



PM 090623

Resultat från SWELOGS – befolkningsstudie om spel och hälsa

I detta PM presenteras en bakgrund samt de första resultaten från en ny befolkningsundersökning om spel och hälsa – SWELOGS (Swedish longitudinal gambling study). Studien har genomförts av Statens folkhälsainstitut under perioden november 2008 till april 2009. Studien kommer att upprepas flera gånger fram till 2014. Denna redovisning har fokus på jämförelse mellan resultat från den nya undersökningen och resultat från den tidigare befolkningsstudien om spel och spelberoende i Sverige från 1997/98 (SWEGS). Ytterligare analyser av data kommer att genomföras och i slutet av november 2009 kommer en utförlig rapport att presenteras.

Bakgrund

Forskningsprogrammet SWELOGS

SWELOGS, Swedish Longitudinal Gambling Studies, är ett långsiktigt forskningsprogram om spel och hälsa i Sverige som leds och finansieras av Statens folkhälsainstitut. Programmet ska följa utvecklingen när det gäller skadeverkningar av överdrivet spelande. Ett syfte är att identifiera risk- och skyddsfaktorer med betydelse för utvecklandet av spelproblem. Målet är att ta fram kunskap för att utveckla förebyggande insatser mot spelproblem i samhället. En internationell forskargrupp är knuten till projektet som genomförs i samarbete med Mittuniversitet och Karolinska institutet.

Forskningsprogrammets forskningsdesign innehåller tre delar:

- EP: befolkningsstudie om 15000 personer med ett representativt urval av befolkningen 16-84 år som följs över tid med ett till tre års mellanrum
- ID: fördjupningsstudie om ca 1750 personer med varierande grad av spelproblem som samtyckt till att vara med i ytterligare intervjuer. För fördjupningsdelen (ii) görs ett separat spår för unga 16-24 år med tätare uppföljningar.
- 578-panel: en liten panel om 578 personer från den tidigare svenska befolkningsstudien om spel och spelberoende som gjordes 1997/98 (SWEGS). De 578 personerna samtyckte vid den tidigare studien till återkontakt och var senare med i en uppföljningsstudie 2001. Hälften av dessa personer hade definierats som personer med spelproblem och hälften var en kontrollgrupp matchad utifrån kön, ålder och bostadsort.

De resultat som presenteras här kommer från den första befolkningsstudien (EP) ovan.

SWEGS – en tidigare befolkningsstudie om spel och spelproblem från 1997/98

Den senaste vetenskapliga undersökningen om spel och spelberoende, Spel och spelberoende i Sverige (SWEGS), genomfördes 1997/98 under ledning av professor Sten Rönneberg. Studien vände sig till 10 000 personer i åldern 15-74 år. Enligt denna hade omkring två procent av befolkningen 15-74 år spelproblem. Studien följdes upp med en fördjupad intervjustudie med 578 respondenter vilken publicerats i rapporten Spelberoende i Sverige – vad kännetecknar personer med spelproblem? SWELOGS innebär en möjlighet att följa upp de senaste tio årens förändringar. SWEGS genomfördes delvis med samma mätinstrument som SWELOGS och resultaten går därför att jämföra.

Definitioner och mätinstrument för spelproblem

Om annat inte anges så likställs här ”spel” med ”spel om pengar”. All användning av begreppen spelproblem och spelberoende handlar om olika grader av problematik som uppkommit till följd av spel om pengar. Spelproblem definieras vanligen utifrån hur många kriterier en person uppfyller på något av de ca femton befintliga diagnostiska instrumenten för spelmissbruk. I de två studier vars resultat jämförs nedan har mätinstrumentet SOGS-R (South Oakes Gambling Screen – Revised) använts. Följande kriterier mäts:

- Försöker vinna tillbaka pengar som man förlorat på spel
- Hävdar att man vunnit pengar på spel när man i själva verket förlorat
- Upplever att man haft problem med sitt spelande
- Har misslyckats flera gånger med att kontrollera, begränsa eller sluta spela
- Har blivit kritiserad för sitt spelande
- Har skuldkänslor kring sitt spelande
- Tror sig inte om att kunna sluta spela, även om man velat
- Har gömt kuponger, bongar, pengar avsedda för spel eller andra tecken på spel för familj eller andra viktiga personer i livet
- Bråkade med närstående om hur man hanterar pengar i relation till spelande
- Förlorat tid till arbete och/eller studier på grund av spelande
- Lånat pengar till spel

Spelproblem definieras här som att uppfylla tre eller fler av dessa kriterier och allvarliga spelproblem (spelberoende) definieras som att uppfylla fem eller fler av kriterierna. Det är alltså en gradskillnad mellan spelproblem och spelberoende. I

denna text används begreppen allvarliga spelproblem och spelberoende som en delmängd bland de med spelproblem.

SWELOGS – befolkningsstudie om spel och hälsa

Statens folkhälsainstitut har nyligen avslutat den första datainsamlingen som ingår i SWELOGS befolkningsstudie om spel och hälsa. Studien vände sig till 15 000 personer i åldern 16-84 år och kommer att upprepas flera gånger fram till 2014.

Studiens syften, urval och metod

Syften

Studien har följande syften:

- 1) Att mäta förekomsten av spelproblem och spelberoende i Sverige, både på generell befolkningsnivå, i olika demografiska grupper och i relation till spelform.
- 2) Att undersöka hur spelproblem och spelberoende samvarierar med spelmönster och med sociala, ekonomiska och hälsomässiga faktorer, både på generell befolkningsnivå och i olika demografiska grupper i syfte att identifiera sårbara grupper i samhället.
- 3) Att jämföra med mätningar från andra länder och med den tidigare svenska befolkningsstudien om spel och spelberoende från 1997/98.
- 4) Att undersöka hur TV- och datorspelande samvarierar med spelproblem och med ekonomiska, sociala och hälsomässiga faktorer.
- 5) Att mäta andelen i befolkningen som känner till befintliga insatser vad gäller råd, stöd och behandling mot spelproblem.
- 6) Att mäta antalet anhöriga, inklusive barn, som drabbas av spelproblem i befolkningen i stort och i olika befolkningssegment.
- 7) Att utgöra baslinje för kommande uppföljningar på befolkningsnivå vilka ska omfatta både prevalens- och incidensmätningar.
- 8) Att utgöra rekryteringsbas till fördjupningspanelen som ska omfatta minst 1750 personer med olika grad av spelproblem.
- 9) Att utgöra kunskapsunderlag för utveckling av förbättrade mätinstrument för spelmissbruk.
- 10) Att validera det kortinstrument för spelproblem (FORS) som utvecklats för användning i de nationella folkhälsoenkäterna som genomförs årligen av Statens folkhälsainstitut.

Population och urval

Populationen består av alla personer 16-84 år som är folkbokförda i Sverige vid tidpunkt för urvalets dragning. Urvalet har gjorts på ett representativt urval av befolkningen (sannolikhetsurval) och stratifieras utifrån kön, ålder samt sannolikheten att ha spelproblem. Den senare har beräknats utifrån tillämpning av resultat från beräkningar gjorda på registervariabler kopplade till data från en pilotundersökning om spel och hälsa som genomfördes våren 2008.



Datainsamlingsmetod

Den primära datainsamlingsmetoden är datorstödda telefonintervjuer. Intervjuerna har varit stödda av professionell tolk. För bortfallsuppföljning har postenkäter samt två påminnelser skickats till de personer som inte gått att nå via telefon.

Informationsbrev

Alla personer i urvalet har fått en informationsfolder om undersökningen och en broschyr om Statens folkhälsainstitut. Dessutom har ett särskilt målsmansbrev skickats till målsman för 16- och 17-åringarna i urvalet. Informationsfolder, broschyr och målsmansbrev har översatts till arabiska, engelska, finska, jiddisch, meänkieli, persiska, polska, romani, somaliska, sydsamiska och thai.

Svarsfrekvens

Svarsfrekvensen för den första datainsamlingen inom ramen för SWELOGS blev 62 procent.

Resultat SWELOGS 2008/2009

Män deltar oftare i spel än kvinnor. Den nya undersökningen visar att 74 procent av männen och 67 procent av kvinnorna hade spelat något spel om pengar det senaste året. Totalt sett var det 70 procent av befolkningen som hade spelat det senaste året. Både bland kvinnor och män är det färre unga som spelar. Endast 42 procent av kvinnorna och 61 procent av männen 16-17 år har spelat spel om pengar de senaste tolv månaderna medan motsvarande siffra för män i alla åldersgrupper över 18 år ligger på runt 75 procent.

Den nya studien visar att cirka två procent av befolkningen har spelproblem varav knappt en tredjedel är spelberoende. Resultaten visar också att det är vanligare med spelproblem bland personer med låga inkomster än bland personer med höga inkomster och att spelproblem är vanligare bland män än bland kvinnor. Unga män 18-24 år är den grupp där det är vanligast med spelproblem medan kvinnor över 65 år är den grupp där spelproblem förekommer i minst utsträckning.

Jämförelse med tidigare studie

Speldeltagande

Resultaten visar att totalt sett har andelen som spelar spel om pengar i Sverige minskat. I den tidigare studien hade 88 procent av befolkningen spelat något spel om pengar det senaste året. Motsvarande siffra i årets undersökning är 70 procent.

Tabell 1: Förändring i spelandet i befolkningen

	SWELOGS 2008/2009	SWEGS 1997/98
Har spelat senaste 12 månaderna	70%	88%

Speldeltagandet har minskat i alla åldersgrupper och för både kvinnor och män, se tabell 1. Allra mest har speldeltagandet minskat bland de yngsta 16-17 år.

Tabell 2: Spelande efter kön och ålder

Ålder	Män		Kvinnor	
	2008/09	1997/98	2008/09	1997/98
16-17	61%	87%	42%	68%
18-24	75%	92%	59%	82%
25-44	76%	91%	70%	88%
45-64	76%	89%	71%	89%
65-74	73%	86%	70%	83%

Spelproblem och spelberoende

Totalt sett ligger spelproblemen i Sverige oförändrat, det vill säga cirka två procent av befolkningen har spelproblem. Av dessa personer hade en fjärdedel (0,5 procent av befolkningen) allvarliga spelproblem/spelberoende. I den nya studien utgör de spelberoende nästan en tredjedel av personerna med spelproblem.

En jämförelse mellan studierna visar att spelproblemen totalt sett ökat markant bland unga män i åldern 18-24 år. Här har andelen personer med spelproblem ökat från 5 procent 1997-98 till 9 procent i årets undersökning. Bland kvinnor i åldern 45-64 år ser vi en fördubbling av andelen personer med spelproblem. Bland yngre kvinnor och äldre män har andelen personer med spelproblem minskat.

Resultaten visar också en ökad andel unga män med allvarliga spelproblem. Detta gäller främst män i åldersgrupperna 18-24 år och 25-44 år. I gruppen män 25-44 år har andelen personer med allvarliga spelproblem fördubblats. Bland de allra yngsta männen 16-17 år har både spelproblemen och spelberoendet minskat.

Tabell 3: Spelproblem (varav allvarliga spelproblem) efter kön och ålder

Ålder	Män		Kvinnor	
	2008/09	1997/98	2008/09	1997/98
16-17	7% (2%)	10% (4%)	3% (1%)	3% (1%)
18-24	9% (3%)	5% (2%)	2% (0,4%)	3% (1%)
25-44	4% (2%)	5% (1%)	0,5% (0,3%)	1% (0%)
45-64	1% (0,5%)	2% (1%)	0,6% (0%)	0,3% (0,1%)
65-74	1% (0,3%)	1% (0%)	0,4% (0%)	0%

Kontaktperson:

Marie Risbeck, projektledare för Spelberoendeprojektet vid Statens folkhälsainstitut,
063-19 97 24, marie.risbeck@fhi.se