makrologik

Spelproblem i Sverige

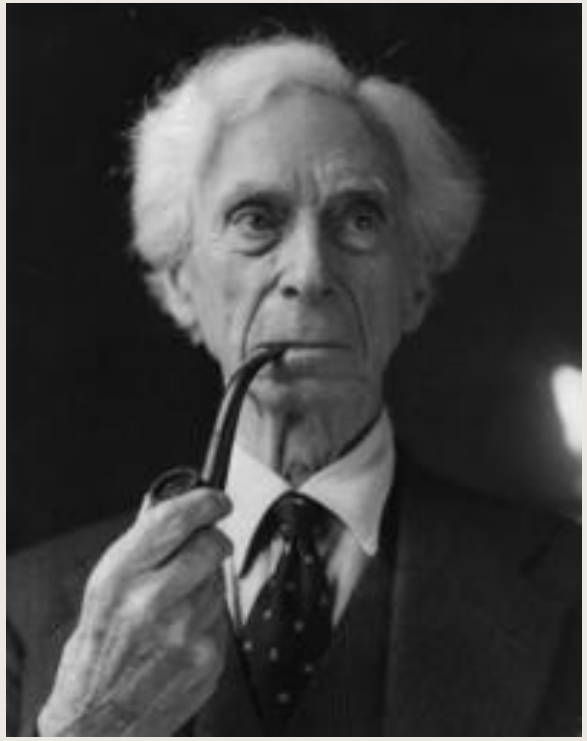
– Förekomst över tid och samband med marknadsföring, utbud och tillgänglighet

Ola Nevander
Nationalekonom och analytiker, Makrologik

Tvivel som kunskapskälla

“One of the painful things about our time is that those who feel certainty are stupid, and those with any imagination and understanding are filled with doubt and indecision.”

– **Bertrand Russel**



Frågeställningar

1. Hur har spelproblemen utvecklats i Sverige över tid?

2. Vilka samband finns med…

a) Spelbolagens investeringar i **marknadsföring**?

b) Utvecklingen i **spelutbud**

c) Den tekniska **tillgängligheten** till spelande

Utgångspunkter och källor i kartläggningen

Utgångspunkter:

- Deskriptiv ansats: fokus på ”vad vet vi?” snarare än ”vad beror detta på?”
- Syntes av data: Vilka mönster framträder när vi lägger samman olika dataunderlag?

Huvudkällor:

- Spelundersökningen Swelogs (Folkhälsomyndigheten)
- Speloperatörers årsredovisningar
- Statliga utredningar och officiella rapporter
- Akademisk forskning om spelproblem
- Övriga myndigheter, t.ex. SCB

Spelproblemens utveckling över tid

Tidiga uppgifter om förekomsten av spelproblem i Sverige
– Före 1997

Tidiga uppskattningar utifrån internationella jämförelser

0,25–0,4 % spelberoende eller i behov av behandling

”I Sverige är forskning om spelberoende i sin linda.
Det saknas därför vetenskapliga belägg för omfattningen av spelberoendet i vårt land.”

– **SOU 1992:130 *Spel och lotterier***

SweGS (Swedish Gambling Study 1997–1999) – Den första nationella spelundersökningen

- Initierades av Statens folkhälsoinstitut mot bakgrund av växande oro för spelberoende.
- 2,0 % av befolkningen (15–74 år) bedömdes vara ”problemspelare”
- 0,6 % (15–74 år) skattades som ”sannolika patologiska spelare”
- Centralt referensmaterial inför Swelogs-undersökningarna (2008/2009–2021)
- Metodbyte SweGS → Swelogs försvårar jämförelser

Resultat SweGS

2,0 % problemspelare i befolkningen (15–74 år)

Källa: Rönnberg et al. 1999, *Gambling and problem gambling in Sweden*, report No. 2 of the National Institute of Public Health series on gambling (SweGS) samt Swelogs, Folkhälsomyndigheten.

Problem Gambling Severity Index, PGSI
– Huvudindikator i Swelogs-studierna (2008/2009–2021)

Bygger på nio frågor om spelvanor och negativa konsekvenser.

Högre poäng = högre risknivå.

PGSI delar in befolkningen i fyra nivåer:

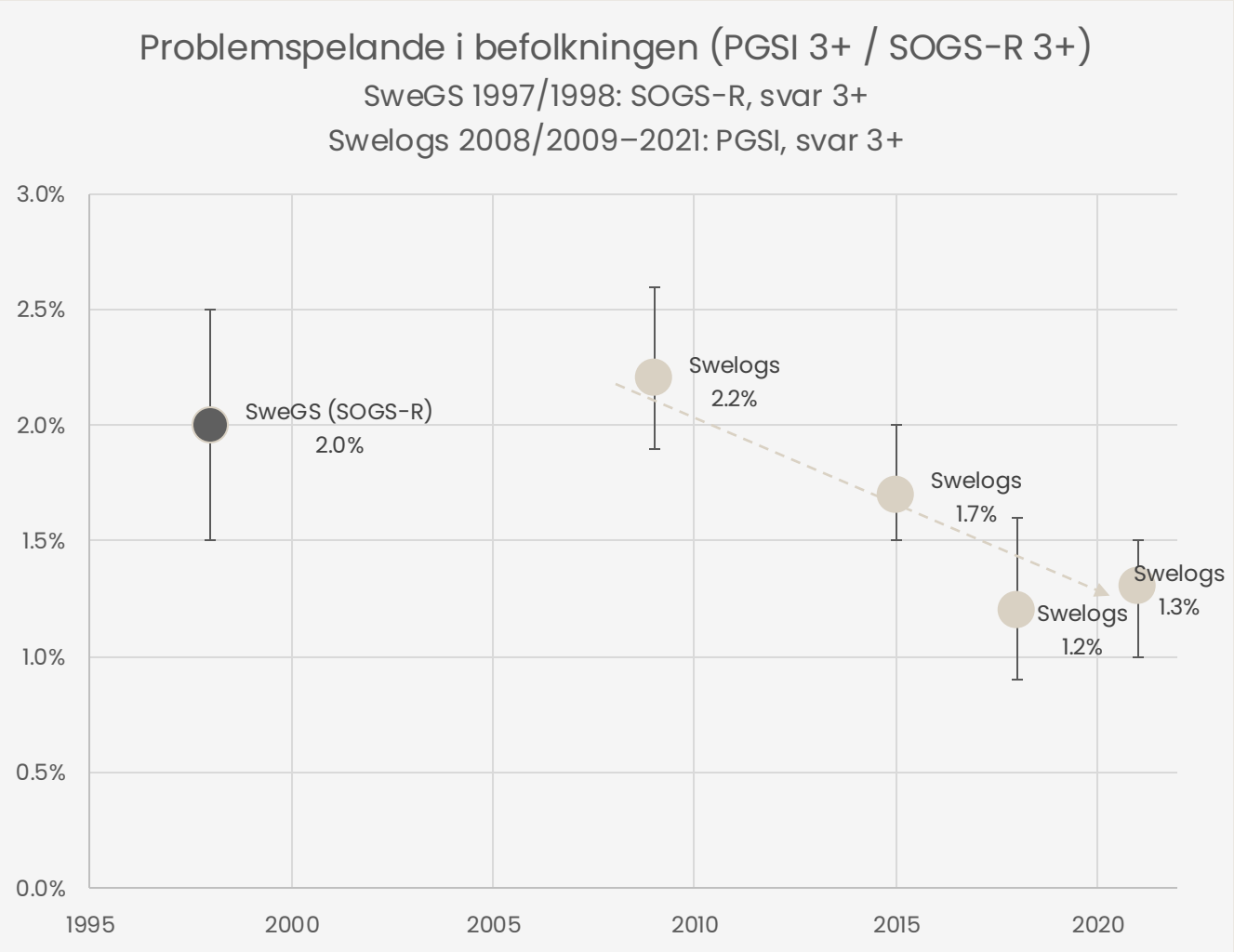
- **Inga spelproblem** (0 poäng)
- **Låg/viss risk** (1–2 poäng)
- **Måttlig risk/förhöjd risk** (3–7 poäng)
- **Spelproblem/allvarliga spelproblem** (8+ poäng)

Huvudfokus i analysen:
"**PGSI 3+**"
(måttlig risk + allvarliga problem)

Andelen problemspelande i befolkningen 1998–2021

Stabil nivå 1998/1999–2008/2009
(olika mått används, men utvecklingen jämförbar över tid)

Problemspelandet minskade från och med 2008/2009
från 2,2 % 2008/2009 till 1,2 % 2018 och 1,3 % 2021 (PGSI 3+)

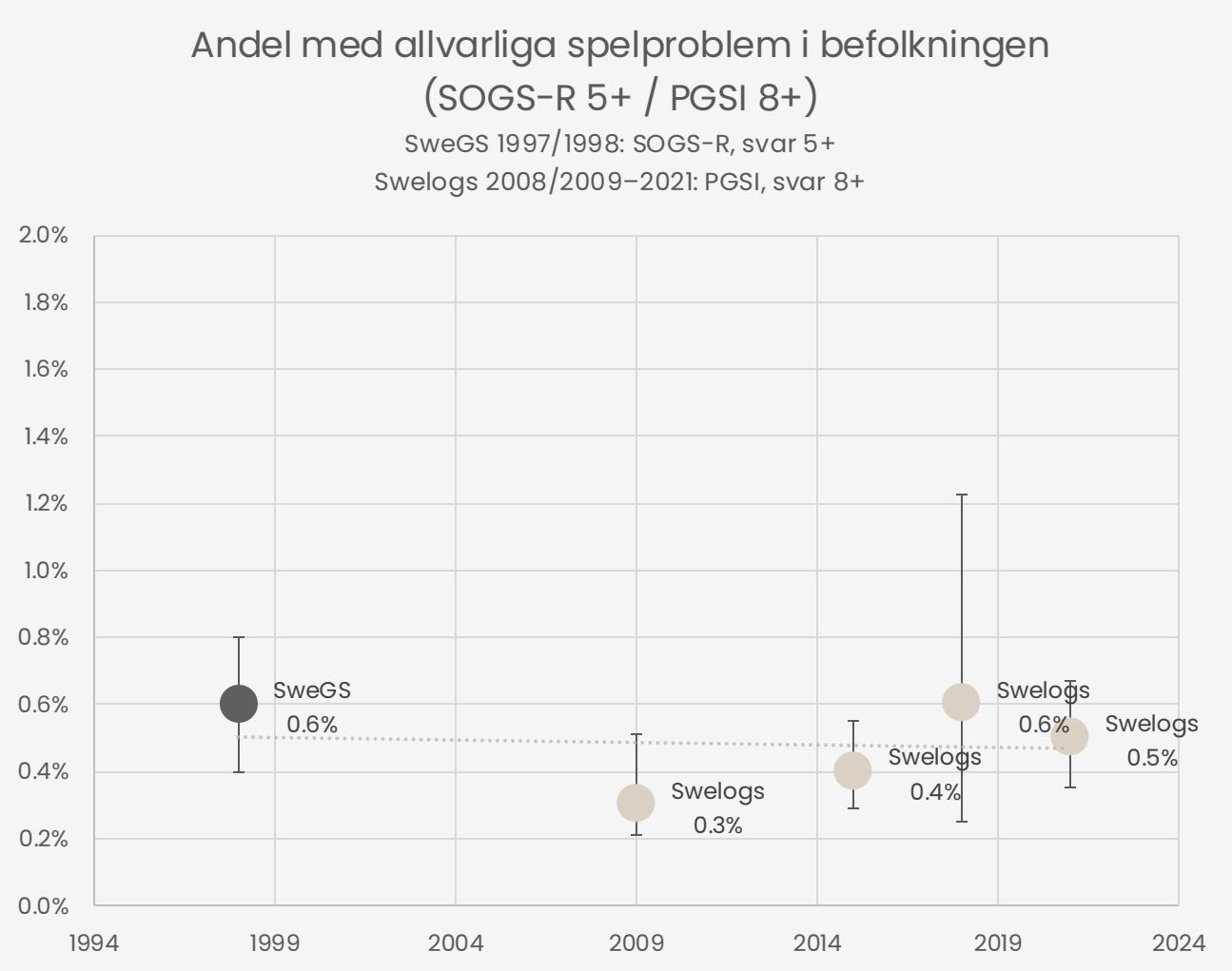


Källa: Rönnberg et al. 1999, *Gambling and problem gambling in Sweden*, report No. 2 of the National Institute of Public Health series on gambling (SweGS) samt Swelogs, Folkhälsomyndigheten. 15–75 år. Swelogs = urvalsundersökning bland befolkningen 16-84 år (2008/2009, 2015) och 16-87 år (2018, 2021).
n: 8 165 (2008/2009), 9 420 (2015), 5 078 (2018), 7 343 (2021)

Allvarliga spelproblem – stabil nivå, inga säkra förändringar

En betydligt mindre grupp i befolkningen:
0,3–0,6 % under mätperioden.

Inga förändringar över tid är statistiskt säkerställda (KI: 95 %).



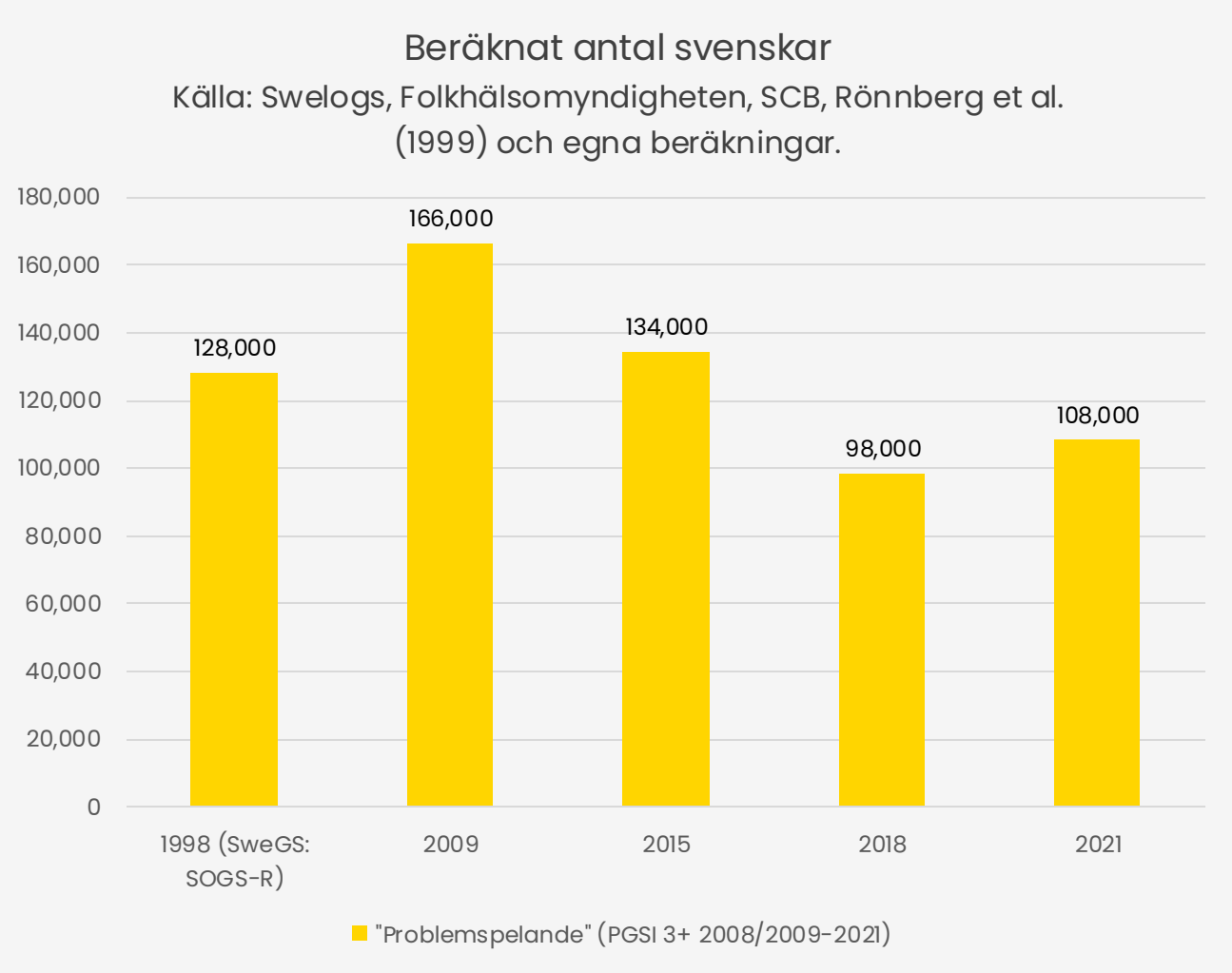
Källa: Rönnberg et al. 1999, *Gambling and problem gambling in Sweden*, report No. 2 of the National Institute of Public Health series on gambling (SweGS) samt Swelogs, Folkhälsomyndigheten. 15–75 år. Swelogs = urvalsundersökning bland befolkningen 16-84 år (2008/2009, 2015) och 16-87 år (2018, 2021). n: 8 165 (2008/2009), 9 420 (2015), 5 078 (2018), 7 343 (2021)

Antalet problemspelare har minskat
– befolkningen har vuxit

Antalet personer med problemspelande (PGSI 3+) minskade med uppskattningsvis 57 000 personer 2008/2009–2021.*

*Mellan 18 000 – 113 000, med 95-procentiga konfidensintervall.

Det motsvarar en minskning med 35 %, samtidigt som Sveriges befolkning ökade med 12 %. Trenden mot färre problemspelare dämpas därmed av befolkningstillväxten.

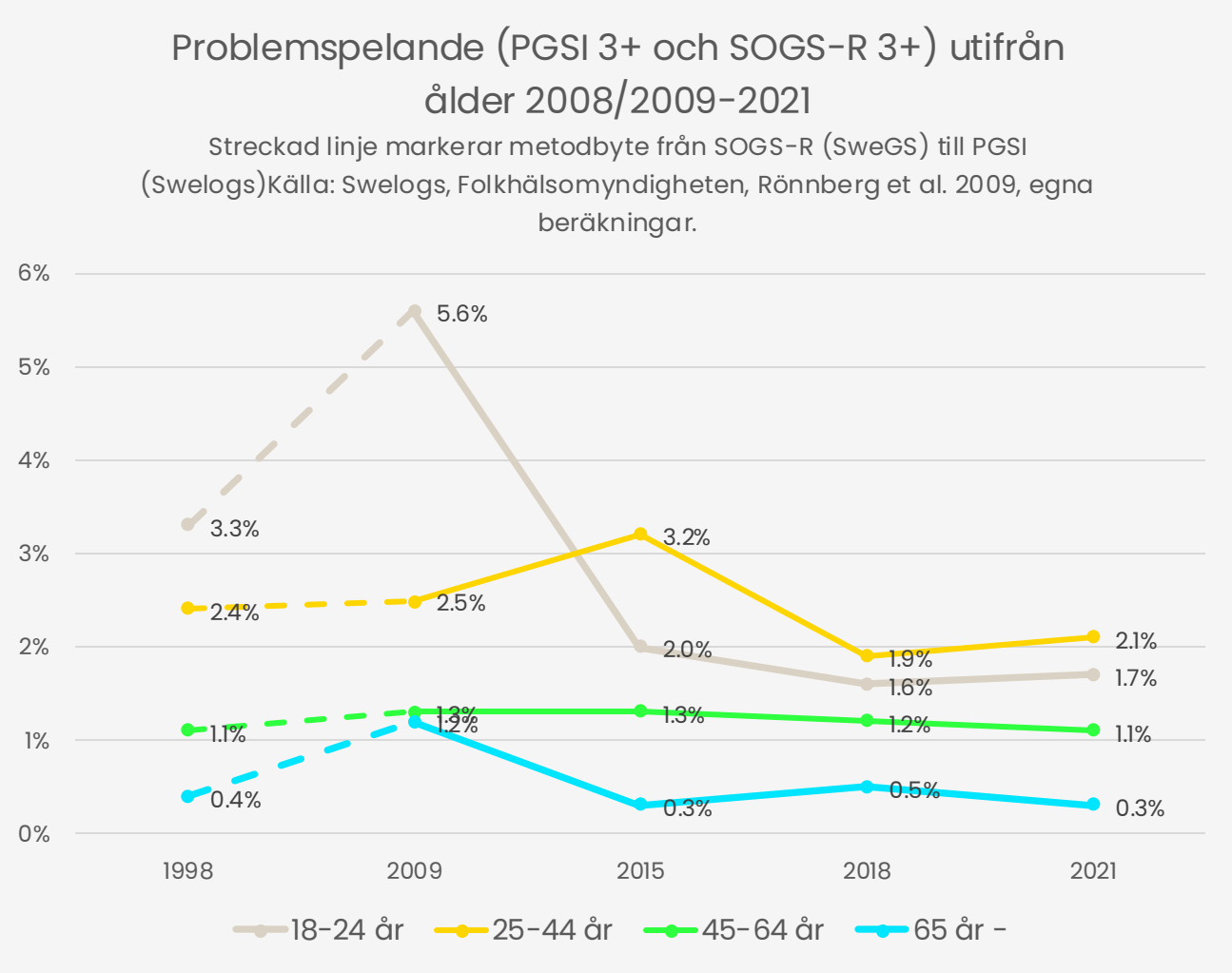


Siffror i diagrammet är avrundade till närmaste tusental.
Swelogs = urvalsundersökning bland befolkningen 16-84 år (2008/2009, 2015) och 16-87 år (2018, 2021). n: 8165 (2008/2009), 9420 (2015), 5078 (2018), 7343 (2021)

Problemspelande och ålder
– yngre sticker ut före 2008/2009

Uppgång bland yngre (18–24 år) 1998–2008 även om mätmetoderna skiljer sig åt, följd av en kraftig nedgång till 2015.

Liknande mönster, i mindre skala, gäller för äldsta gruppen (65+)



n 18-24 år: 884 (2008/2009), 1012 (2015), 510 (2018), 512 (2021)
n 45-64 år: 2835 (2008/2009), 2922 (2015), 1507 (2018), 2328 (2021)

n 25-44 år: 2671 (2008/2009), 3057 (2015), 1537 (2018), 2396 (2021)
n 65 år+: 1473 (2008/2009), 2155 (2015), 1392 (2018), 1690 (2021)

Pokerboomen 2003–2008 och ökningen bland unga

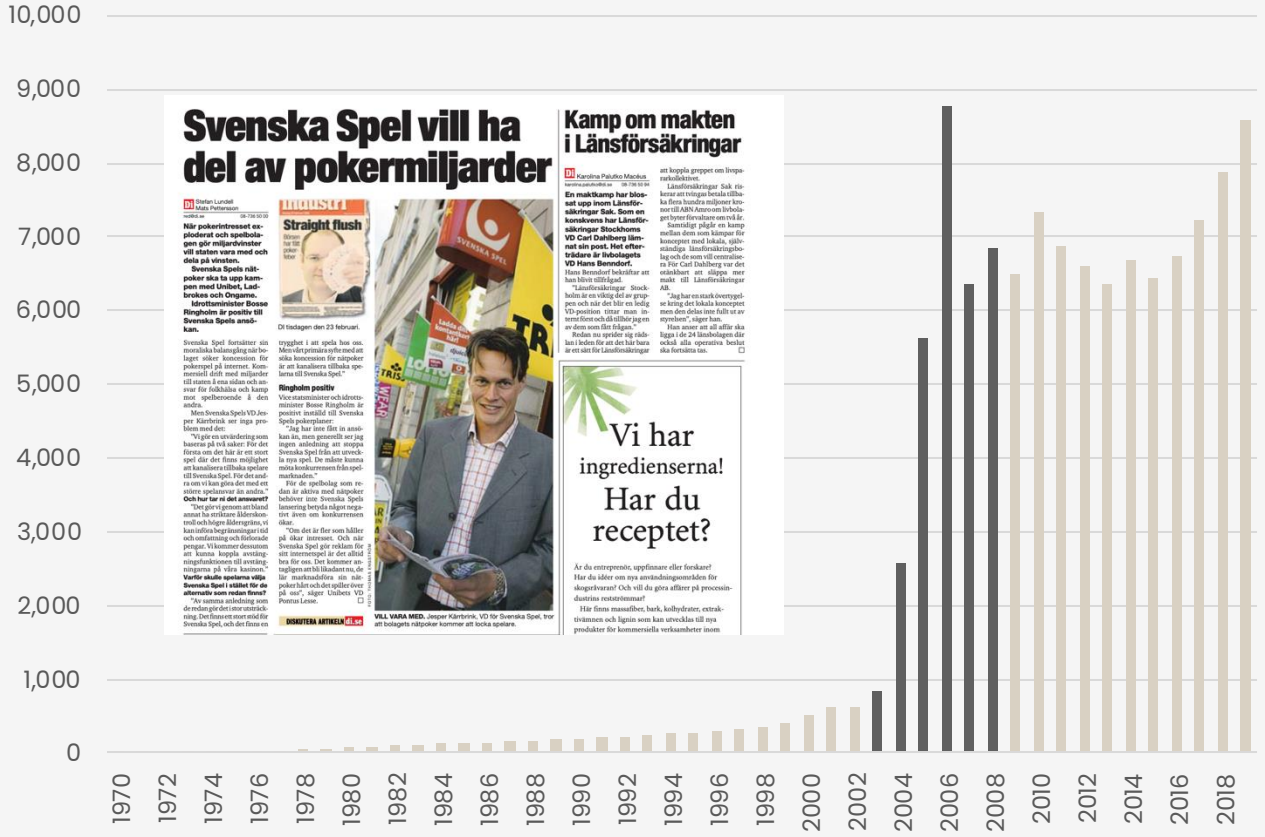
Global pokerboom 2003–2008. Explosionen av nätpoker skapade en global våg av nya spelare – framförallt unga män.

Tidsmässig samvariation med den svenska trenden. Ökningen av problemspelande bland unga män (18–24 år) i Sverige 1998–2008/2009 sammanfaller med pokerboomens mest intensiva period.

Antal deltagare i *World Series of Poker* 1970–2020

Huvudeventet, No Limit Hold 'Em, insats 10 000 USD.

Källa: Joe Hovde/Residualthoughts.com



Svenska Spel vill ha del av pokermiljarder

DN Stefan Lundell
Mats Pettersson
nyhet@dn.se 08-736 50 00

När pokerintresset exploderat och spelbolagen gör miljardvinster vill staten vara med och dela på vinsten.

Svenska Spels nätpoker ska ta upp kampen med Unibet, Ladbrokes och Ongame.

Idrottsminister Bosse Ringholm är positiv till Svenska Spels ansökan.

Svenska Spel fortsätter sin moraliska balansgång när bolaget söker koncession för pokerspel på internet. Kommersiell drift med miljarder till staten å ena sidan och ansvar för folkhälsa och kamp mot spelberoende å den andra.

Men Svenska Spels VD Jesper Kärrbrink ser inga problem med det:

"Vi gör en utvärdering som baseras på två saker: För det första om det här är ett stort spel där det finns möjlighet att kanalisera tillbaka spelare till Svenska Spel. För det andra om vi kan göra det med ett större spelansvar än andra."

Och har ta ni det ansvaret?

"Det gör vi genom att bland annat ha strikta ålderskontroll och högre åldersgräns, vi kan införa begränsningar i tid och omfattning och förlorande pengar. Vi kommer dessutom att kunna koppla avstängningsfunktionen till avstängningarna på våra kasinon."

Varför skulle spelarna vilja Svenska Spel i stället för de alternativ som redan finns?

"Av samma anledning som de redan gör det i utor utstrickning. Det finns en stort stöd för Svenska Spel, och det finns en trygghet i att spela hos oss. Men vårt primära syfte med att söka koncession för nätpoker är att kanalisera tillbaka spelarna till Svenska Spel."

Ringholm positiv

Vice statsminister och idrottsminister Bosse Ringholm är positivt inställd till Svenska Spels pokerplaner.

"Jag har inte fått in ansökan ännu, men generellt ser jag ingen anledning att stoppa Svenska Spel från att utveckla nya spel. De måste kunna möta konkurrensen från spelmarknaden."

För de spelbolag som redan är aktiva med nätpoker behöver inte Svenska Spels lansering betyda något negativt även om konkurrensen ökar.

"Om det är fler som håller på ökar intresset. Och när Svenska Spel gör reklam för sitt internetspel är det alltid bra för oss. Det kommer antagligen att bli likadant nu, de lär marknadsföra sin nätpoker hårt och det spiller över på oss", säger Unibets VD Pontus Lesse.

DISKUTERA ARTIKELN dn.se

Straight flush

Bönan har till poker-tabel

Di tisdagen den 23 februari.

VILL VARA MED. Jesper Kärrbrink, VD för Svenska Spel, tror att bolagets nätpoker kommer att locka spelare.

Kamp om makten i Länsförsäkringar

DN Karolina Palutko Mackus
karolina.palutko@dn.se 08-736 50 94

En maktkamp har blossat upp inom Länsförsäkringar Sak. Som en konsekvens har Länsförsäkringar Stockholms VD Carl Dahlberg lämnat sin post. Het efterträdare är ihbolagets VD Hans Berndorf.

Hans Berndorf bekräftar att han blivit tillfrågad.

"Länsförsäkringar Stockholm är en viktig del av gruppen och när det blir en ledig VD-position tittar man internt först och då tillhör jag en av dem som fått frågan."

Redan nu sprider sig rädslan i leden för att det här bara är ett sätt för Länsförsäkringar att koppla greppet om livpa-rankollektivet.

Länsförsäkringar Sak riskerar att tvingas betala tillbaka flera hundra miljoner kronor till ABN Amro om livbolaget byter förvaltare om två år.

Samtidigt pågår en kamp mellan dem som kämpar för konceptet med lokala, självständiga länsförsäkringsbolag och de som vill centralisera. För Carl Dahlberg var det otänkbart att slägga mer makt till Länsförsäkringar AB.

"Jag har en stark övertygelse kring det lokala konceptet men den delas inte fullt ut av styrelsen", säger han.

Han anser att all affär ska ligga i de 24 länsbolagen där också alla operativa beslut ska fortsätta tas.

Vi har ingredienserna!

Har du receptet?

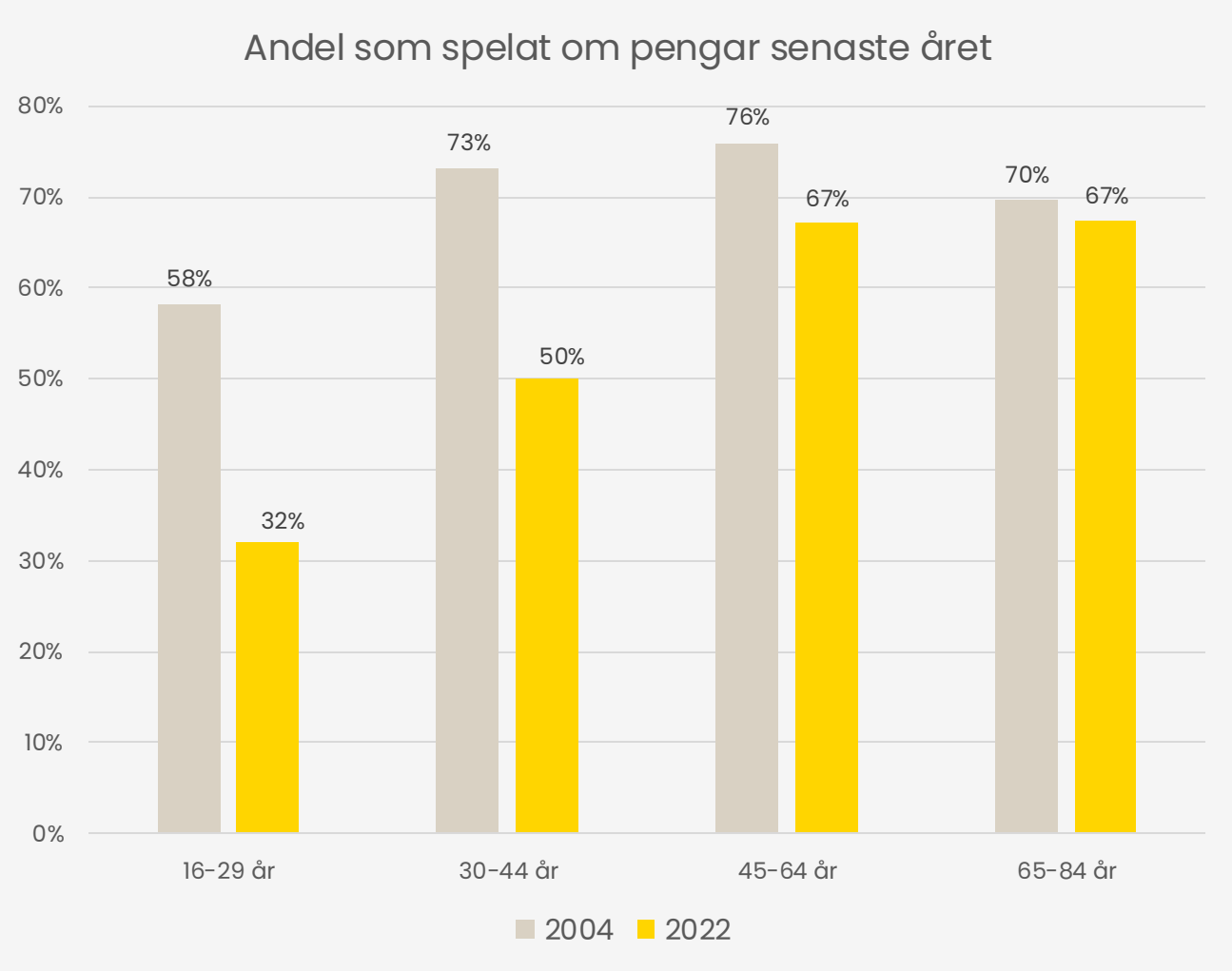
Är du entrepenör, uppfinnare eller forskare? Har du idéer om nya användningsområden för skogsråvaran? Och vill du göra affärer på processindustrins restströmmar?

Här finns massafiber, bark, kolhydrater, extraktivämnen och lignin som kan utvecklas till nya produkter för kommersiella verksamheter inom

Spelandet har gått ner generellt över tid
– särskilt bland unga

Andelen i befolkningen som spelar om pengar har gått ner över tid. Det gäller främst bland unga.

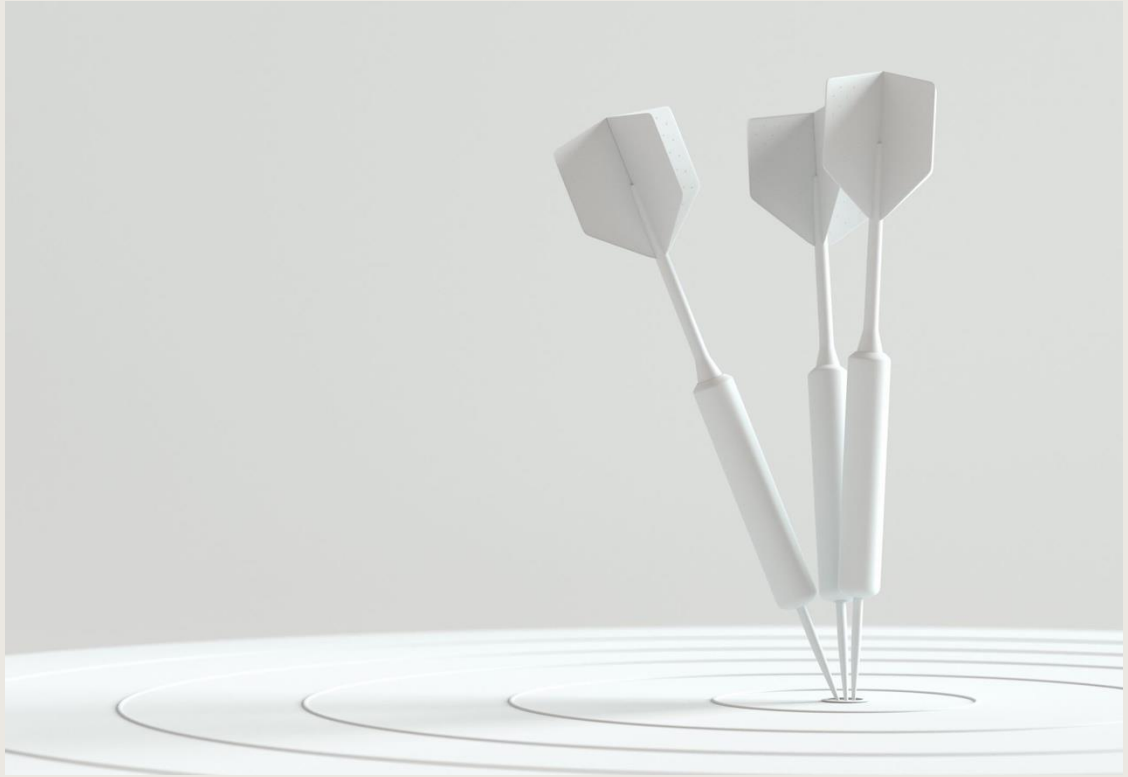
För 16–29-åringar var minskningen 26 procentenheter mellan 2004 och 2022



Källa: Nationella folkhälsoenkäten, Folkhälsomyndigheten

Sammanfattning av utvecklingen över tid

- Problemspelandet har minskat tydligt 2008/2009–2021, särskilt bland yngre män, samtidigt som befolkningen vuxit.
- Nedgången syns även bland de som spelat senaste året och bland dem som spelat online.
- Män ligger konsekvent högre än kvinnor i problemspelande över tid.
- Svårt att dra slutsatser om allvarliga spelproblem. Nivån är relativt stabil – inga statistiskt säkerställda förändringar.
- Ingen tydlig effekt av omregleringen av marknaden.

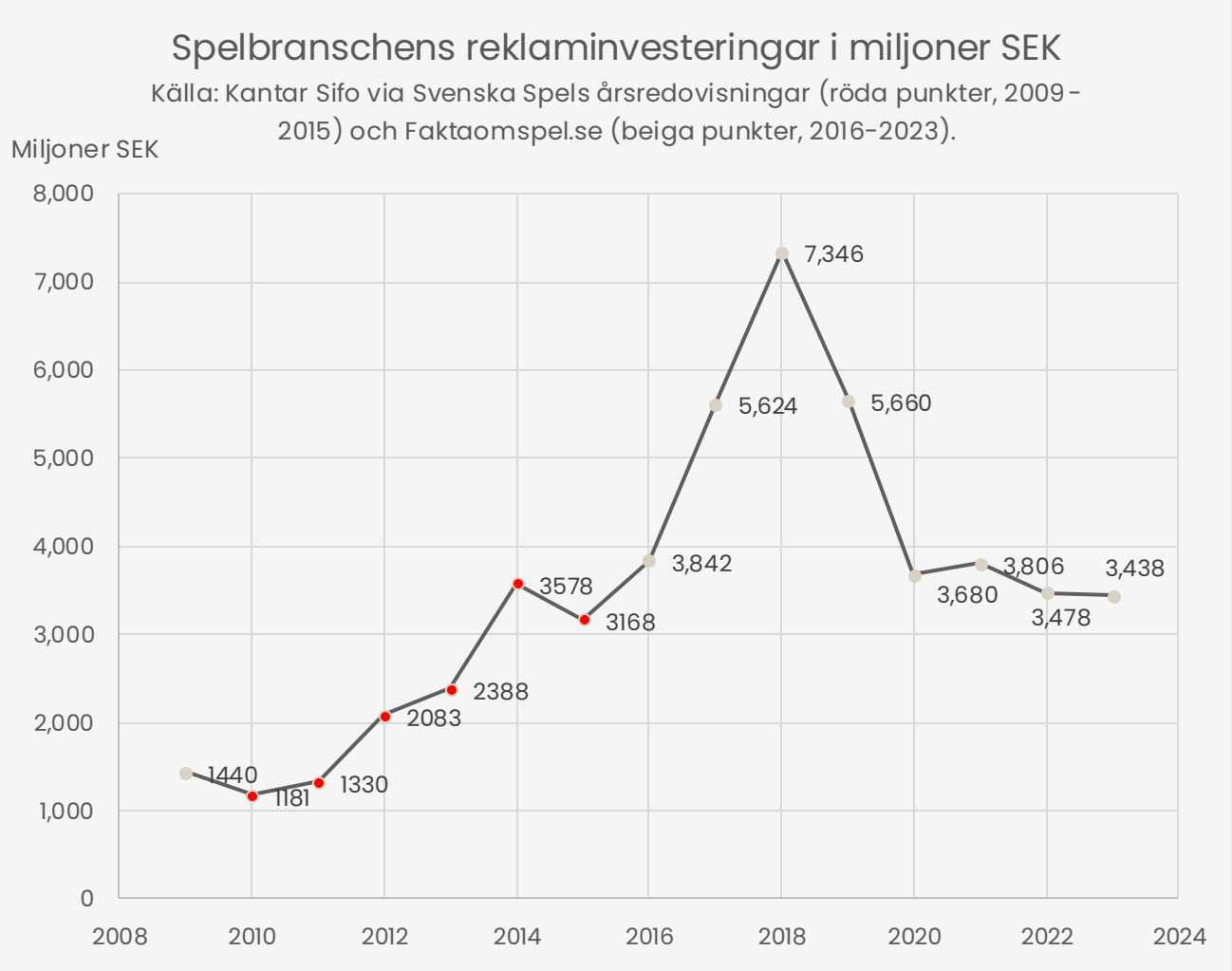


Sambandet mellan marknadsföring och problemspelande

Marknadsföring: snabb uppgång till 2018

Snabb uppgång till 2018: Reklaminvesteringarna ökade kraftigt mellan 2013 och 2018

Tydlig nedgång efter licensreformen: Från och med 2019 minskade investeringarna markant

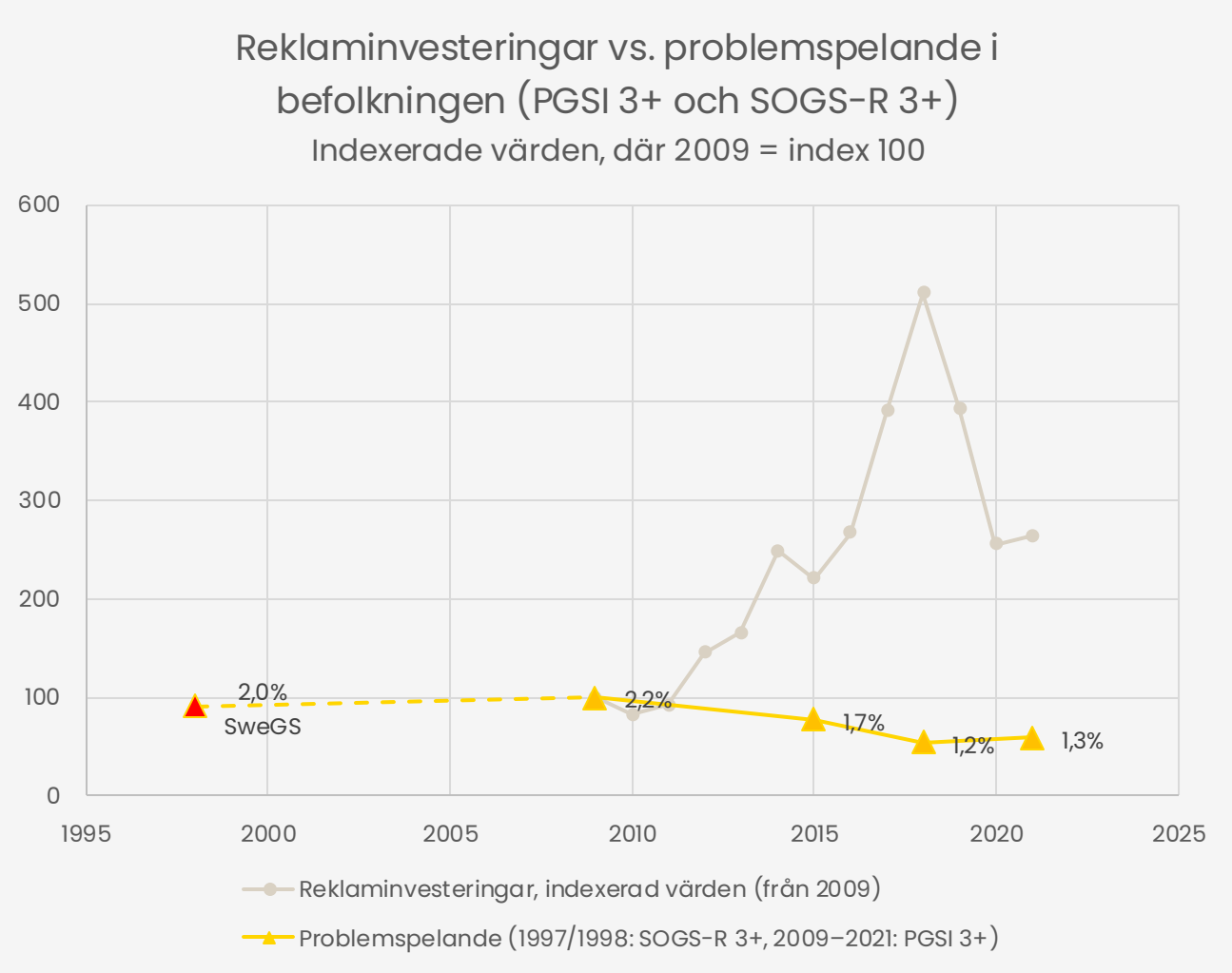


Reklamstatistiken från Kantar Sofi avser bruttoinvesteringar i köpt reklam till listpriser. Avser urval av medier inom print, TV, OOH-reklam dvs. inom- och utomhusreklam på offentliga platser, biografer, radio och vissa digitala medier.

Marknadsföring vs. problemspelande

Reklaminvesteringarna ökade kraftigt – en ökning med cirka 400 procent 2009–2018,.

Problemspelandet minskade samtidigt – från 2,2 % till 1,3 % av befolkningen (–40 %), utan att följa uppgången i reklaminvesteringar.



Källa: Swelogs, Folkhälsomyndigheten, Rönnberg et al. 1999 (SweGS), Kantar Sifo via Svenska Spels årsredovsiningar (2009–2015) samt Faktaomspel.se (2016–2021)

Sambandet mellan spelutbud och problemspelande

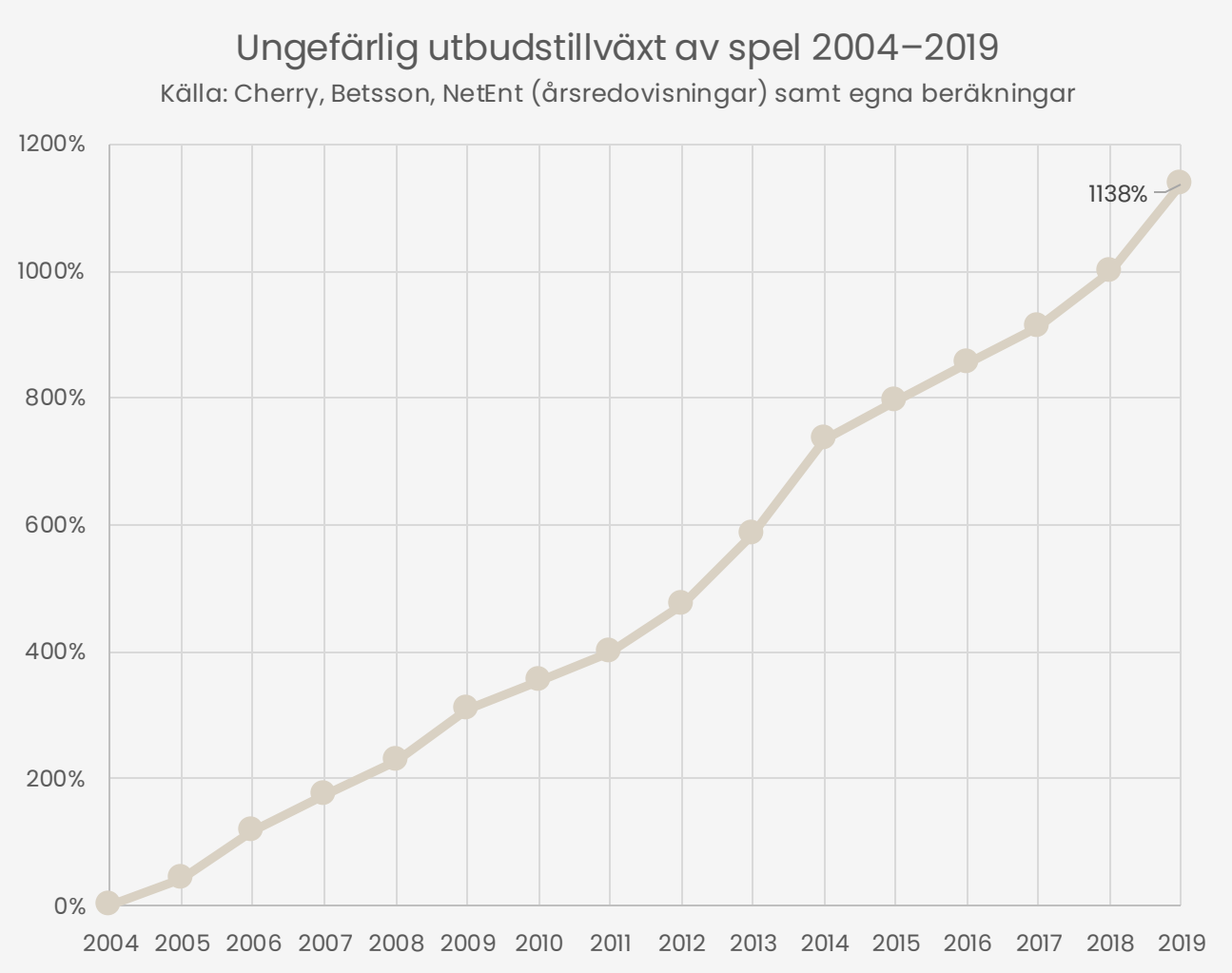
Tillväxten i spelutbud 2004–2019

Onlinemarknadens framväxt

CasinoModule var en dominerande spelplattform under uppbyggnaden av onlinespelsfasen och användes av majoriteten av större operatörer.

Antal spel och nylanseringar redovisades relativt konsekvent av det bolag som ägde plattformen (först Cherry, därefter Betsson, sedan NetEnt).

Den kumulativa spelutbudstillväxten 2004–2019 beräknas till över 1 100 %, motsvarande mer än en elvadubbling av antalet kasinospel under perioden.*

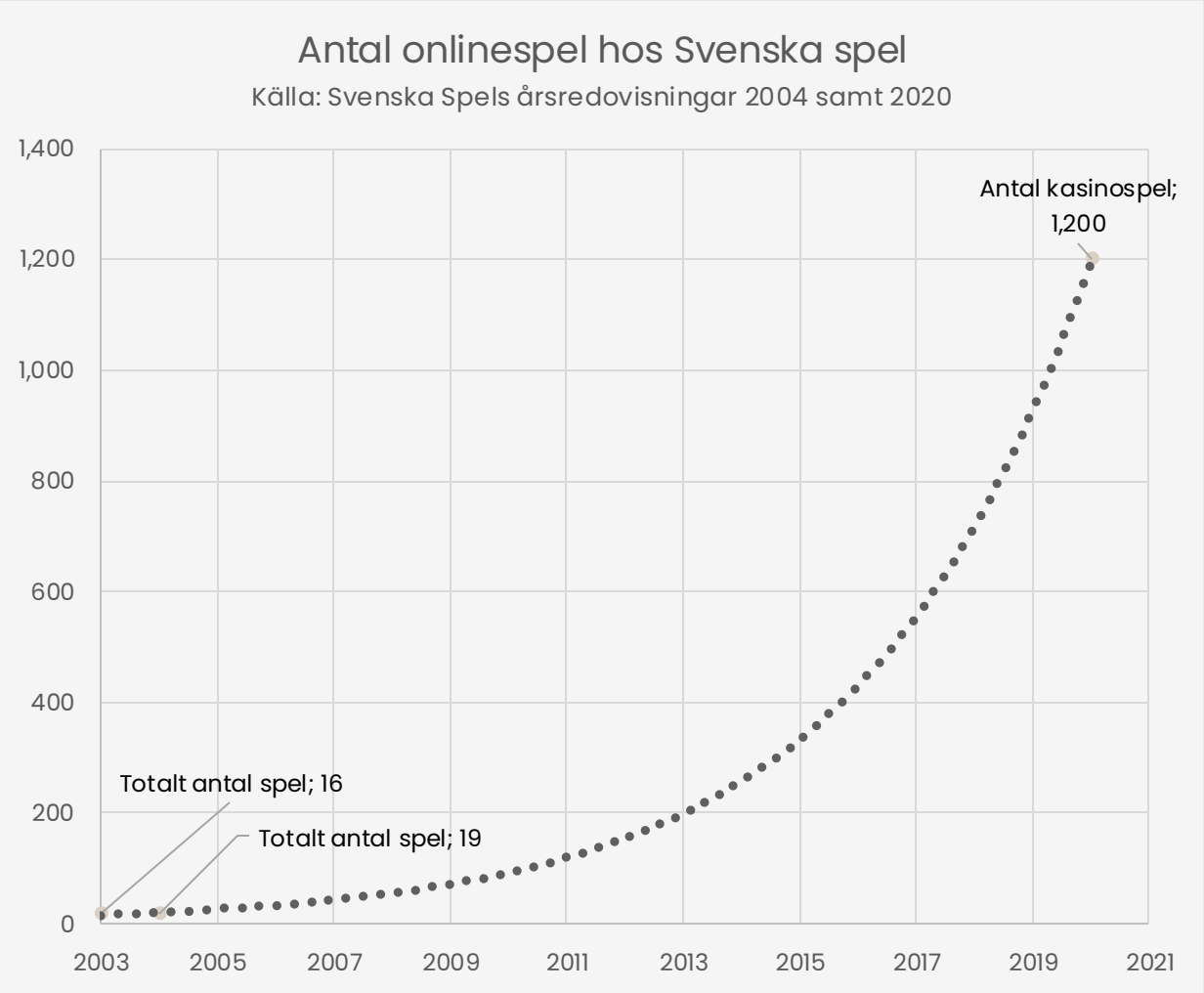


*Sannolikt innebär modellen en underskattning av tillväxten i spelutbud efter 2015, till följd av en ny marknadsdynamik med framväxten av aggregatorer och spelutvecklare.

Från 16 till 1 200 onlinespel
Utbudsökningen hos Svenska Spel

Svenska Spel uppgav att de hade 16 onlinespel 2003 och 19 år 2004. År 2020 var enbart antalet kasinospel uppe i drygt 1 200.

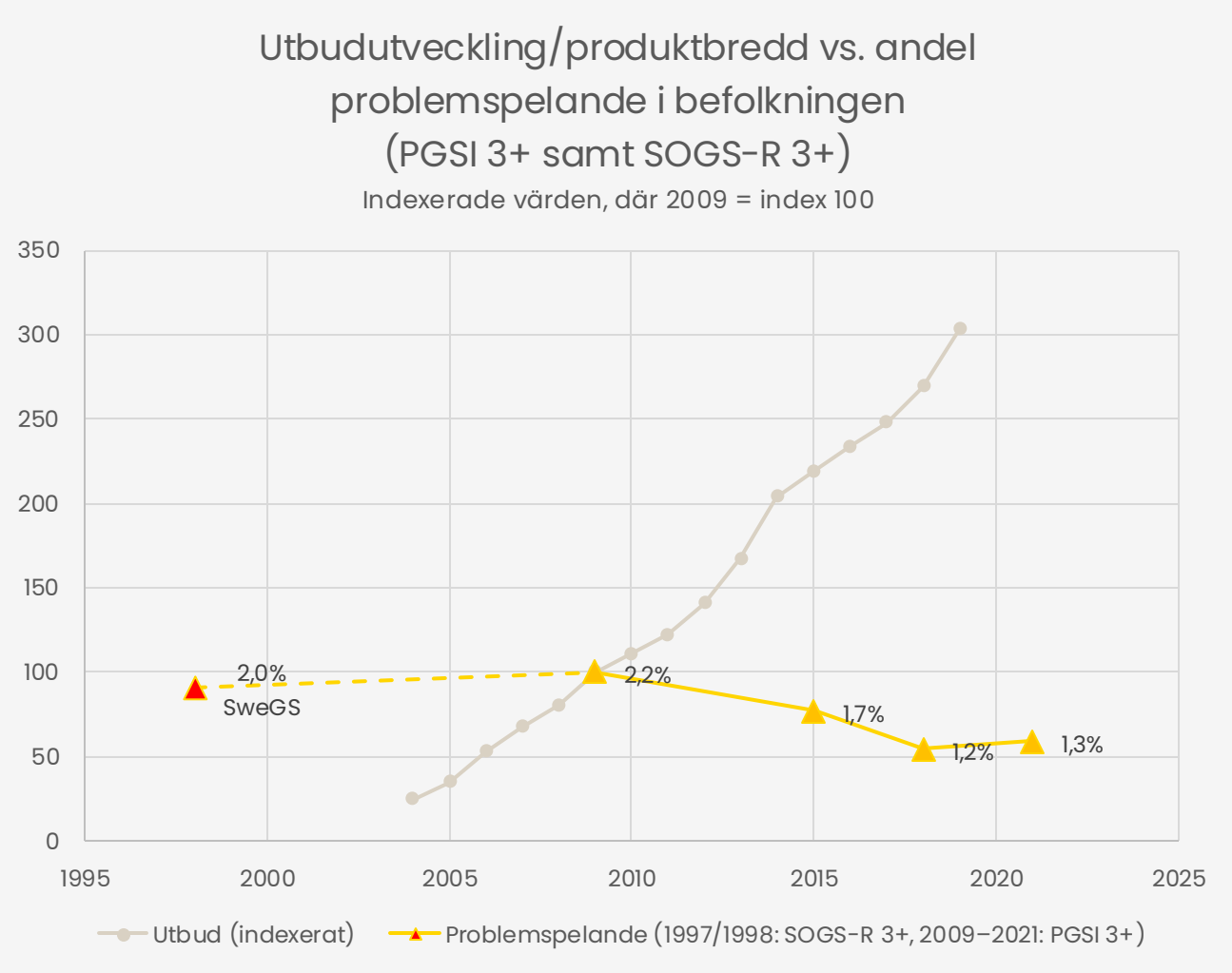
Den totala utbudstillväxten online 2003–2020 motsvarar **en ökning på omkring 7 400 %** – en genomsnittlig årlig tillväxttakt (CAGR) på cirka 29 %.



Utbud vs. problemspelande

Utbudet har mångdubblats. Antalet kasinospel och produktbredden på den svenska onlinemarknaden har ökat kraftigt.

Samtidigt har problemspelandet minskat. Utvecklingen korrelerar negativt med utbudsutvecklingen.

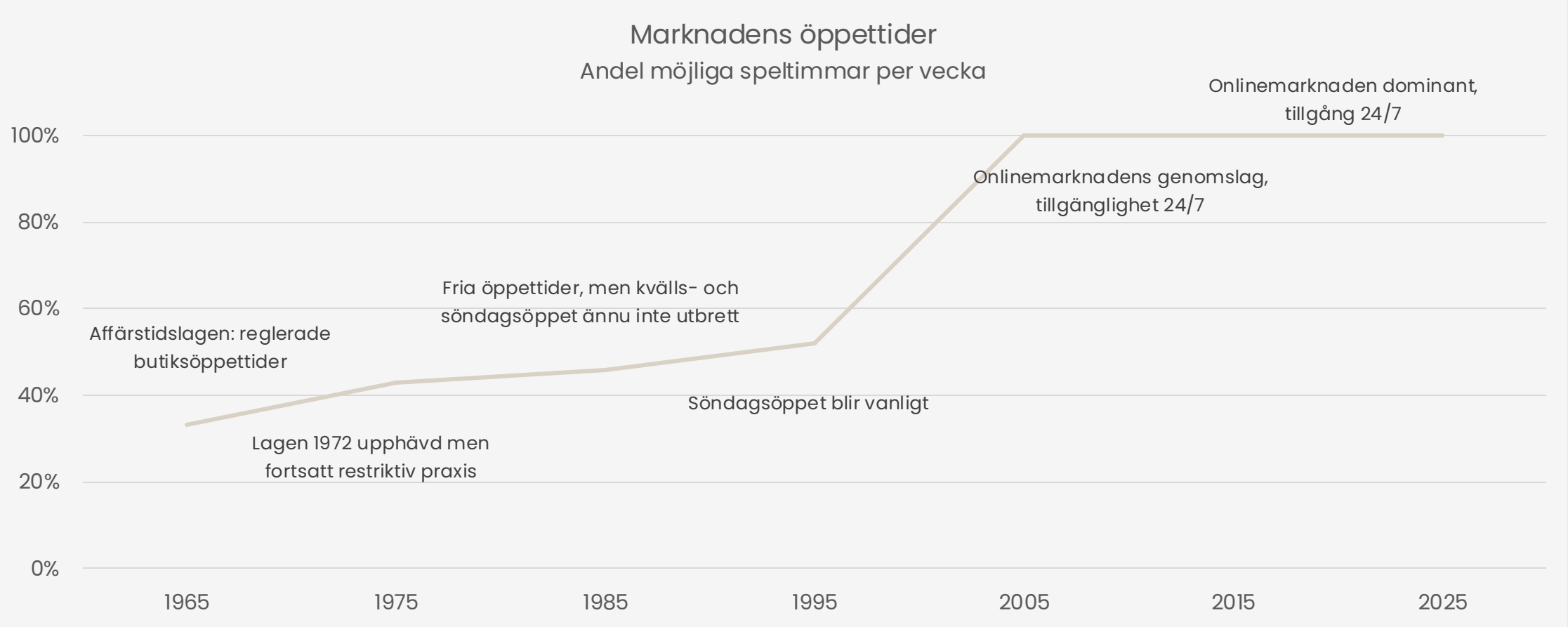


Källa: Swelogs, Folkhälsomyndigheten, Rönnberg et al. 1999 (SweGS), årsredovisningar för Cherry, Betsson och NetEnt samt egna beräkningar

Sambandet mellan tillgänglighet till spel och problemspelande

Spelmarknadens öppettider över tid – den typiska konsumentens tillgänglighet

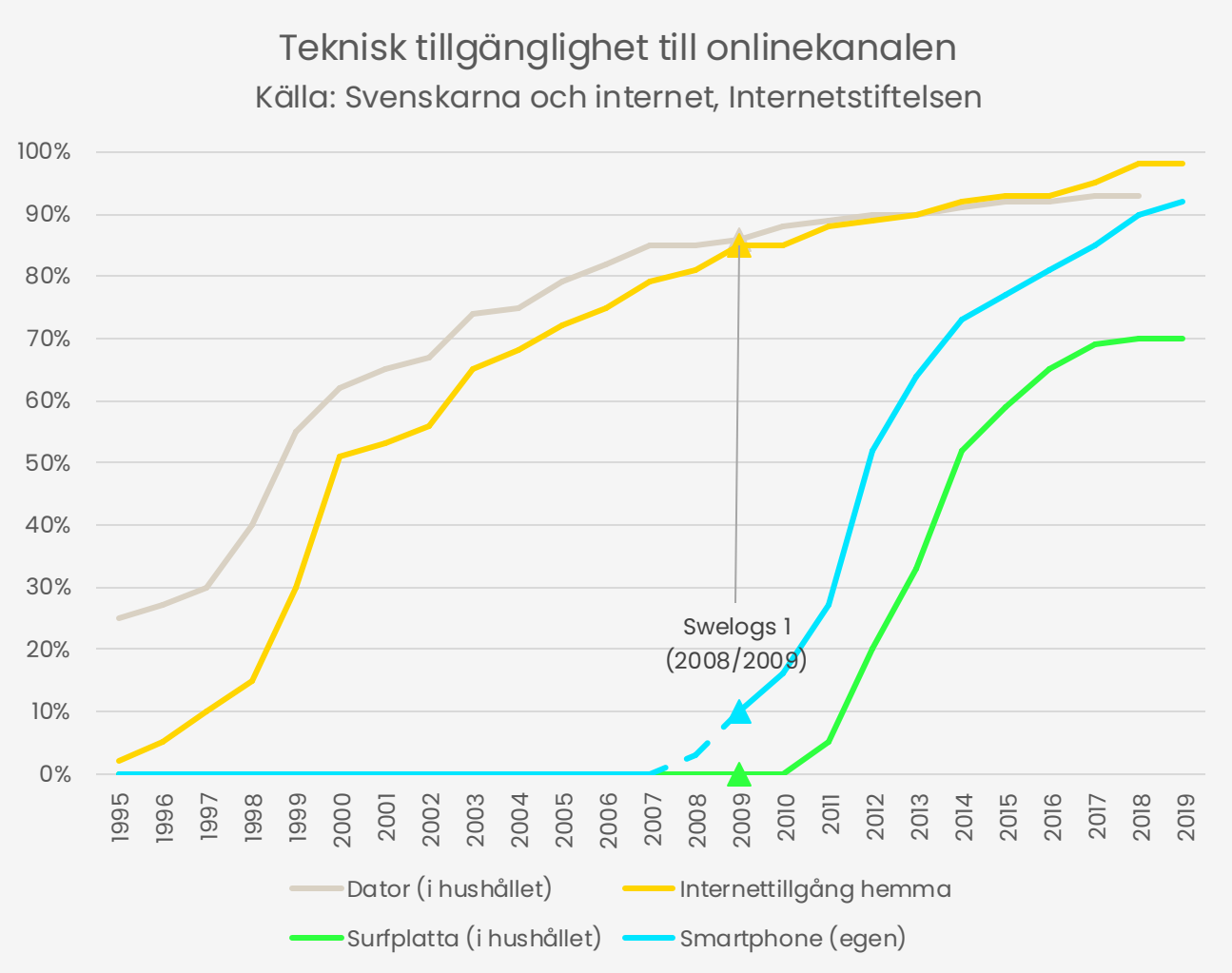
– Ett strukturellt skifte i tillgänglighet med onlinemarknadens genomslag



Teknisk tillgänglighet
– Tillgången har ökat kraftigt med digitaliseringen

Sedan Swelogs 1 (2008/2009) har nästan hela befolkningen fått tillgång till internet och smartphones…

… vilket innebär en dramatisk ökning i den faktiska möjligheten att spela online – i tid, plats och bekvämlighet.



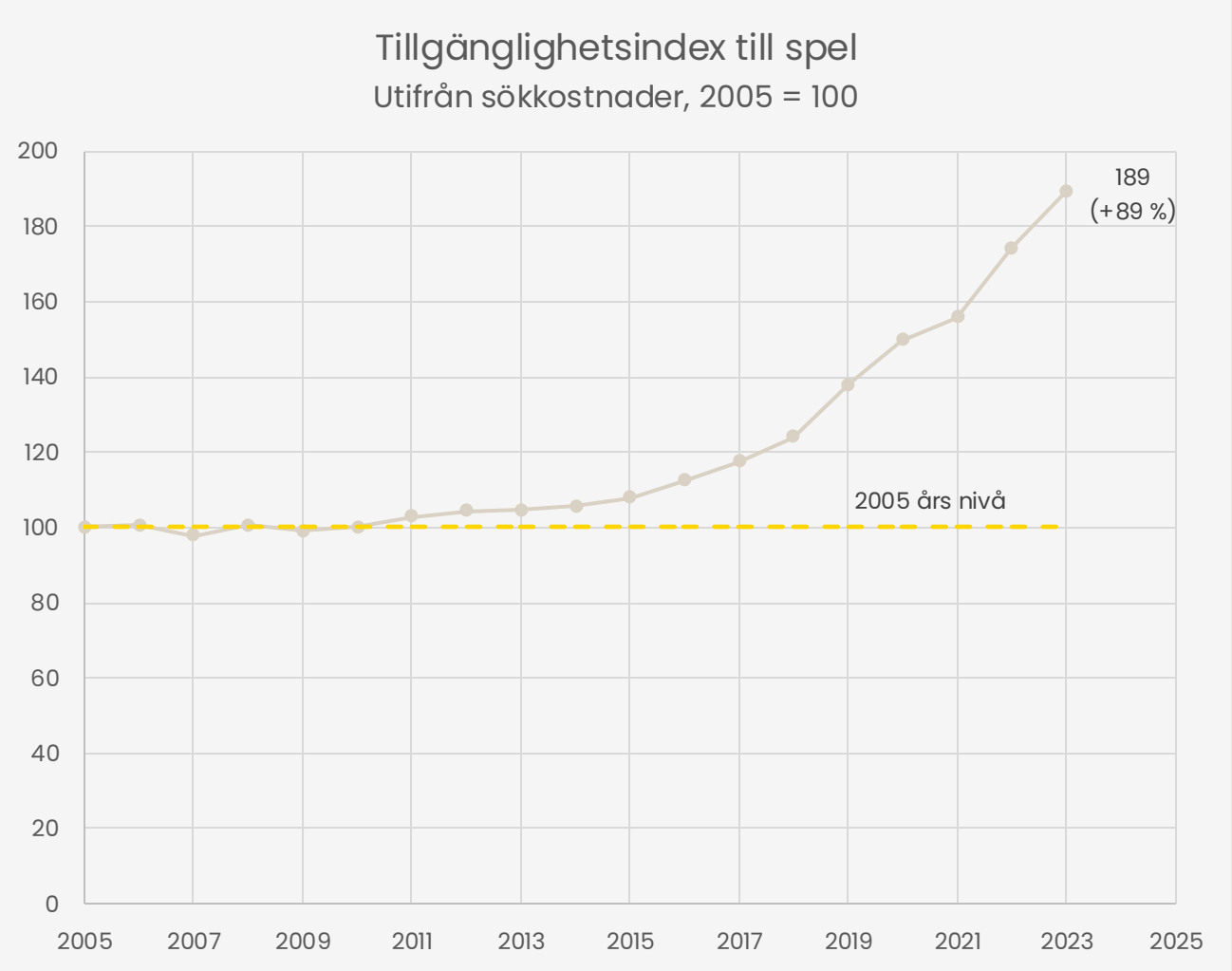
Diagrammet avser befolkningen, 12 år och äldre. Smartphonepenetrationen har skattats för åren 2008-2009 (streckad del av linje).

Minskade sökkostnader
→ ökad tillgänglighet

Sökkostnader = den tid och ansträngning som krävs för att hitta, välja och initiera ett spel.*

Minskade sökkostnader = ökad tillgänglighet. När det blir enklare och billigare att identifiera rätt spel och initiera transaktionen, ökar tillgängligheten.

Sedan 2005 har tillgängligheten nästan fördubblats, drivet av onlinespelens framväxt och smartphones.



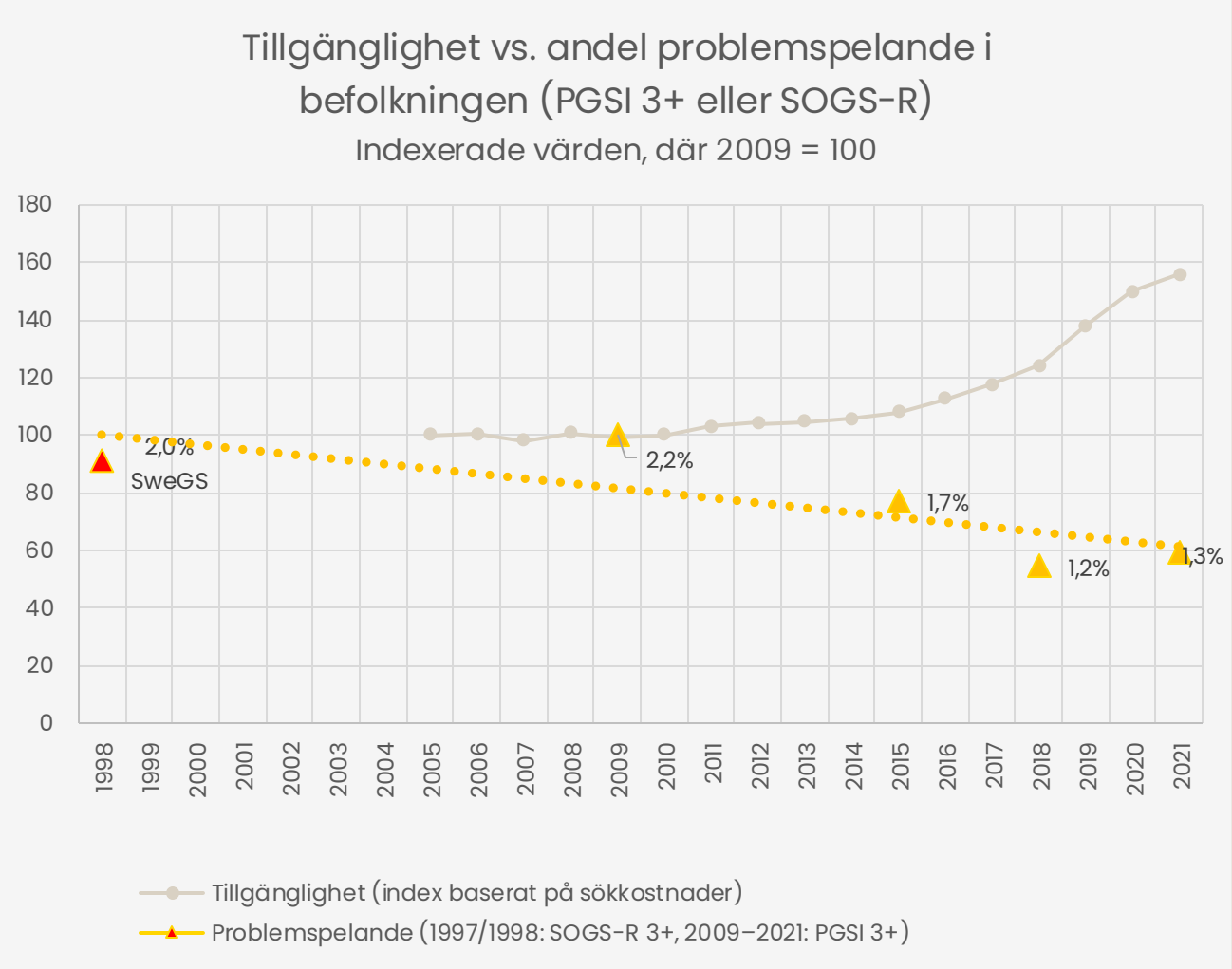
Notering: Onlinespelen ökade tillgängligheten kraftigt, men under den tidiga onlineperioden var det fysiska spelandet fortfarande dominerande. Den parallella nedgången i antalet ombud gör att det totala tillgänglighetsindexet ökar först tydligt när onlinekanalen mognar efter 2015.

*Den beräknade tiden för att hitta och initiera ett spel multiplicerad med en genomsnittlig real timlön för det aktuella året.

Tillgänglighet vs. problemspelande

Tillgängligheten till spel har ökat kraftigt över tid. Sökkostnaderna har minskat i takt med digitalisering, bredband och mobilspelens genomslag. **Problemspelandet har däremot minskat markant.**

Tillgänglighet kan vara en nödvändig faktor för vissa rörelser men **förefaller inte heller i sig vara en tillräcklig drivare av problemspelandet.**



Notering: Onlinespelen ökade tillgängligheten kraftigt, men under den tidiga onlineperioden var det fysiska spelandet fortfarande dominerande. Den parallella nedgången i antalet ombud gör att det totala tillgänglighetsindexet ökar först tydligt när onlinekanalen mognar efter 2015.

Sammanfattning och slutsatser

Sammanfattning och slutsatser

– Förekomst av spelproblem och samband med reklam, spelutbud och tillgänglighet

Problemspelandet har minskat
Problemspelandet har minskat över tid, både sett till andel av befolkningen och antalet personer.

Reklam, utbud och tillgänglighet har ökat kraftigt
Reklaminvesteringar, spelutbud och tillgängligheten har ökat kraftigt, utan att andelen eller antalet problemspelare har följt samma utveckling.

Inga entydiga eller enkla samband
Forskning och offentliga utredningar visar en komplex bild när det gäller samband mellan problemspelande och reklam, utbud och tillgänglighet

Kontaktuppgifter:

Ola Nevander
ola.nevander@makrologik.se
tel. +46-734-076918
http://www.makrologik.se/