



Folkhälsomyndigheten

Resultat från regeringsuppdrag att genomföra en befolkningsstudie om spel om pengar

Folkhälsomyndigheten

2022-02-28



Resultaten bygger på delar av det material som samlats in under 2021

- Swedish longitudinal gambling study (Swelogs) prevalensstudie
 - Drygt 25 000 personer valdes ut slumpmässigt stratifierat efter kön, ålder och risk för spelproblem
 - Svansfrekvensen var 28 procent av urvalet vilket motsvarar 35 procent efter justering för olika urvalssannolikheter
- Undersökning om spel bland unga och föräldrar (USUF)
 - 10 000 unga i åldrarna 16-19 år, slumpmässigt valda
 - Svansfrekvensen var 32 procent av urvalet
- Kvalitativ undersökning bland vuxna personer med ADHD och erfarenhet av spelproblem

Så här mäter vi spelproblem

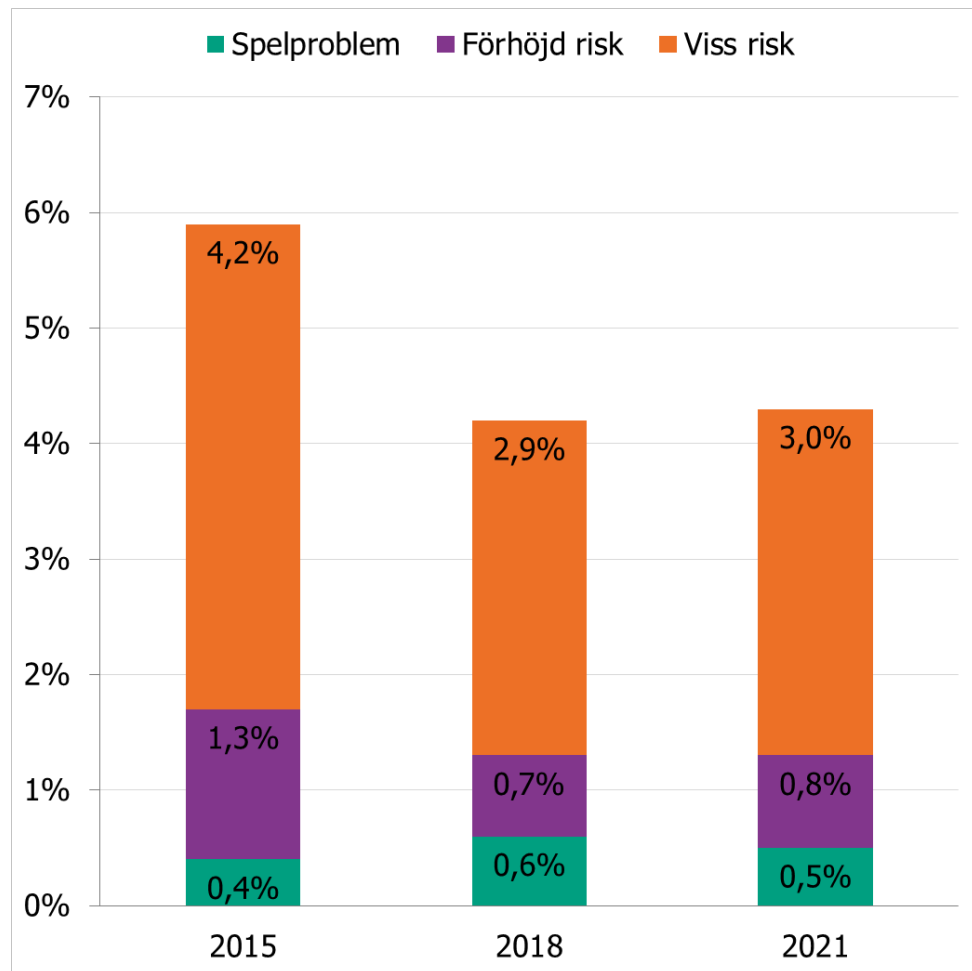
Spelproblem mäts med 9 frågor som tillsammans utgör Problem Gambling Severity Index (PGSI).

Frågorna besvaras med Aldrig=0, Ibland=1, Ofta=2 eller Nästan alltid=3.

Summan av svaren bildar ett index mellan 0 och 27 där 1 eller mer innebär någon grad av spelproblem i tre olika kategorier:

- Viss risk (1-2)
- Förhöjd risk (3-7)
- Spelproblem (8 eller mer)

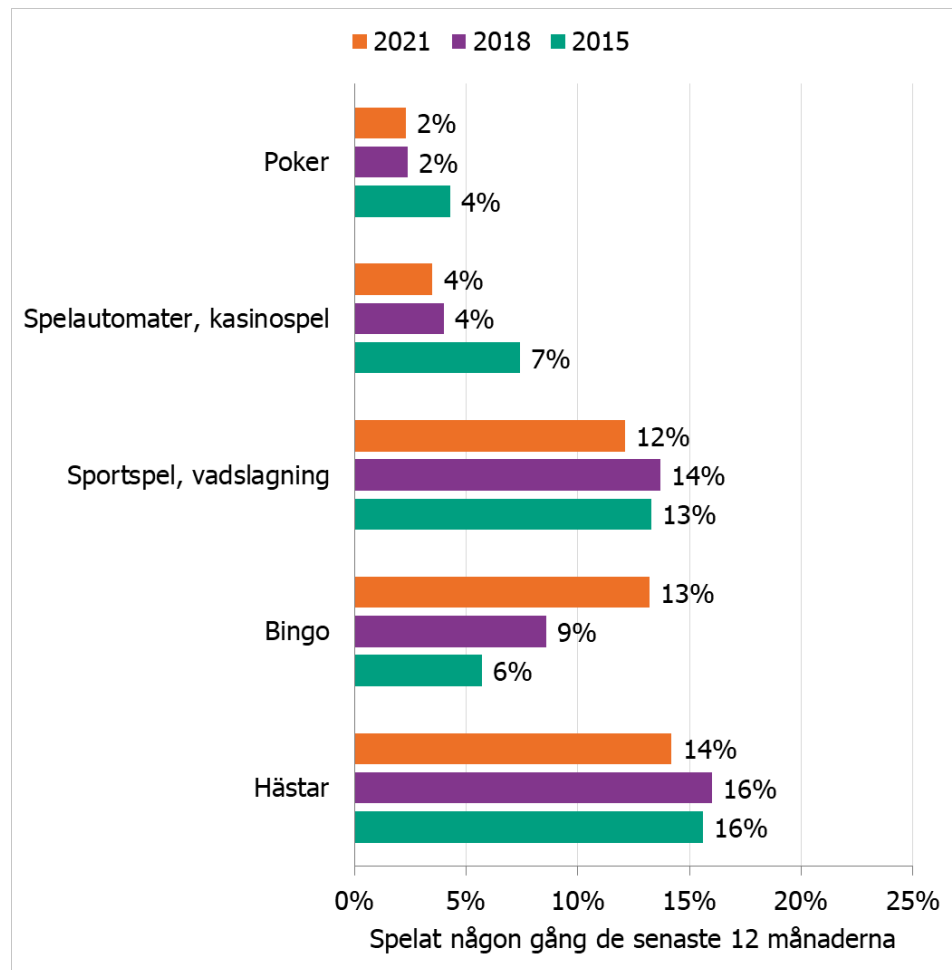
Omfattningen av spelproblem är i stort sett oförändrad efter omregleringen



Källa: Swelogs

- Enligt Swelogs 2021 hade 3 procent viss risk, knappt 1 procent förhöjd risk och en halv procent spelproblem, vilket var detsamma som 2018.
- Andelen med viss risk och förhöjd risk för spelproblem minskade från 2015 till 2018 och låg kvar på den lägre nivån 2021.
- Andelen med spelproblem (PGSI 8+) är i stort sett densamma 2021 som den varit sedan 2015.

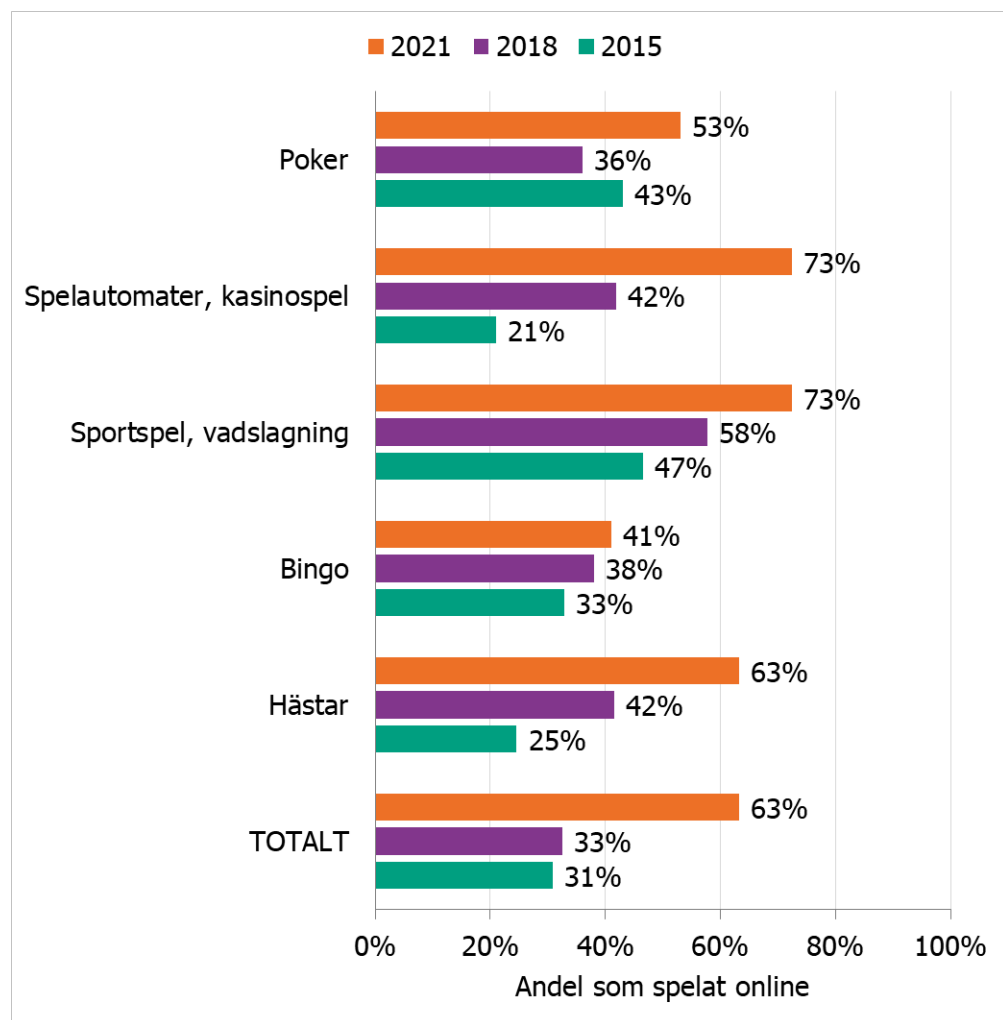
Inga stora förändringar i andelen som spelat i olika spelformer från 2018 till 2021



Källa: Swelogs

- Jämfört med 2018 är andelen som spelat i respektive spelform 2021 i stort sett densamma, bortsett från bingo där andelen ökat.
- Jämfört med 2015 har andelen som spelat poker eller på spelautomater och kasinospel 2021 minskat, medan andelen som spelat bingo ökat.

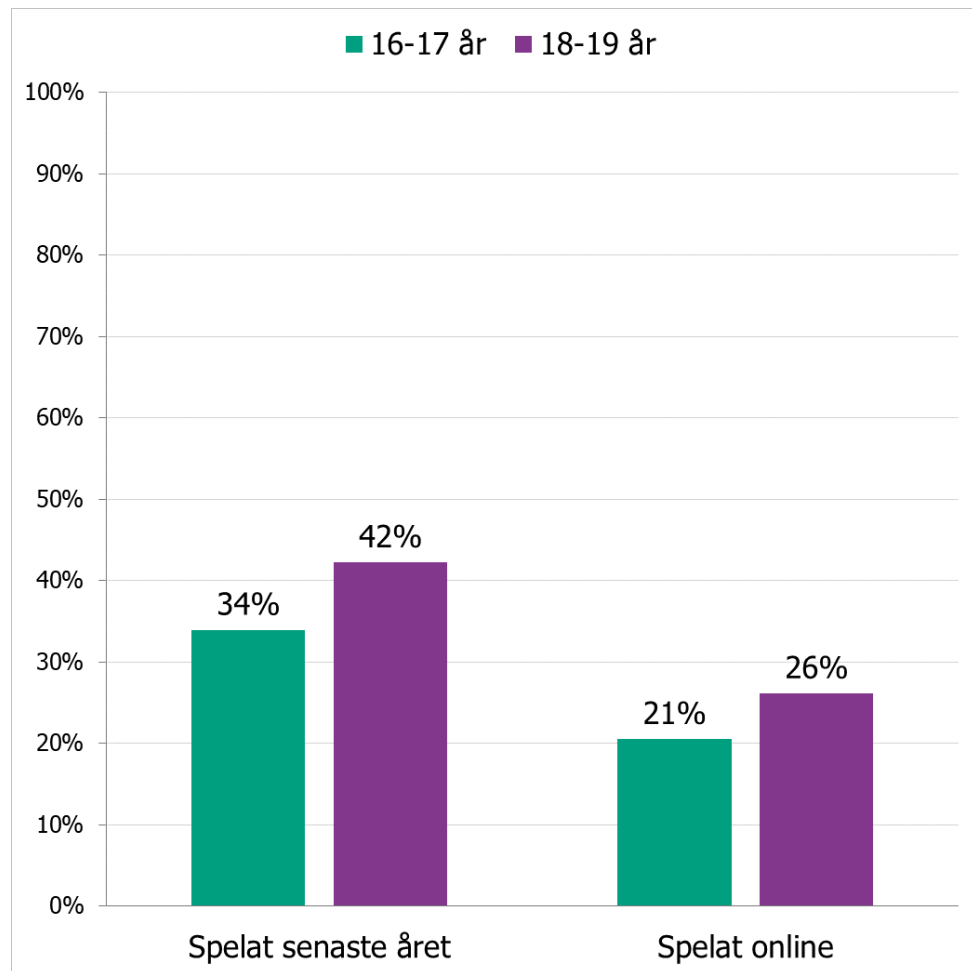
Onlinespelandet har fortsatt att öka



Källa: Swelogs

- Andelen som spelat online har ökat totalt och i alla spelformer från 2018 till 2021 bland dem som spelat senaste året.
- Ökningen är statistiskt signifikant för alla spelformer förutom poker och bingo.

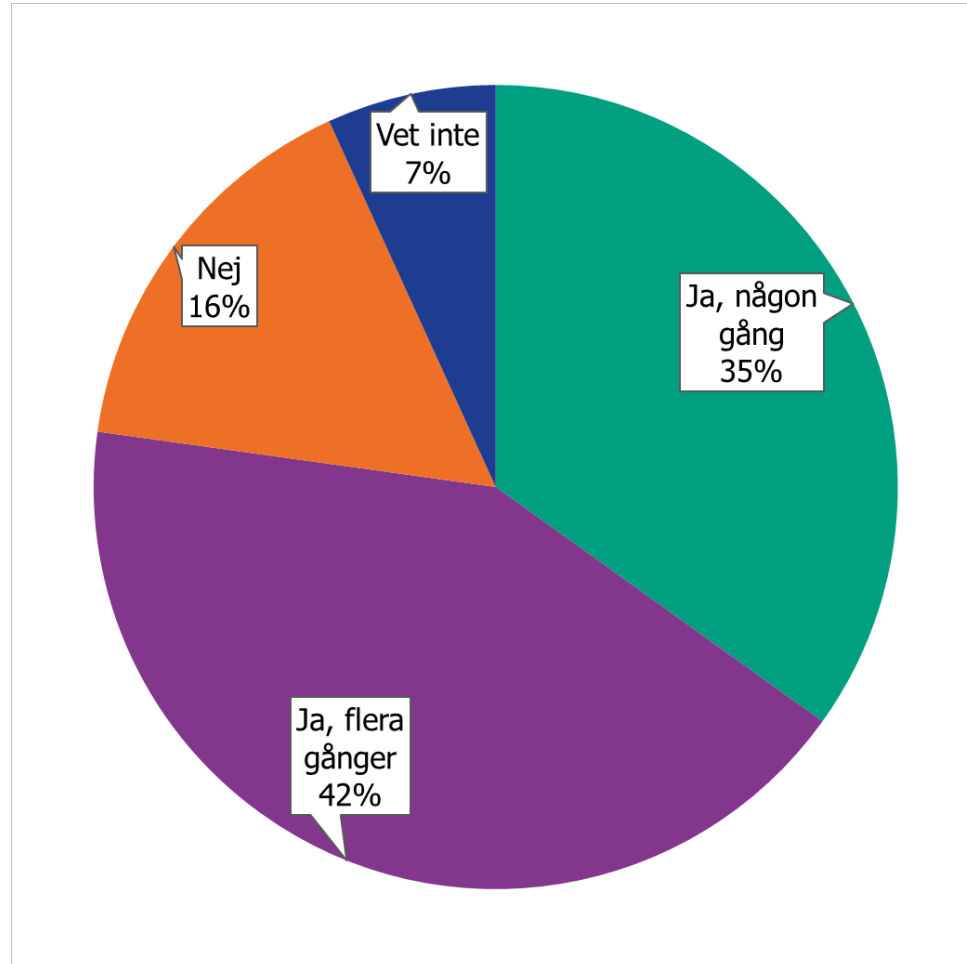
Unga 16-17 år spelar om pengar trots åldersgränser, även online



- En tredjedel av 16-17-åringarna har spelat om pengar och en femtedel har spelat online.
- Andelen som spelat ökar bland dem som fyllt 18 år.

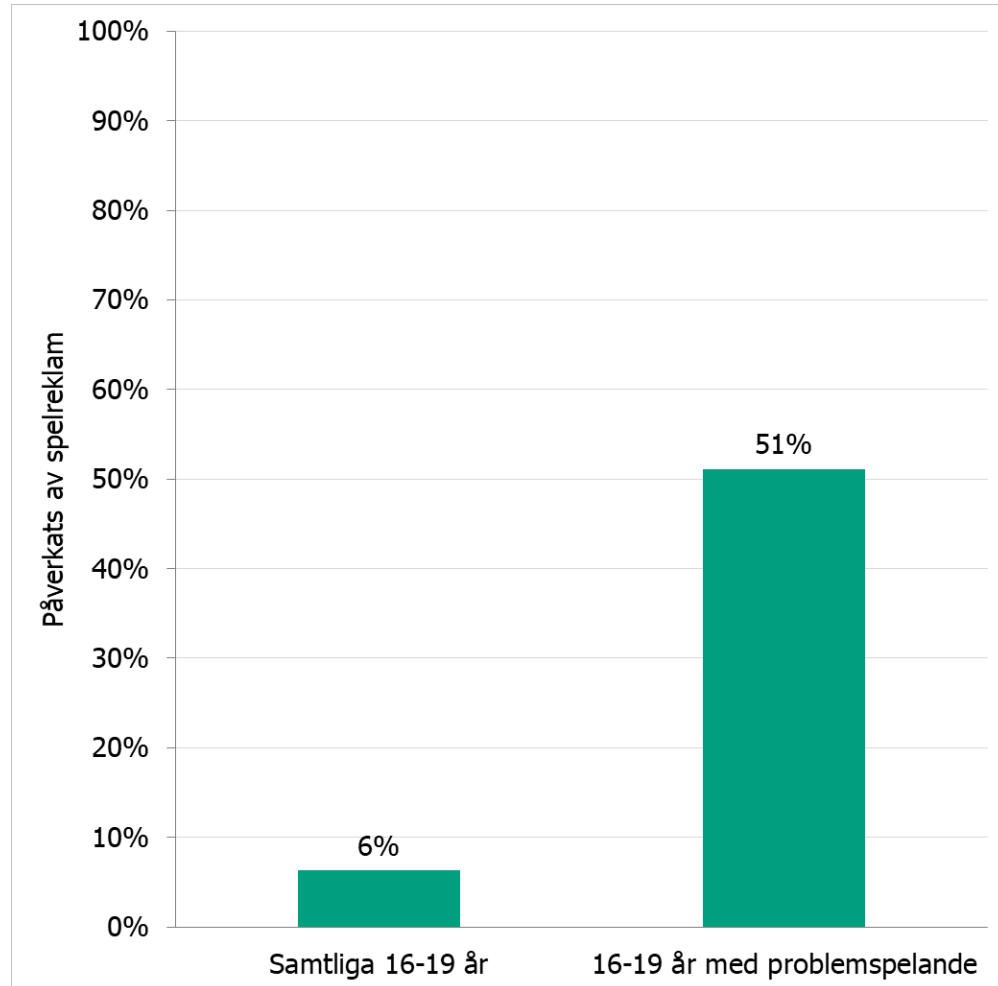
Källa: USUF

Ungefär 75 procent av 16-17-åringar hade sett eller hört spelreklam senaste veckan



- 35 procent hade sett eller hört spelreklam någon gång senaste veckan och 42 procent hade gjort det flera gånger.
- Det är ingen skillnad mellan killar och tjejer.
- Det är ingen skillnad mellan de som var 16-17 år och de som var 18-19 år.

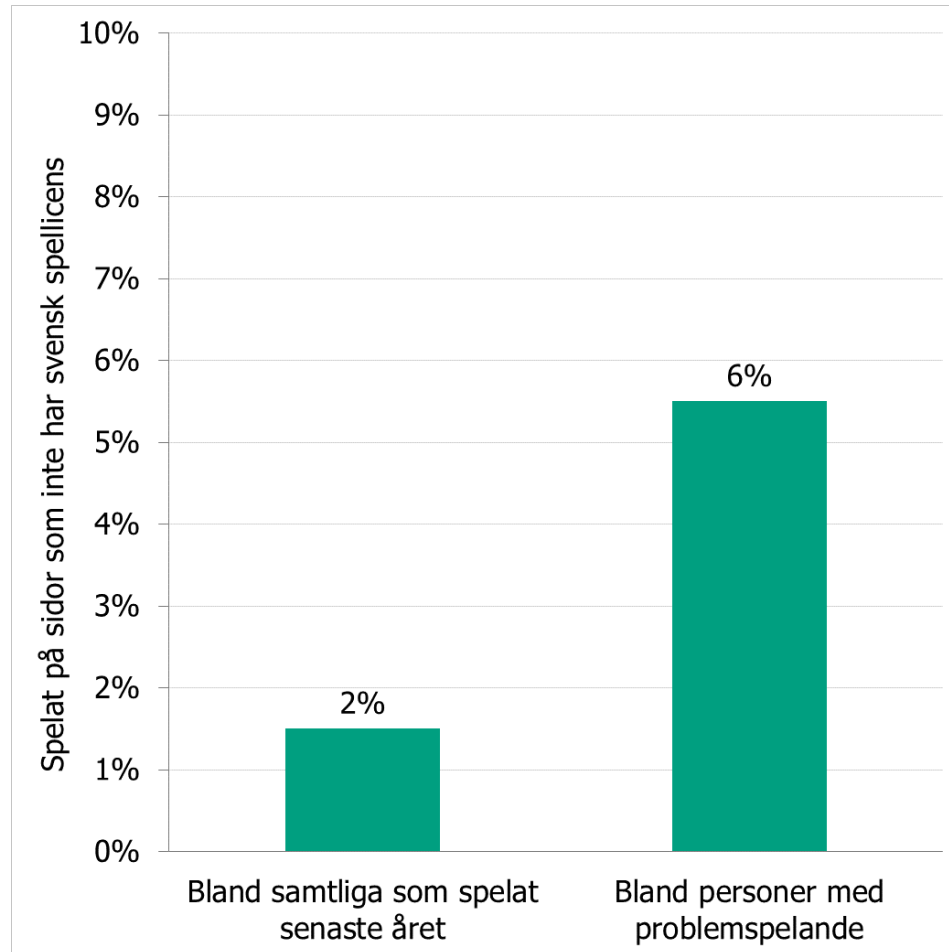
Unga 16-19 år påverkas av spelreklam



Källa: USUF

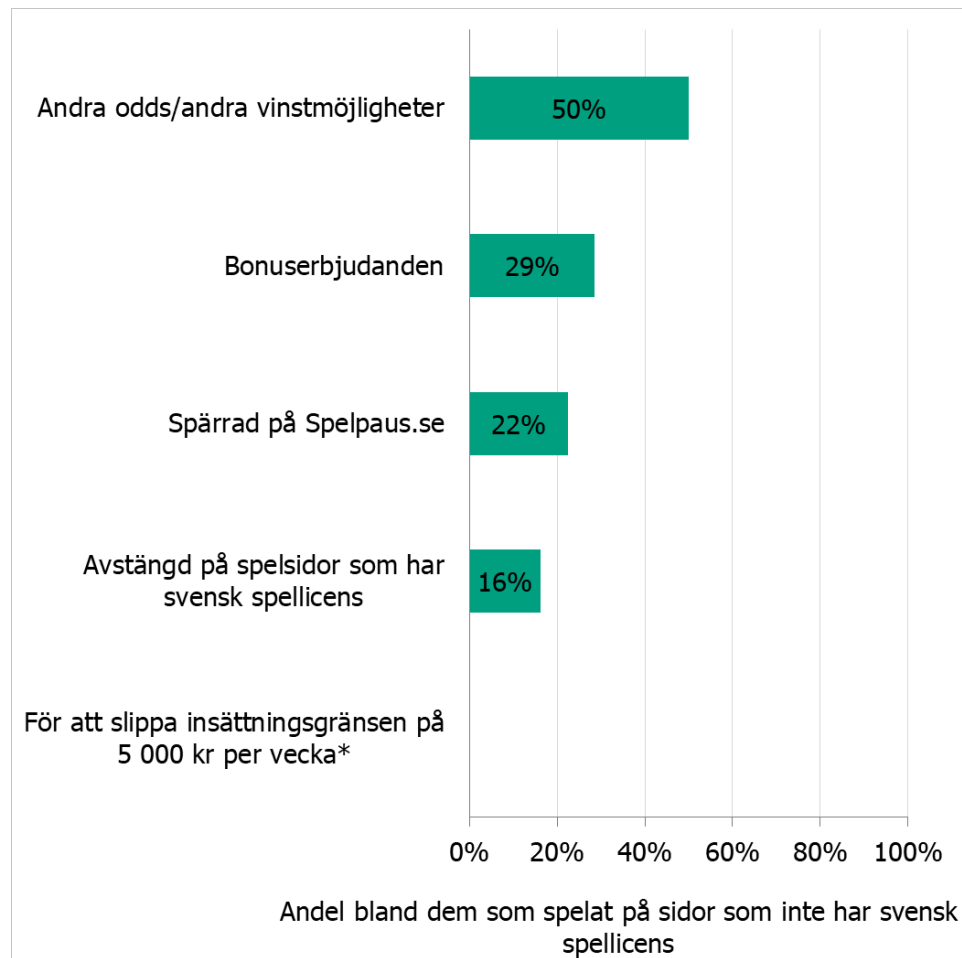
- Unga påverkas av spelreklam så att de lockas att spela om pengar oftare eller för mer pengar än de tänkt sig.
- Hälften av de med problemspelande påverkas, medan andelen bland samtliga 16-19-åringar är 6 procent.
- Andelarna är ungefär desamma bland 16-17-åringar och 18-19-åringar.

Det förekommer spel på sidor som saknar svensk spellicens



- Två procent av dem som spelat senaste året hade spelat på sidor som saknar svensk spellicens. Bland dem med problemspelande var andelen 6 procent.
- Fem procent av dem som spelat vet inte vilka sidor som har svensk spellicens.
- Cirka en tredjedel av dem som uppger att de spelat på sidor som inte har svensk spellicens har ett problemspelande.

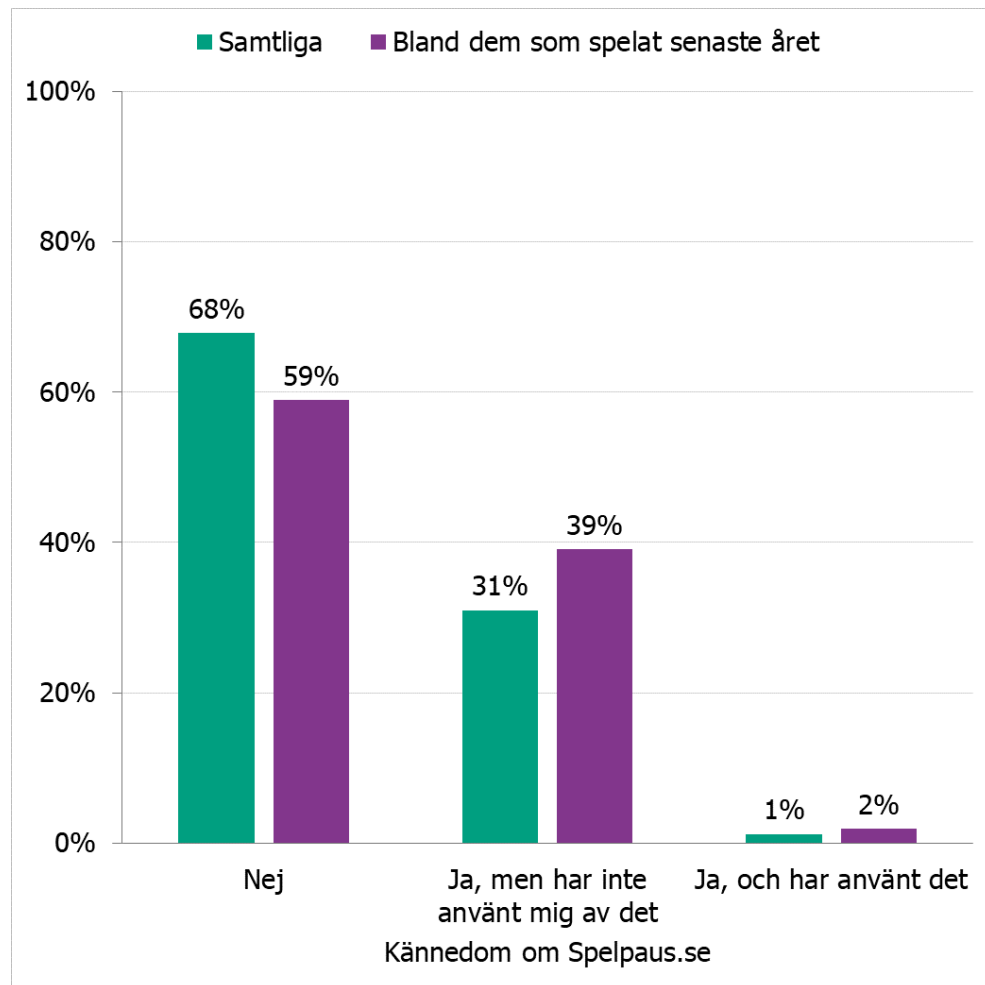
Andra odds/andra vinstmöjligheter lockar mest på sidor utan svensk spellicens



- Hälften av dem som spelat på sidor som inte har svensk spellicens gör det för att de ger andra odds/andra vinstmöjligheter.
- Bonuserbudanden är en anledning för 29 procent.

* Få angav den tillfälliga insättningsgränsen på 5 000 kronor som anledning att välja sidor som inte har svensk spellicens. Andel går inte att beräkna.

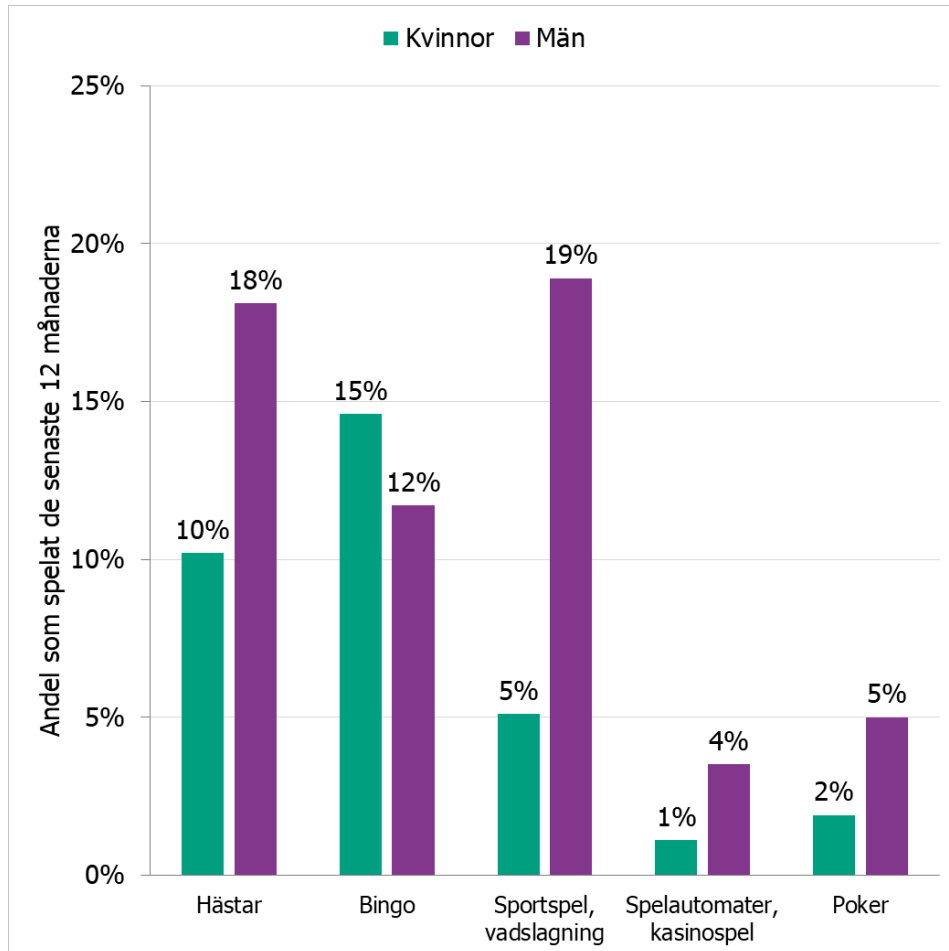
En majoritet av befolkningen känner inte till Spelpaus.se



Källa: Swelogs

- 68 procent av samtliga och 60 procent av dem som spelat senaste året saknar kännedom om Spelpaus.se.
- Andelen som känner till att Spelpaus.se finns är högre bland män än bland kvinnor, såväl bland dem som spelat som bland dem som inte gjort det.

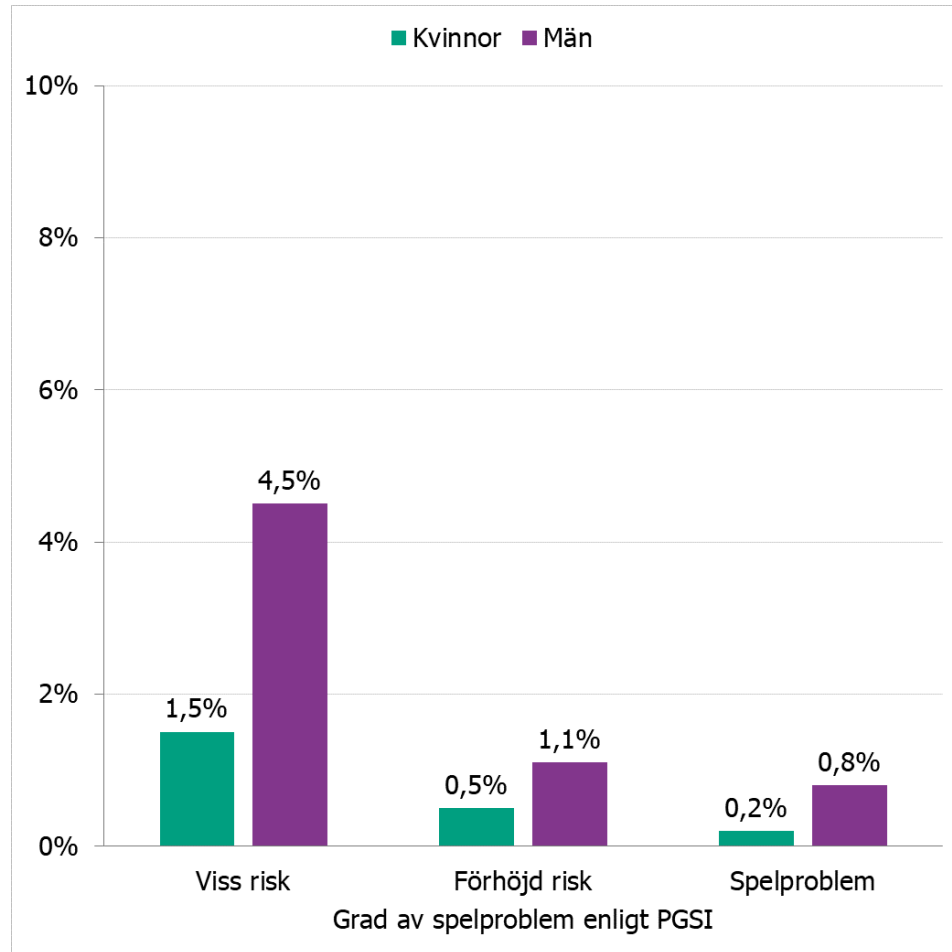
Män spelar mer än kvinnor



Källa: Swelogs

- Män spelar mer än kvinnor när det gäller spel på hästar, sportspel och vadslagning, spelautomater och kasinospel samt poker.

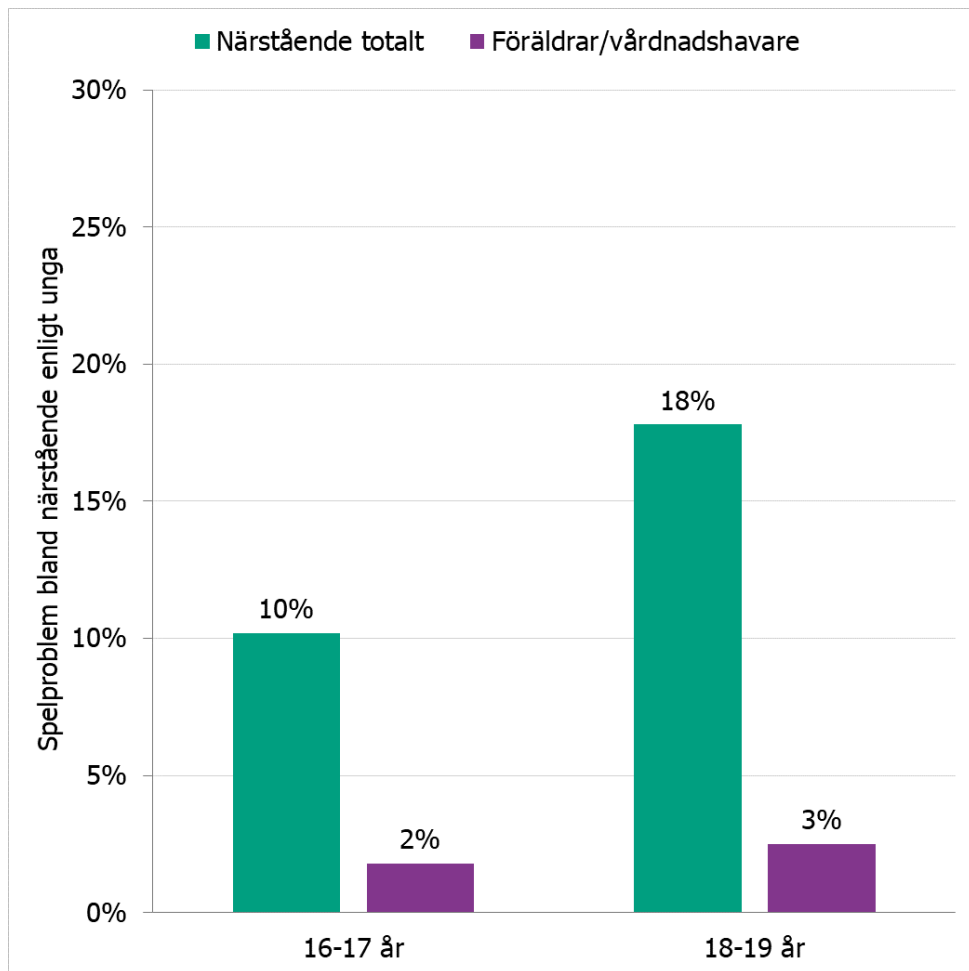
Män är överrepresenterade i alla kategorier av spelproblem



- Män har betydligt högre andel med såväl viss risk, förhöjd risk som spelproblem jämfört med kvinnor.
- För kvinnor har andelen med spelproblem minskat från 2018 till 2021.
- För männen är andelarna i alla kategorier av spelproblem ungefär lika stora som de var 2018.

Källa: Swelogs

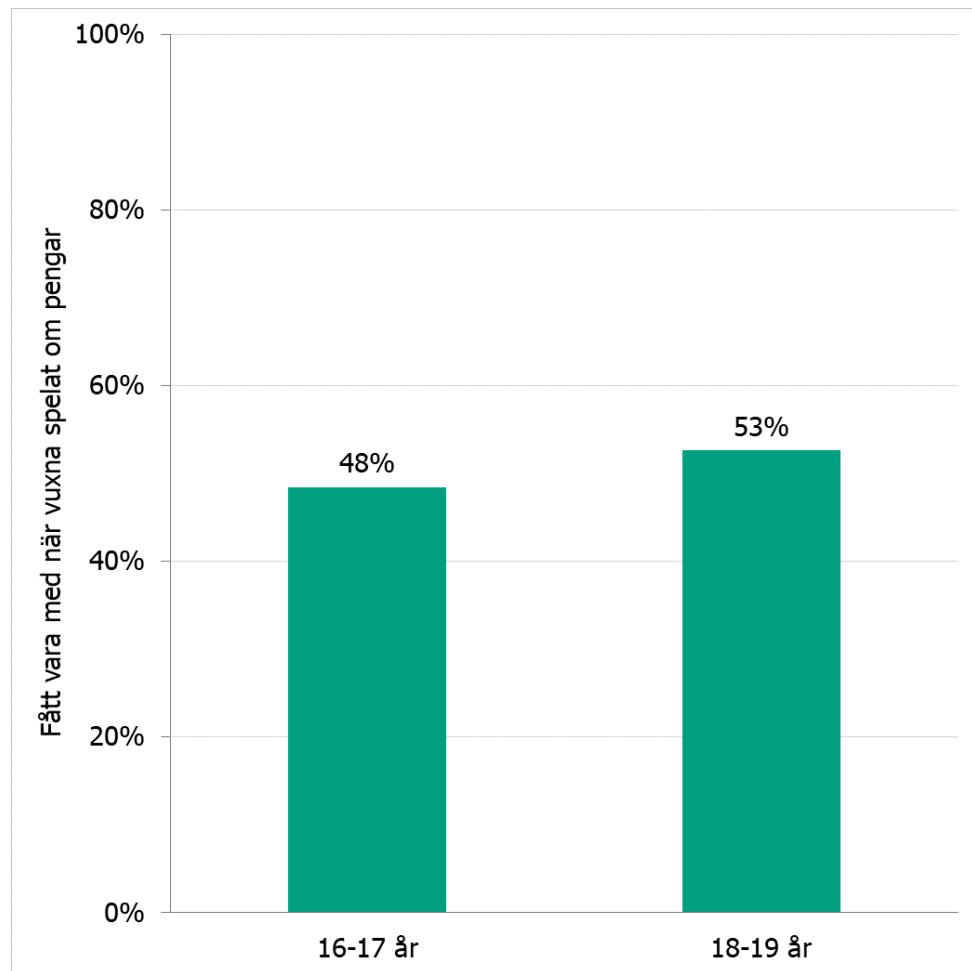
Spelproblem finns i ungas närhet



Källa: USUF

- Tio procent av 16-17-åringarna och 18 procent av 18-19-åringarna uppgav att de hade en närstående med spelproblem.
- Två procent av 16-17-åringarna och 3 procent av 18-19-åringarna uppgav att de hade en förälder eller vårdnadshavare med spelproblem.
- Närstående var, utöver föräldrar eller vårdnadshavare, till exempel släkt eller vänner.

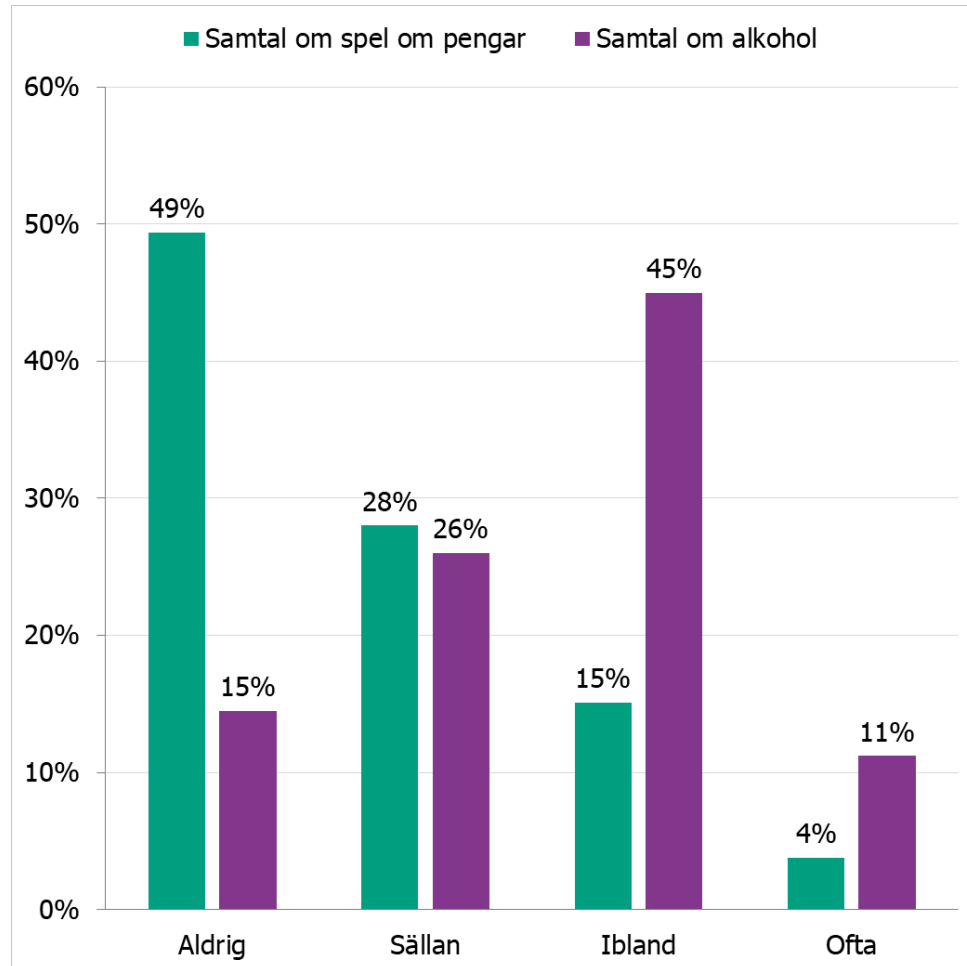
Ungefär hälften av 16-17-åringarna har fått vara med när vuxna spelat om pengar



- Hälften av 16-17-åringarna har fått vara med när vuxna spelat om pengar.
- Andelen bland 18-19-åringarna är obetydligt högre.

Källa: USUF

Det är få föräldrar som pratar om spel om pengar med sina tonåringar



Källa: USUF

- Ungefär hälften av 16-19-åringarna uppger att deras föräldrar aldrig pratar med dem om spel om pengar.
- Det är betydligt vanligare att föräldrar pratar med sina barn om alkohol.

Personer med ADHD uttrycker en extra sårbarhet för spelproblem

”Det går fort. Du behöver inte vänta på att en hel fotbollsmatch ska vara slut. Du behöver inte vänta, utan det går fort, fort, fort, fort. Perfekt! Du vinner och du förlorar och det plingar och det låter och det är spännande för du kan få en bonus [...] Du fastnar ju på en gång. [...] På riktigt skulle jag säga dig såhär, har du ADHD och går in på nätcasino och spelar en gång så är du fast.”

Man 45 år

- En kvalitativ intervjustudie ger fördjupad kunskap om spelproblem bland personer med ADHD.
- Bristande impuls kontroll kan vara en av de viktigaste bakomliggande och vidmakthållande faktorerna för spelproblem bland personer med ADHD.

Mer resultat kommer under 2022

- Ytterligare undersökningar inom uppdraget:
 - Uppföljning av cirka 5 000 personer som deltog i Swelogs 2018
 - Enkät bland 10 000 föräldrar till 16-19-åringar (del av USUF), varav hälften är matchade med barn i samma familj
 - Kvalitativa studier bland kvinnor 45-84 år, personer födda utomlands samt hbtqi-personer
 - Pilotstudie bland personer som vårdas enligt LVM.
- Under året kommer vi att publicera ytterligare resultat från samtliga undersökningar och fördjupade analyser via spelprevention.se och Folkhälsomyndighetens webbsida.