.

För dem som uppfattade att de hade någon eller några i sin närhet som hade problem med spel om pengar de senaste månaderna ställde vi en följdfråga om de uppfattar att problemen har förändrats under pandemin. 15 procent menade att problemen minskat under pandemin medan 23 procent ansåg att problemen ökat. I några fall är det överlappande svar, eftersom svaren kunde gälla mer än en person. Sammantaget är det alltså en något större ökning än minskning, men svaren ska tolkas med viss försiktighet eftersom det rör sig om relativt få personer och det är frågor som gäller en bedömning av andras situation.

Det är vanligare att ha egna spelproblem bland dem som också har någon i sin närhet, någon anhörig eller nära vän, som de uppfattar har spelproblem. 4 procent bland dem som inte själva har något problemspelande och 32 procent bland dem som haft eget problemspelande under hela eller delar av de senaste 12 månaderna har någon nära anhörig eller vän med spelproblem. Bland dem som har en närstående med spelproblem och själva har haft problemspelande de senaste 12 månaderna är 42 procent kvinnor, vilket är något högre än de 35 procent som är andelen kvinnor bland dem som haft ett problemspelande totalt sett de senaste 12 månaderna. Bland dem som har någon i sin närhet som de uppfattar har spelproblem är det också vanligare att ha ökad grad av spelproblem under pandemin. Cirka 5 procent av dem som har någon i sin närhet som de uppfattar har spelproblem hade ökad grad av spelproblem under pandemin.

För männen finns det ett samband mellan högre grad av psykisk påfrestning bland dem som har någon i närheten som har eller har haft spelproblem men vi ser inte motsvarande bland kvinnorna. Bland män var det 27 procent totalt som hade viss psykisk påfrestning före pandemin medan motsvarande andel bland män med någon närstående med spelproblem var 40 procent. Bland kvinnorna var det en tredjedel oavsett om de hade någon närstående med spelproblem eller inte.

Hur är sambandet mellan förändrade spelvanor och graden av spelproblem under pandemin?

Enligt enkäten hade 43 procent spelat om pengar de senaste 12 månaderna. Det är lågt jämfört med vad vi vanligtvis ser i befolkningsundersökningar, men det kan ha

att göra med att det här gäller 12 månader med en markant påverkan på såväl spelmarknaden som samhället i stort.

Lotterier och nummerspel är den typ av spel som är vanligast i befolkningen (se tabell 10 i bilagan) och dessa har varit tillgängliga även under pandemin, även om till exempel riskgrupper haft svårare att besöka spelbutiker eller ombud. Spel på hästar har också funnits på marknaden även om möjligheterna att spela på trav- eller galoppbanor begränsats. Sportspel blev rejält påverkat under våren när matcher och tävlingar ställdes in helt. Bingo, poker, spel på spelmaskiner och kasinospel har påverkats av begränsningar i möjligheter att samlas i grupper, begränsningar för restauranger och klubbar och förutom bingo även av stängningen av Casino Cosmopol.

Enligt vår undersökning var det störst minskning i spelande, sett till hur ofta man spelade, bland dem som spelare poker live (33 %), spel på spelautomater i bingohall, restaurang, kasino eller liknande (19 %), övrigt kasinospel på restaurang, kasino eller liknande samt bingo i bingohall, bilbingo eller liknande (17 %). E-sport online, annan vadslagning online, lotterier eller nummerspel online och spel på hästar online tillsammans med annan vadslagning än på sport privat, i butik eller hos ombud var sådant som minskade minst då 5-6 procent av spelarna i respektive typ av spel minskade sitt spelande på den sortens spel (Se tabell 11 i bilagan).

Andelen som spelade oftare var störst bland dem som spelade på spelautomater eller kasinospel online (14 %), poker online (9 %) eller spel på hästar online (7 %). Tips och sportspel, köp av lotterier eller vadslagning i butik eller hos ombud tillsammans med bingo i bingohall, bilbingo eller liknande var de typer av spel som hade den minsta ökning under pandemin sett till hur ofta man spelar (Se tabell 11 i bilagan).

I samtliga spelformer var den genomsnittliga summan som satsades före pandemin högre i de grupper som antingen minskade eller ökade summan de satsade på det spelet jämfört med dem som fortsatt satsade ungefär lika mycket som tidigare. Med undantag av dem som spelade på spelautomater och kasinospel var den genomsnittliga summa före pandemin högst bland dem som ökade summan de spelade för under pandemin (se tabell 12 i bilagan).

Bland dem som spelade på spelautomater och kasinospel var däremot den genomsnittliga summa per månad före pandemin högst bland dem som minskade de summor de satsade på dessa typer av spel under pandemin, vilket förmodligen beror på att Casino Cosmopol stängde ner och restauranger och klubbar som erbjuder kasinospel och spel på spelautomater fick begränsningar i fråga om öppettider och möjligheter att ta in gäster.

Resultat – Övriga

Omsättningen på spelmarknaden under 2020

Källa: Spelinspektionen/Skatteverket

Ett sätt att mäta speldeltagande är att se på nettoomsättningen, det vill säga andelen pengar som går till spel om pengar minus utbetalda vinster. Sammanfattningsvis har det totala speldeltagandet 2020, sett till nettoomsättning, legat på nästan samma nivå som 2019. Dock påverkades omsättningen inom vissa licensformer dramatiskt eller till och med försvann, medan kommersiellt onlinespel (nätkasino) och vadhållning ökade väsentligt trots att tävlingssporter som fotboll var inställda under andra kvartalet. Andra kvartalet var för övrigt det kvartal då omsättningen för kommersiellt onlinespel var som lägst 2020, men den var ändå högre än under andra kvartalet 2019. Det är också tydligt att under de sista månaderna av 2020, när smittspridningen tog fart igen, så ökade onlinespelandet som mest. Det ökade deltagandet i hästsport samt onlinespel kan förklara ökningen. Hur spelandet påverkats av pandemin ser alltså olika ut under våren och hösten.

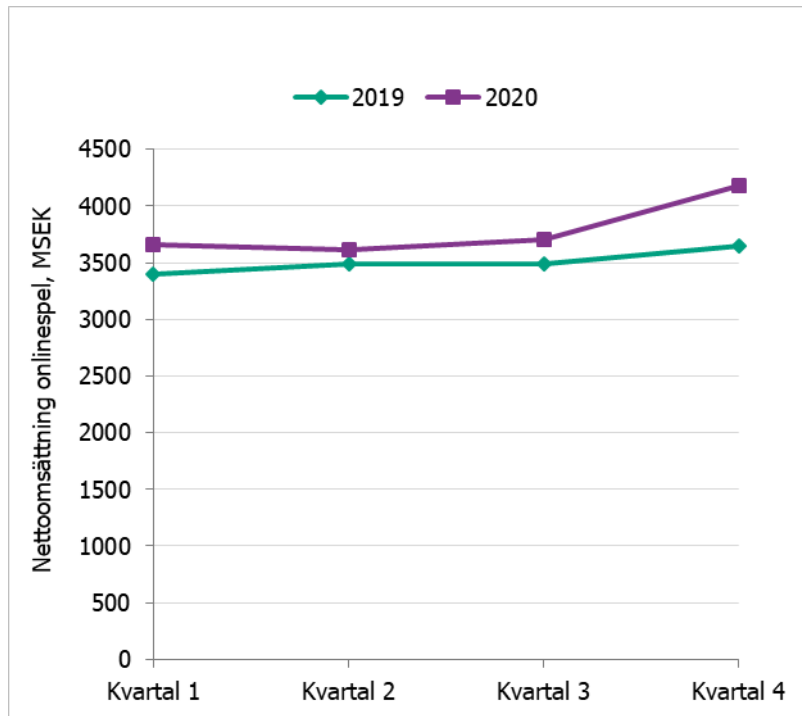
Av särskilt intresse är spelformer med hög riskpotential som onlinespel och spel på värdeautomater/Vegas. Casino Cosmopol stängdes i slutet av mars 2020 för att inte öppna igen under året vilket innebar en deras omsättning minskade med 80 procent (-779 MSEK). Även restaurangkasinon och statliga lotterier, där värdespelsautomater/Vegas ingår, har minskat sin nettoomsättning (se tabell 13 i bilagan). Omsättningen på bingohallar är inte färdigsammanställd men har också minskat kraftigt. Omsättningen på hallbingon minskade framförallt under andra kvartalet för att sedan till viss del återhämta sig under tredje kvartalet. Sammanställningen av det fjärde kvartalet är inte färdig när detta skrivs.

Omsättningen på onlinespel ökade – främst under sista kvartalet

Omsättningen på kommersiellt onlinespel och vadhållning ökade med 8 procent under 2020 jämfört med 2019. Varje kvartal 2020 var nettoomsättningen högre än motsvarande kvartal året innan. Den största ökningen jämfört med föregående år var sista kvartalet med cirka 13 procent (se figur 2).

Över 60 procent av nettoomsättningen på den reglerade marknaden kom från kommersiellt onlinespel och vadslagning vilket innebär en ökning från 2019 då andelen var 56 procent. Rikslotterierna (allmännyttiga lotterier) ökade också sin omsättning alla kvartal 2020 jämfört med 2019.

Figur 2. Nettoomsättning på onlinespel (nätkasino och vadhållning) på den licensierade marknaden kvartalsvis 2019 och 2020. Källa: Spelinspektionen och Skatteverket.



Omsättning på kommersiellt onlinespel och på värdeautomater, tillfälliga begränsningar och smittskyddsåtgärder

De tillfälliga begränsningarna för kommersiellt onlinespel och värdeautomater som infördes i juni 2020 trädde i kraft inför en höst med ökande smittspridning och ytterligare smittskyddsåtgärder vilket gör det svårt att avgöra vilken effekt de faktiskt haft.

Ökningen av omsättning på kommersiellt onlinespel tog fart under hösten. För värdeautomater steg omsättningen med 44 procent från kvartal 2 till kvartal 3 (från 34 MSEK under kvartal 2 till 49 MSEK under kvartal 3) när smittspridningen minskade och det var något mer öppet för resor inom landet och allmänna möten. Dock var omsättningen på värdeautomater under såväl kvartal 2 som kvartal 3 lägre jämfört med motsvarande kvartal 2019. Därefter sjönk omsättningen på värdeautomater kraftigt sista kvartalet när bland annat öppettider på restauranger och antalet personer som får vistas i samma lokal begränsades (se tabell 13 i bilagan).

Spelpaus

Källa: Spelinspektionen

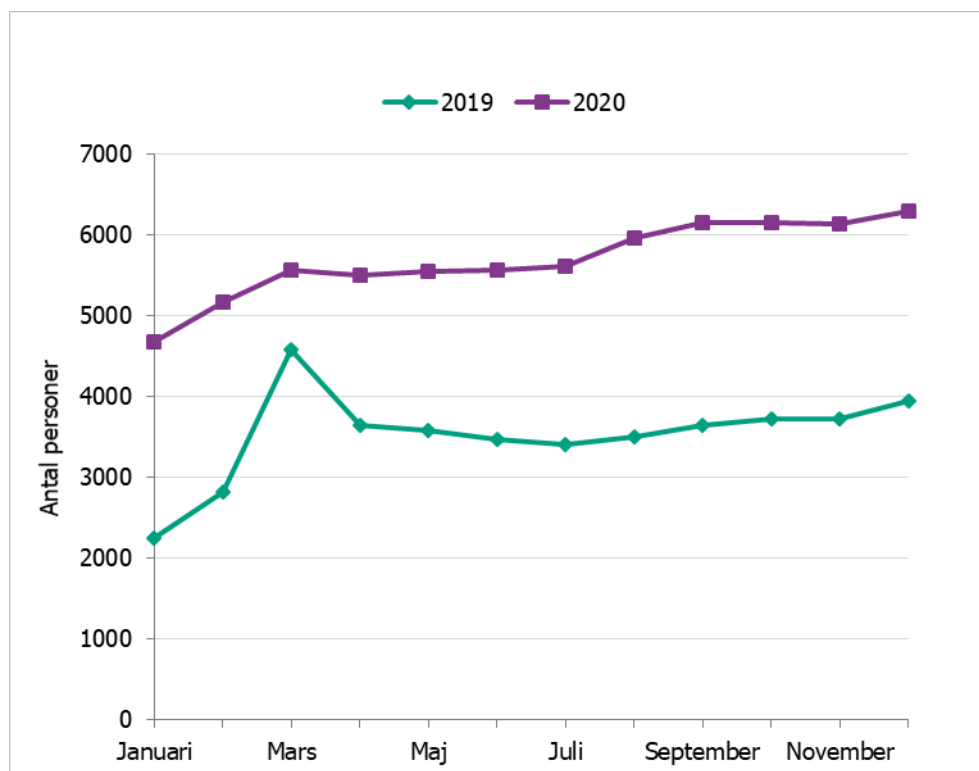
Den som stänger av sig i det nationella självstängningssystemet spelpaus.se stänger av sig från allt spel som kräver registrering hos de spelbolag som har licens för att bedriva spel om pengar i Sverige. En avstängning gäller spel online, i butik

och på bana samt Vegasautomater och Casino Cosmopol. Systemet administreras av Spelinspektionen.

Den som vill stänga av sig från spel om pengar kan välja att göra det på en, tre, sex månader eller tillsvidare. En tillsvidare-avstängning gäller i minst tolv månader och måste sedan förnyas. Avstängningen innebär även en blockad mot att få direktreklam från licensierade spelbolag. Antalet avstängningar ökade från starten 2019 och har fortsatt att öka under 2020. Från slutet av 2019 till slutet av 2020 ökade antalet avstängda personer från 48 266 till 59 199.

Könsfördelningen för såväl tillsvidare som tidsbegränsade avstängningar har varit oförändrad mellan 2019 och 2020. Män står för cirka 75 procent oavsett på längden på avstängningstiden. Mönstret över tid är relativt lika för män och kvinnor såväl 2019 som 2020 och för alla avstängningsperioder. Därför sammanfattar vi utvecklingen för män och kvinnor gemensamt eftersom det är förändringen som är det primära för vår analys och fördelningen mellan män och kvinnor inte förändrades under den period som vi studerar. Grupperna som stängt av sig en, tre eller sex månader är mest intressanta för att undersöka pandemins eventuella påverkan då man kan anta att dessa bestod av aktiva spelare.

Figur 3. Antal personer som stängt av sig på tre månader i spelpaus.se månadsvis för 2019 och 2020. Källa: Spelinspektionen



Under 2019 fanns det tillfälliga uppgångar i mars respektive juni för tre- respektive sex-månaders avstängningar. Under 2020 ökade antalet avstängda i en jämn trend utan motsvarande toppar. Under våren 2020 ökade antalet personer som stängde av sig på en månad tydligt från februari till mars. Ökningen fortsatte fram till maj. I

juni var det en tillfällig nedgång för att sedan återgå till en något högre nivå i juli och framåt.

Spelinspektionen genomförde kampanjer för spelpaus.se i juni respektive november 2020. Det är svårt att uttala sig om kampanjerna gett effekt på antalet avstängningar eller om de förändringar vi ser har direkta kopplingar till pandemin. Vi kan dock dra slutsatsen att behovet av spelpaus.se fortsatt är stort och har ökat över tid.

Stödlinjen

Källa: Stödlinjen

Stödlinjen för spelare och anhöriga är en nationell stödinsats som drivs av Centrum för psykiatriforskning och finansieras av ett statligt verksamhetsstöd som fördelas av Folkhälsomyndigheten. Stödlinjen erbjuder kostnadsfria telefon- och webbaserade stödinsatser. På Stödlinjens webbsida, www.stodlinjen.se, finns information både till personer som spelar och anhöriga samt möjlighet att testa sina spelvanor via ett självtest. För den som vill förändra sina spelvanor finns också ett interaktivt självhjälpsprogram.

Under pandemin har antalet stödkontakter via såväl chatt, telefon som e-brev minskat, både ibland spelare och anhöriga. En närmare granskning visar dock att minskningen enbart gäller för första halvåret 2020, jämfört med första halvåret 2019. Särskilt stor var minskningen första kvartalet då kontakter för spelare minskade med 30 procent, från 385 till 268 kontakter, och för anhöriga med 31 procent, från 314 till 218 kontakter (se tabell 14 i bilagan). När det gäller inkommande samtal från spelare var det en minskning endast första kvartalet medan det varit en mindre ökning under övriga kvartal, framförallt under hösten (se tabell 15 i bilagan). Minskningen i början av 2020 ska ses i relation till det faktum att Stödlinjen hade ökat antal kontakter under 2019 då spel om pengar fick stor uppmärksamhet i media på grund av den nya spellagen som trädde ikraft då.

Sedan omregleringen av spelmarknaden 2019 har antalet självtest tredubblats, vilket till stor del beror på att spelbolag länkar till självtestet. 2019 var cirka hälften av självtesterna länkade från spelbolag. För 2020 ser vi samma mönster som för antalet stödkontakter, med minskning i början av året och ökning under den senare delen, när det gäller självtesterna. Antal självtest minskade med 24 procent från 2019 till 2020, men så gott som hela minskningen skedde första kvartalet, då antalet självtest minskade med nära 60 procent jämfört med samma period ett år tidigare. Här är det dock viktigt att ha i åtanke att den nya spellagstiftningen trädde i kraft i januari 2019, vilket gör att det första kvartalet 2019 kan ha varit påverkat av nya förhållanden. Minskningen i antal självtest jämfört med 2019 började redan i januari, men liksom kontakter överhuvudtaget var antal självtest i januari 2019 relativt högt jämfört med tidigare år. De sista två kvartalen 2020 var det däremot en ökning av antalet självtest i jämförelse med kvartal 3 och 4 2019 (se tabell 16 i bilagan).

I självtesten finns möjlighet att uppge vilka spelformer man spelar. Andelen som uppgav att de ägnade sig åt vadhållning online (förutom på hästar) sjönk under mars – augusti 2020, för att sedan öka under september – november då den var större än den varit före pandemin. Andelen som rapporterar att de spelar på nätkasinet var 65 procent före pandemin och 66 procent under september – november.

Fördelningen mellan män och kvinnor bland dem som kontaktar Stödlinjen har inte förändrats 2020 jämfört med 2019. Fortfarande är 80 procent av de spelare som ringer in till Stödlinjen eller som gör självtestet män. Nära 70 procent av de anhöriga som ringer in är kvinnor.

Professionella kan kontakta stödlinjen om de har frågor kring spelberoende. Samtalen från dessa mer än halverades från 2019 till 2020. Minskningen av dessa kontakter gällde fram till fjärde kvartalet då antalet professionella som kontaktade Stödlinjen återgick till samma nivå som 2019 (se tabell 17 i bilagan). Även minskningen av kontakter från professionella grupper började redan i januari, vilket innebär att en del av minskningen under året kan vara en återgångseffekt efter förhöjt antal kontakter just 2019.

Budget- och skuldrådgivares upplevelse av spelproblem hos rådsökande

Källa: Konsumentverket

Alla kommuner har enligt socialtjänstlagen en skyldighet att erbjuda budget- och skuldrådgivning. Budget- och skuldrådgivningen (BUS) ska genom olika former av ekonomisk rådgivning bidra till att förebygga skuldproblem och hjälpa skuldsatta personer att finna en lösning på sin situation.

BUS är en yrkesgrupp inom den kommunala verksamheten som regelbundet kommer i kontakt med personer med spelproblem. I Statskontorets delrapport 2018 uppskattade budget- och skuldrådgivarna att spel om pengar i genomsnitt är en orsak till skuldsättningen i 14 procent av deras ärenden. Folkhälsomyndigheten har lagt in frågor om spelproblem och covid-19 i Konsumentverkets webbenkät som gick ut till alla kommuners BUS i december 2020. Svarsfrekvensen var 94 procent, 282 av 301 utskickade enkäter besvarades (enkäten skickades till 12 stadsdelar i Stockholm som sedan slås ihop till ett enkätsvar).

Majoriteten av BUS (71 %) bedömer att 10-20 procent av ärendena har varit kopplade till skulder som följd av spel om pengar (se figur 4 i bilagan), vilket motsvarar resultatet från 2018. Hälften av BUS uppger att de under 2020 har haft kontakt med rådsökande som tagit kontakt på grund av att de har haft en anhörig med spelproblem. Nära hälften vet dock inte om andelen rådsökanden som är anhöriga har ökat eller minskat under året. Majoriteten av dem som har en uppfattning menar att det är ungefär som 2019 (44 % av de tillfrågade) medan 9 procent tyckte det var en större andel och 5 procent att det var en mindre andel.

På samma sätt är det en ganska stor grupp av de tillfrågade (46 %) som anser att andelen rådsökande som själva har spelproblem är ungefär lika stor 2020 som 2019

(se figur 5 i bilagan). 23 procent är osäkra, medan 25 procent anser att det har ökat och 6 procent anser att det har minskat under året. Motsvarande gäller skuldernas storlek 2020 jämfört med 2019.

Tio procent svarar ja på frågan om man upplever att rådsökande som har skulder på grund av spelproblem har drabbats av covid-19-pandemin på ett sätt som kan komplicera deras ekonomiska situation ytterligare medan 50 procent svarar att de inte vet.

Stödföreningar för personer med spelproblem och deras anhöriga

Källa: Spelberoendes Riksförbund och Spelberoendegruppen

Under 2020 gav Folkhälsomyndigheten organisationsbidrag till tre organisationer enligt förordning (SFS 2015:456). I organisationernas verksamhet ingår att tillhandahålla stöd för personer med spelproblem samt stöd till anhöriga. Nedan har vi sammanställt den information som vi fått genom intervjuer med tre föreningar inom Spelberoendes Riksförbund (SBRF) och en centralt sammanställd redovisning från Spelberoendegruppen – Riksorganisation för spelberoende och anhöriga. Informationen samlades in i december 2020.

Föreningarna tvingades ställa om till digitala möten i samband med pandemin, vilket i början ledde till minskat antal deltagare. Många medlemmar som tidigare deltagit på de fysiska mötena slutade gå på möten när de blev digitala, vilket framförallt SBRF berättade om.

I början fanns det en hel del tekniska utmaningar med de digitala mötena. Ett annat problem var att en del personer som deltagit regelbundet i fysiska möten inte ville delta i möten framför datorn eftersom det var där man tidigare hade spelat om pengar. Föreningarna har växlat mellan fysiska och digitala möten under året, beroende på smittläget. I båda organisationerna ser man digitala möten som ett komplement till fysiska möten i framtiden och en möjlighet att öka tillgängligheten.

Under sommaren och hösten ökade antalet hjälpsökande både vad gäller helt nya besökare och sådana som varit medlemmar tidigare och fått återfall. Negativa effekter av pandemin verkar ha varit en av de främsta orsakerna till att söka hjälp enligt organisationerna. Spelberoendegruppen nämnde att föreningarna under året har sett att en del hjälpsökande bytt spelform under året från sådana som ställts in, t.ex. trav eller sportspel, till kasino, poker med mera online. SBRF har noterat att de som funnits med i föreningarna sedan tidigare är mer oroade för framtiden efter pandemin medan de som tillkommit under pandemin är mer akut bekymrade över sina spelproblem och hur det ska tas emot i deras närmaste omgivning. Besökarna är generellt påverkade av hur pandemin har påverkat deras ekonomi och arbetsliv samt bidragit till ökad isolering och problem med att upprätthålla bra rutiner vilket beskrivs som en ökad risk för återfall i spel.

Svensk forskning om spel om pengar under covid-19-pandemin

Fram till februari 2021 identifierades sju forskningsartiklar som belyser spel om pengar under covid-19 pandemin i Sverige i Folkhälsomyndighetens omvärldsbevakning [1–6]. Flertalet artiklar baseras på data som samlats in i ett tidigt skede av pandemin (mars–juni 2020). Framtida forskning som undersöker effekter även från hösten 2020 och framåt kan komma att ge en annan bild.

De inkluderade artiklarna visar att spelandet i befolkningen inte ökade generellt under våren i det inledande skedet av pandemin. En viss nedgång på omsättningen på spelmarknaden skedde i början av pandemin, men stabiliserades i början av sommaren. Studierna som bygger på webbpaneler visar att bland de personer som redan har en viss risk för spelproblem och bland personer med problemspelande har det skett en ökning i spelandet [1, 2]. I denna grupp fann man även en koppling mellan ökat spelande och ett ökat alkoholintag [1, 2].

En farhåga var att online-spelände på kasino, som är den mest riskabla spelformen, skulle öka under pandemin. Detta bekräftas i en studie av spelbolagsdata av just spel på onlinekasino där man fann att den genomsnittliga summan för aktiva spelare på onlinekasino ökat [6]. En annan studie som bygger på data från spelbolagens inrapporterade data till Skatteverket visar på en viss tillfällig nedgång för kommersiellt onlinespel, där kasinospel och vadhållning ingår, men att marknaden började återhämta sig redan i juni [5]. Några av studierna undersökte om personer flyttade sitt spelande till andra spelformer när vissa spelformer som sport och landbaserat spel var nedstängda under en period. I detta avseende är resultaten delvis motstridiga, då det å ena sidan visades att personer med spelproblem flyttade sitt spelande till andra spelformer [1, 2] samt att det fanns en migration mellan hästspel och sportspel [5] medan andra studier [3, 4] visade att de som uppgav att de spelade på sport [3] eller onlinespel [4] inte flyttade sitt spelande till andra spelformer.

Behandling av personer med spelberoende har inte ökat under 2020 jämfört med 2018 och 2019 enligt en studie av den regionala behandlingsenheten i Region Skåne [7].

Slutsatser

Nettoomsättningen är oförändrad under året. Spelandet inom olika spelformer har ändrats med till exempel minskat spel på landbaserat kasinospel och ökat spel på onlinekasino.

Andelen i befolkningen som spelar har minskat. Spelproblemen har inte minskat på befolkningsnivå under 2020. På individnivå ser vi en ökning i grupper som hade ett problemspelande före pandemin. Vi ser också en större ökning bland arbetslösa.

Hjälpsökande via Stödlinjen eller stödföreningar gick ner under våren men ökade under hösten. Självavstängningar via spelpaus.se har fortsatt öka under hela året.

Genom den här återrapporterade undersökningen har vi fått ny kunskap för det spelförebyggande arbetet. Men covid-19-pandemin fortsätter och det är viktigt att fortsatt följa effekter av smittskyddsåtgärder och andra förändringar i samhället som får konsekvenser för utvecklingen av spelproblem.

Resultaten i korthet

- Andelen med problemspelet ser ut att ha ökat från 1,2 procent 2018 till 1,8 procent under 2020, men skillnaden är inte statistiskt signifikant.
- Andelen som har spelat om pengar under de senaste 12 månaderna verkar vara mindre än tidigare år medan omsättningen ligger på samma nivå som föregående år.
- Omsättningen på spelmarknaden är oförändrad i sin helhet. En hel del personer minskade sitt spelande medan de som ökade i många fall var de som även tidigare satsade ganska stora summor på spel. Andelen som satsades på onlinekasino ökade.
- Under pandemins första halvår förändrades spelproblemen i befolkningen. De som hade viss risk för spelproblem före pandemin minskade till stor del sin grad av risk medan de som hade ett problemspelande i hög grad bibehöll samma risknivå eller fick ökad grad av spelproblem.
- Bland männen var det 1,0 procent och bland kvinnorna 0,7 procent som fick ökad grad av spelproblem. Skillnaden är inte statistiskt signifikant.
- Andelen personer med ökad grad av spelproblem under pandemin minskar med åldern, från 1,5 procent i åldersgruppen 18–29 år till 0,5 procent i den äldsta gruppen som är 65 år eller äldre.
- Ökad grad av spelproblem ser vi särskilt bland personer som är arbetslösa, där 3,6 procent hade ökad grad av spelproblem, och bland de som uppger inställda fritidsaktiviteter, där 1,8 procent hade ökad grad av spelproblem, vilket ska jämföras med 0,9 procent i befolkningen
- Distansundervisning för studerande på högskola eller gymnasium verkar inte ha haft några effekter på ökande spelproblem. Vi såg inte heller någon effekt hos dem som inte hade någon händelse relaterad till pandemin.
- Ökad grad av spelproblem bidrog till svårigheter med löpande utgifter under pandemin bland dem som inte hade sådana svårigheter före.
- Bland dem som hade någon eller några i sin närhet som hade problem med spel om pengar de senaste månaderna ansåg 15 procent att problemen minskat under pandemin medan 23 procent ansåg att problemen ökat.
- Antalet som stängt av sig i spelpaus.se har ökat med 10 000 personer och trenden är likartad för kvinnor och män. Kopplingen till pandemin är oklar.
- Samtal till Stödlinjen minskade under början av året men ökade åter under hösten när det gäller spelare och anhöriga. Samtal från professionella grupper var betydligt lägre jämfört med tidigare år, vilket kan bero på resursbrist och andra prioriteringar i kommuner och regioner.
- Fördelningen män och kvinnor bland dem som kontaktar Stödlinjen eller stänger av sig i spelpaus.se är oförändrad under året. I båda fallen är män en klar majoritet.

- Stödföreningarna för personer med spelproblem och deras anhöriga såg ett minskat antal kontakter under våren men därefter en ökning under sommaren och hösten. Omställningen till digitala möten har varit en utmaning.
- Tio procent av de kommunala budget- och skuldrådgivarna (BUS) anser att rådsökande som har skulder på grund av spelproblem har drabbats av covid-19-pandemin på ett sätt som kan komplicera deras ekonomiska situation ytterligare medan 50 procent svarar att de inte vet. Hälften av BUS uppger att de under 2020 har haft kontakt med rådsökande som tagit kontakt på grund av att de har hade en anhörig med spelproblem.
- Forskningsresultaten visar på viss ökning av spelproblem bland dem som redan har det och omfördelning av spelande mellan olika spelformer.

Referenser

1. Håkansson A. Changes in gambling behavior during the COVID-19 Pandemic— a web survey study in Sweden. *Environmental Research and Public Health*. 2020; 17(11). 4013.
2. Håkansson A., Jönsson C., Kenttä G. Psychological distress and problem gambling in elite athletes during COVID-19 restrictions—a web survey in top leagues of three sports during the pandemic. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 2020; 17(18). 6693.
3. Håkansson A. Impact of COVID-19 on online gambling – a general population survey during the pandemic. *Frontiers in Psychology*. 2020.
4. Lindner P., Forsström D., Jonsson J., Berman AH. , Carlbring P. Transitioning between online gambling modalities and decrease in total gambling activity, but no indication of increase in problematic online gambling intensity during the first phase of the COVID-19 outbreak in Sweden: a time series forecast study. *Front. Public Health*. 2020; 8.
5. Håkansson A. Effects on gambling activity from Coronavirus disease 2019—an analysis of revenue-based taxation of online and land-based gambling operators during the pandemic. *Front. Psychiatry* 2020; 11.
6. Auer M & Griffith M. Gambling before and during the covid-19 pandemic among online casino gamblers. An empirical study using behavioural tracking data. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2021.
7. Håkansson A., Åkesson G., Grudet C., Broman N. No apparent increase in treatment uptake for gambling disorder during ten months of the COVID-19 pandemic – Analysis of a regional specialized treatment unit in Sweden. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 2021; 18(4). 1918.

Bilaga

Tabeller och diagram som understödjer texten i rapporten

Tabell 3. Andel med ökande spelproblem under pandemin efter kön, ålder och utbildning. Källa: Spel om pengar och hälsa i spåren av covid-19

Kön, ålder och utbildning	Delkategorier	Ökade spelproblem under pandemin (totalt 0,9 %)	P-värde ^a Chi-2-test ^b Fishers exakta test ^c Test av linjärt samband
Kön	Kvinnor	0,7 %	0,344 ^a
	Män	1,0 %	
Ålder i slutet av 2020	18–29 år	1,5 %	0,143 ^a 0,023 ^c
	30–44 år	1,0 %	
	45–64 år	0,8 %	
	65–86 år	0,5 %	
Utbildning (för personer 25 år och äldre)	Låg utbildning	0,7 %	0,102 ^a 0,706 ^c
	Utbildning på mellannivå	1,3 %	
	Hög utbildning	0,5 %	

Tabell 4. Andel med ökade spelproblem under pandemin utifrån sådant som inträffat eller gäller under pandemin. Källa: Spel om pengar och hälsa i spåren av covid-19

Gäller något av följande för dig från mars 2020 och framåt?	Andel	Ökade spelproblem under pandemin (totalt 0,9 %)	P-värde ^a Chi-2-test ^b Fishers exakta test ^c Test av linjärt samband
Har varit eller är sjuk i covid-19	6,5 %	1,2 %	0,512 ^b
Närstående har varit eller är sjuk i covid-19	12,8 %	0,6 %	0,616 ^b
Tillhör en riskgrupp	27,9 %	0,7 %	0,282 ^a
Arbetat hemifrån/hemmakontor på grund av pandemin	21,7 %	1,3 %	0,211 ^a
Distansundervisning högskola/gymnasium	12,2 %	0 %	0,018 ^b
Varsel, permittering eller konkurs	8,4 %	1,2 %	0,541 ^b
Arbetslöshet	6,9 %	3,6 %	<0,001 ^b
Anhörigs varsel eller permittering	6,6 %	1,5 %	0,298 ^b
Anhörigs arbetslöshet	3,0 %	2,5 %	0,092 ^b
Inställd daglig verksamhet eller andra LSS-insatser	1,1 %	4,7 %	0,058 ^b
Inställd praktiktjänstgöring	1,0 %	2,5 %	0,310 ^b
Inställda fritidsaktiviteter	20,9 %	1,8 %	0,002 ^a

Gäller något av följande för dig från mars 2020 och framåt?	Andel	Ökade spelproblem under pandemin (totalt 0,9 %)	P-värde ^a Chi-2-test ^b Fishers exakta test ^c Test av linjärt samband
Inget av ovanstående	19,9 %	0,3 %	0,030 ^a

Tabell 5. Svårigheter att klara de löpande utgifterna för mat, hyra, räkningar m.m. före eller under pandemin i relation till ökad grad av spelproblem eller inte. Källa: Spel om pengar och hälsa i spåren av covid-19.

Svårigheter att klara de löpande utgifterna före pandemin	Ökad grad av spelproblem under pandemin	Inga svårigheter att klara de löpande utgifterna under pandemin	Svårigheter att klara de löpande utgifterna vid ett eller flera tillfällen under pandemin	100 % antal	P-värde (Fishers exakta test)
Inga svårigheter före pandemin	Ökad grad av spelproblem	68 %	32 %	n=28	<0,001
	Övriga	96 %	4 %	n=3 770	
Svårigheter vid ett eller flera tillfällen	Ökad grad av spelproblem	-	100 %	n=9	1,000
	Övriga	9 %	91 %	n=234	

Tabell 6. Snabblån före eller under pandemin i relation till ökad grad av spelproblem eller inte. Källa: Spel om pengar och hälsa i spåren av covid-19.

Snabblån eller inte före pandemin	Ökad grad av spelproblem under pandemin	Inget snabblån under pandemin	Snabblån vid ett eller flera tillfällen under pandemin	100 % antal	P-värde (Fishers exakta test)
Inget snabblån före pandemin	Ökad grad av spelproblem	85 %	15 %	n=33	<0,001
	Övriga	99,7 %	0,3 %	n=3 934	
Snabblån vid ett eller flera tillfällen före pandemin	Ökad grad av spelproblem	25 %	75 %	n=4	1,000
	Övriga	20 %	81 %	n=57	

Tabell 7. Allmänt hälsotillstånd före och under pandemin i relation till ökad grad av spelproblem eller inte. Källa: Spel om pengar och hälsa i spåren av covid-19.

Allmänt hälsotillstånd före pandemin	Ökad grad av spelproblem under pandemin	Inte bra allmän hälsa under pandemin	Bra allmän hälsa under pandemin	100 % antal	P-värde (Fishers exakta test)
Inte bra allmän hälsa före pandemin	Ökad grad av spelproblem	53 %	47 %	n=15	<0,001
	Övriga	92 %	8 %	n=808	
Bra allmän hälsa före pandemin	Ökad grad av spelproblem	30 %	70 %	n=20	0,110
	Övriga	15 %	85 %	n=3 162	

Tabell 8. Psykisk påfrestning före och under pandemin i relation till ökad grad av spelproblem eller inte. Källa: Spel om pengar och hälsa i spåren av covid-19.

Psykisk påfrestning före pandemin	Ökad grad av spelproblem under pandemin	Oförändrad eller minskad grad av psykisk påfrestning under pandemin	Ökad grad av psykisk påfrestning under pandemin	100 % antal	P-värde (Fishers exakta test)
Ingen eller ringa psykisk påfrestning före pandemin (Kessler 6, 0-4)	Ökad grad av spelproblem	65 %	35 %	n=17	0,010
	Övriga	88 %	12 %	n=2 788	
Psykisk påfrestning före pandemin (Kessler 6, 5+)	Ökad grad av spelproblem	58 %	42 %	n=19	0,630
	Övriga	65 %	35 %	n=1 140	

Tabell 9. Ensamhet före och under pandemin i relation till ökad grad av spelproblem eller inte. Källa: Spel om pengar och hälsa i spåren av covid-19.

Före pandemin, hur ofta kände du dig ensam?	Ökad grad av spelproblem under pandemin	Känt sig ensam lika ofta eller mer sällan under pandemin	Känt sig ensam oftare under pandemin	100 % antal	P-värde (Fishers exakta test)
Ingen eller en liten del av tiden	Ökad grad av spelproblem	64 %	36 %	n=25	0,004
	Övriga	87 %	13 %	n=3 310	
Viss del av/Mesta delen av/Hela tiden	Ökad grad av spelproblem	50 %	50 %	n=10	1,000
	Övriga	52 %	48 %	n=622	

Tabell 10. Andel (antal personer i undersökningen) som spelat landbaserat och/eller online i olika spelformer under de senaste 12 månaderna. Källa: Spel om pengar och hälsa i spåren av covid-19.

Spelform	Andel (antal)
Lotterier, skraplotter eller nummerspel	35 % (n=1 460)
Spel på hästar	16 % (n=655)
Sportspel (inklusive e-sport) eller vadslagning	10 % (n=418)
Bingo	8 % (n=315)
Poker	2 % (n=95)
Spelautomater eller kasinospel	2 % (n=102)

Tabell 11. Svar på frågan "Under pandemin (från mars 2020 och framåt), har du förändrat hur ofta du spelar på... Källa: Spel om pengar och hälsa i spåren av covid-19

Typ av spel	Mer sällan	Oförändrat	Oftare	Bortfall
Spelautomater eller kasinospel online	14 %	63 %	14 %	10 %
Poker online	11 %	77 %	9 %	3 %
Spel på hästar online	6 %	70 %	7 %	17 %
Poker live	33 %	59 %	4 %	4 %
Tips och sportspel online	10 %	73 %	3 %	14 %
Lotterier eller nummerspel online	5 %	75 %	3 %	17 %
Övriga kasinospel på restaurang, kasino eller liknande	17 %	71 %	3 %	9 %
Spel på hästar på trav- eller galoppbana	9 %	65 %	3 %	24 %
Spel på hästar i butik eller hos ombud	11 %	78 %	2 %	9 %
Spelautomater på bingohall, restaurang, kasino eller liknande	19 %	75 %	2 %	4 %
Bingo online	10 %	66 %	2 %	23 %
Tips och sportspel i butik eller hos ombud	8 %	83 %	1 %	8 %
Lotterier i butik eller hos ombud	10 %	83 %	1 %	6 %
Annan vadslagning online	6 %	76 %	1 %	17 %
Bingo i bingohall, bilbingo eller liknande	17 %	66 %	1 %	16 %
E-sport online	5 %	80 %	1 %	14 %
Annan vadslagning hos bookmaker, privat, i butik eller hos ombud	6 %	78 %	1 %	16 %

Tabell 12. Genomsnittliga summor per månad pandemin per spelform efter om summan förändrats eller inte under pandemin. Källa: Spel om pengar och hälsa i spåren av covid-19.

Spelform	Oförändrad summa	Mindre summa	Större summa	Bortfall	Totalt
Spel på hästar: Andel	84 %	9 %	6 %	1 %	
- Genomsnitt före pandemin	339 kr	526 kr	728 kr		378 kr
Bingo: Andel	79 %	15 %	3 %	3 %	

Spelform	Oförändrad summa	Mindre summa	Större summa	Bortfall	Totalt
- Genomsnitt före pandemin	113 kr	137 kr	1 570 kr		159 kr
Lotterier och nummerspel: Andel	89 %	8 %	2 %	2 %	
- Genomsnitt före pandemin	166 kr	176 kr	467 kr		173 kr
Sportspel och vadslagning: Andel	83 %	12 %	3 %	2 %	
- Genomsnitt före pandemin	367 kr	699 kr	931 kr		423 kr
Poker: Andel	79 %	17 %	4 %	-	
- Genomsnitt före pandemin	312 kr	1 172 kr	1 440 kr		505 kr
Spelautomater och kasinospel: Andel	67 %	18 %	13 %	2 %	
- Genomsnitt före pandemin	330 kr	2 374 kr	1 380 kr		841 kr

Tabell 13 a. Spelmarknaden MSEK, nettoomsättning (spelarnas insatser - vinster), fördelad på licenstyp kvartal 1 – 4 2020 (preliminära resultat). Källa: Skatteverket och Spelinspektionen

Licenstyp	2020 jan-mars	2020 apr-juni	2020 juli-sep	2020 okt-dec	Helåret 2020
Kommersiellt onlinespel (t ex nätkasino) och vadhållning	3 656	3 610	3 700	4 180	15 146
Statligt lotteri och värdeautomatspel	1 127	1 293	1 474	1 541	5 435
Statligt kasinospel (Casino Cosmopol)	196	0	0	0	196
Spel för allmännyttiga ändamål, rikslotterier	861	937	771	982	3 551
Spel för allmännyttiga ändamål, hallbingo	52	38	47		137
Landbaserat kommersiellt spel (bl.a. restaurangkasino)	52	34	49	31	166
Summa aktörer med svensk licens	5 945	5 912	6 041	6 734	24 632

Tabell 13 b. Spelmarknaden MSEK, nettoomsättning (spelarnas insatser - vinster), fördelad på licenstyp kvartal 1 – 4 2019. Källa: Skatteverket och Spelinspektionen

Licenstyp	2019 jan-mars	2019 apr-juni	2019 juli-sep	2019 okt-dec	Helåret 2019
Kommersiellt onlinespel (t ex nätkasino) och vadhållning	3 400	3 484	3 487	3 650	14 021
Statligt lotteri och värdeautomatspel	1 420	1 413	1 368	1 713	5 913
Statligt kasinospel (Casino Cosmopol)	234	245	245	251	975
Spel för allmännyttiga ändamål, rikslotterier	838	925	740	910	3 413
Spel för allmännyttiga ändamål, hallbingo	58	58	59	58	234
Landbaserat kommersiellt spel (bl.a. restaurangkasino)	48	52	59	68	226
Summa aktörer med svensk licens	5 997	6 177	5 958	6 651	24 782

Tabell 14: Antal stödsökande per kvartal för chatt, telefon och e-brev för år 2019 och 2020 (uppdelat på spelare och anhöriga). Källa: Stödlinjen.

Kvartal	Anhöriga 2019	Anhöriga 2020	Spelare 2019	Spelare 2020
1	314	218	385	268
2	257	190	273	266
3	259	245	315	309
4	201	195	286	267
Totalt	1031	848	1259	1110

Tabell 15. Antal stödsökande via telefon per kvartal år 2019 och 2020 (uppdelat på spelare och anhöriga). Källa: Stödlinjen.

Kvartal	Anhöriga 2019	Anhöriga 2020	Spelare 2019	Spelare 2020
1	226	144	188	172
2	202	136	157	160
3	189	177	181	194
4	143	131	140	157
Totalt	760	587	666	683
% kvinnor	68	66	18	18

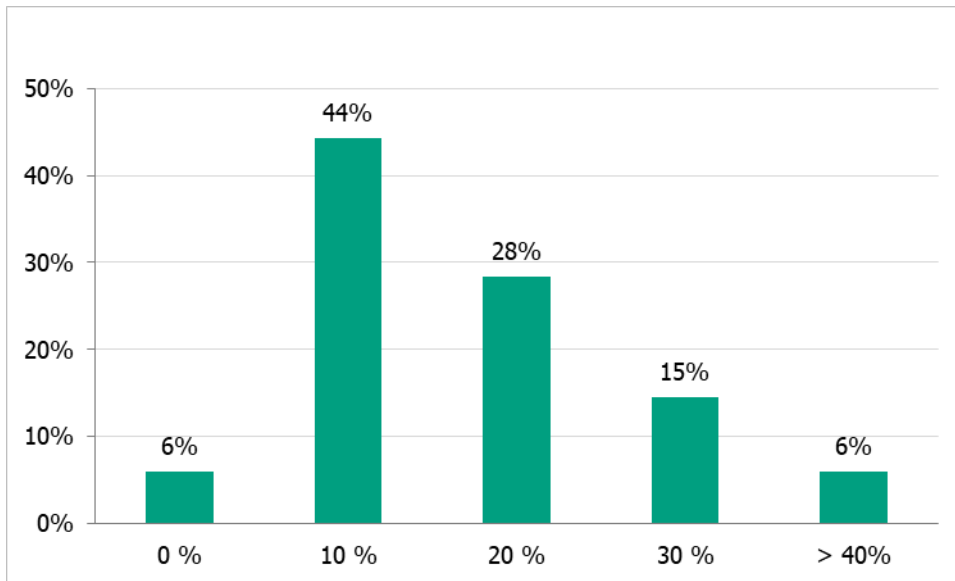
Tabell 16. Antal självttest per kvartal för år 2019 och 2020. Källa: Stödlinjen

Kvartal	Självttest 2019	Självttest 2020
1	4512	1897
2	2373	1925
3	1949	2249
4	2127	2261
Totalt	10961	8332

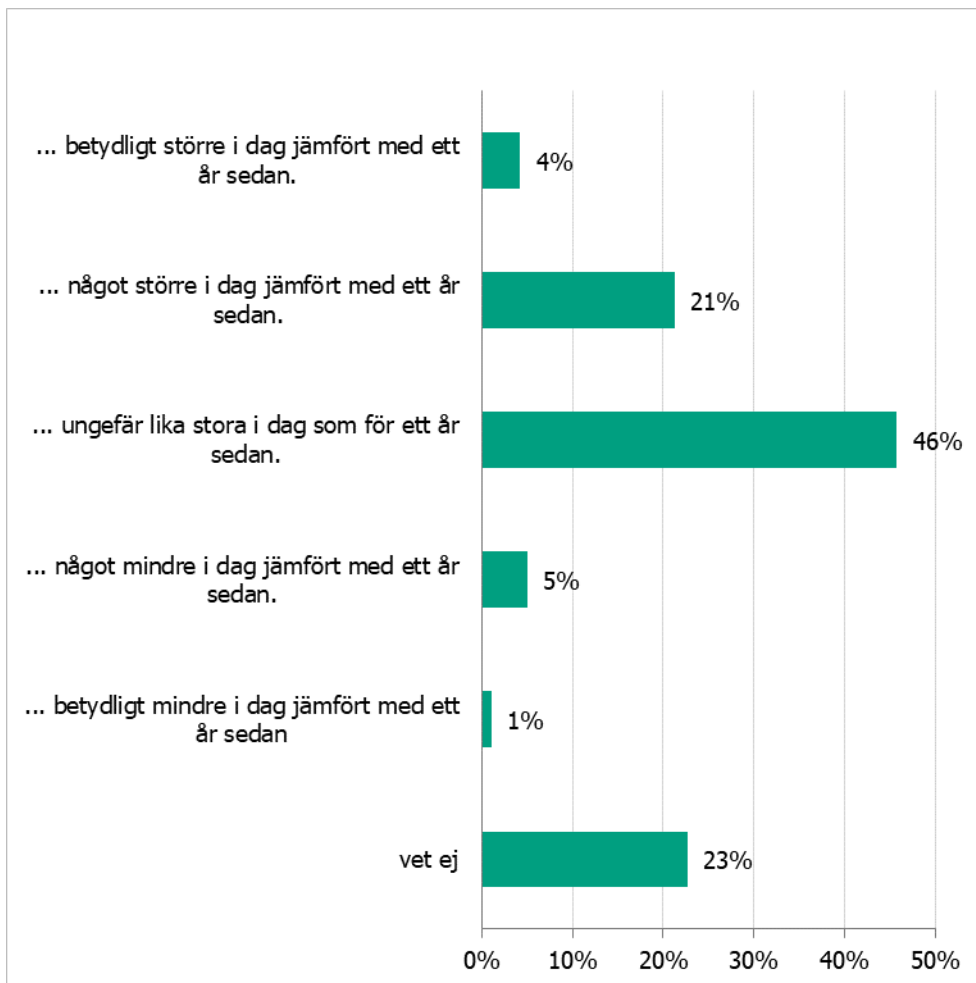
Tabell 17: Antal kontakter (telefon, chatt, e-brev) från profession per kvartal år 2019 och 2020. Källa: Stödlinjen

Kvartal	Kontakter 2019	Kontakter 2020
1	4512	1897
2	2373	1925
3	1949	2249
4	2127	2261
Totalt	10961	8332

Figur 4. Hur stor andel av de personer ni har hjälpt det senaste året har haft skulder till följd av spel om pengar: Källa: Konsumentverket.



Figur 5. Vilket påstående stämmer bäst angående andelen hjälpsökande med spelproblem? Källa: Konsumentverket



Varken spelproblemen eller behovet av stöd på grund av spelproblem har minskat under pandemin. Smittskyddsåtgärderna mot covid-19 kan ha bidragit att minska spelproblem genom bland annat stängning av internationella kasinon, inställda sportevenemang och restriktioner kopplat till lokaler där spel erbjuds. Men åtgärderna kan också ha lett till ökade spelproblem genom negativa effekter på riskfaktorer för spelproblem såsom permitteringar och arbetslöshet, social isolering i hemmet och ökat spel med hög riskpotential.

Under 2020 var nettoomsättningen på spelmarknaden oförändrad jämfört med föregående år men spelandet förändrades med bland annat ökat spel på onlinekasino.

Andelen med problemspelande var i stort oförändrad från före till under pandemin trots minskad tillgänglighet till en rad spelformer. Samtidigt var det ökad grad av spelproblem bland dem som redan hade ett problemspelande och bland arbetslösa.

Hjälpsökande via Stödlinjen eller stödföreningar gick ner under våren men ökade under hösten 2020. Självavstängningar via spelpaus.se fortsatte att öka under året. Budget- och skuldrådgivarna ser en viss ökning i andelen ärenden som beror på spelproblem.

Det finns tecken på att det spelförebyggande arbetet inte har prioriterats på lokal och regional nivå då kontakterna mellan professionella grupper och stödlinjen minskat.

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** Forskarens väg 3. Box 505, 831 26 Östersund.

www.folkhalsomyndigheten.se