

SPEL OM PENGAR OCH SPELBRANSCENS ANSVAR

# Vad innebär riskfyllt spelande och spelansvar?

## INLEDNING

Denna dokumentation är en sammanfattning av vad riskfullt spel om pengar innebär och vad spelbranschen bär för ansvar.

## SPELANSVAR

Spelbolag med tillstånd att bedriva spelverksamhet i Sverige är skyldiga att visa social skyddshänsyn samt ta ansvar för att minska spelproblem. De ansvarsåtgärder spelbolagen arbetar med kallas för spelansvar och flera spelbolag erbjuder spelansvarsverktyg till sina spelare. Spelansvaret utgår ofta från den så kallade Reno-modellen (Blaszczynski, Ladouceur & Shaffer, 2004): ett slags ramverk för hur spelbolag agerar för att minska spelandets skadeverkningar.

Verktygen är ofta frivilliga (men kan för vissa spel vara obligatoriska) och spelbolagen sätter många gånger stor tilltro till individens egna förmåga att själv ta ansvar för sitt spelande.

Mycket av spelansvaret som erbjuds förutsätter att den som spelar faktiskt kan kontrollera sitt spelande och är så pass "nykter" att hen kan avgöra när hen bör använda sig av verktygen. Svårigheter att kontrollera, begränsa eller sluta spela är ofta ett första tecken på att någon håller på att få problem.

Det är helt avgörande att de verktyg som spelbolagen erbjuder sina spelare är riktade i syfte att nå fram till spelaren och stötta spelare att återfå kontroll, om man fullt ut skall ta sitt spelansvar. Spelbolag med tillstånd att bedriva spelverksamhet i Sverige ska ha främsta fokus på sitt egna ansvar (inte främst framhålla och betona individens) som säljare av en beroendeframkallande vara.

## SPEL OM PENGAR ÄR EN FOLKHÄLSOFRÅGA

För att något ska klassas som folksjukdom ska *minst två procent av befolkningen vara drabbad* (Folkhälsomyndigheten, 2017). Andelen problemspelare i Sverige är cirka två procent. Därför antas ett **folkhälsoperspektiv** på spelproblem vilket innebär att det förstås och analyseras utifrån att det *drabbar många, har allvarliga konsekvenser, är ojämnt fördelat i befolkningen men möjligt att förebygga*. (Folkhälsomyndigheten, 2017).

Spel om pengar har sjunkit i popularitet. Färre spelar idag men bland dem som spelar så har riskerna ökat, andelen som får problem är större. Särskilda riskgrupper har utkristalliserats: ungdomar, personer med låg socioekonomisk status och utrikes födda har ofta mer spelproblem än andra. Spelproblem drabbar inte bara den som spelar, utan också familjer, barn, arbetsgivare och andra nära. Idag lever cirka 171 000 personer med någon som har ett problemspelande varav 82 000 är barn (Folkhälsomyndigheten, 2016).

Att analysera spelproblem ur ett folkhälsoperspektiv fördjupar och breddar kunskapen från att bara se individen till att också se samhället. Det ökar kännedomen om hur spel påverkar samhället utifrån sociala, ekonomiska och hälsomässiga aspekter. Det är av stor vikt att spelbolag är medvetna om de negativa sociala, ekonomiska och hälsomässiga konsekvenser som spel om pengar för med sig och agerar genom att arbeta **preventivt** för att minska andelen som får spelproblem och minska konsekvenserna för de som ändå får det.

## PREVENTION

Inom folkhälsovetenskapen delas prevention in i tre stadier: **primär**, **sekundär** och **tertiär**. De beskriver hur arbetet med förebyggande insatser kan *riktas* till individer eller grupper. *Primärprevention* handlar om att förhindra att ett visst beteende uppstår, till exempel att förebygga att unga får spelproblem, genom åldersgränser på spel eller informationskampanjer. *Sekundärprevention* handlar om att få något pågående att upphöra, till exempel att minska förekomsten av ett riskbeteende, genom riktad individuell information och hjälp. *Tertiärprevention* ska minska effekterna av något som redan inträffat, till exempel genom behandling av spelproblem.

Spelansvar och omsorgsplikten rör sig i sfären för primär och sekundär prevention, med förebyggande åtgärder för alla spelare och för dem som uppvisar tecken på problem.

Genom exempelvis åldersgränser på spel, obligatorisk gränssättning (för alla), informationskampanjer om sunt spelbeteende eller begränsa tillgången till alkohol i samband med spel, kan spelbolag förhindra att människor får spelproblem.

Spelbolag kan också, med hjälp av riskanalys av speldata, rikta särskilda åtgärder mot vissa specifika grupper som uppvisar tecken på spelproblem. Exempelvis bör dessa spelare uppmuntras till att ta ett självtest och erbjudas hjälp och stöd att minska sitt spelande.

## SPELPROBLEM, SPELBEROENDE OCH RISKFYLLT SPELANDE

Först och främst: spelproblem och spelberoende är inte samma sak. **Spelproblem** karakteriseras av att det är svårt att begränsa hur mycket tid och/eller pengar man lägger ned på att spela, vilket leder till olika negativa konsekvenser, exempelvis ångest eller skuldsättning på grund av spelande.

**Spelberoende** (hasardspelsyndrom) däremot, är en allvarligare form av spelproblem. Det är en diagnos som efter bedömning ställs av en psykolog eller läkare. Det går inte att ställa diagnosen spelberoende enbart genom att titta på någons speldata.

Utän att veta huruvida kontrollförlust och negativa konsekvenser föreligger är det svårt att tala om ett *problemiskt* spelande. Vad vi kan tala om är *riskfyllt* spelande. Riskbeteenden är enstaka drag som karakteriserar spelproblem och går att med hjälp av en riskanalys att identifiera i speldata.

En riskanalys utifrån speldata kan beskriva sannolikheten att ha (eller i närtid få) spelproblem. Den utgår från markörer i speldata som vi vet predicerar spelproblem. Dessa bör ständigt uppdateras utifrån gällande forskning, men utifrån den information som finns tillgänglig för spelbolagen så handlar det framförallt om spelandets *intensitet* och *konsumtion*: hur mycket tid du spelat och hur mycket pengar du satsat.

Andra markörer är hur mycket "snabba" spel du spelar eller hur du betar dig efter en förlust. Rena demografiska aspekter vägs också in i en riskanalys, en känd riskgrupp är exempelvis unga pojkar. Sammanfattning begrepp.

**Spelberoende:** allvarlig form av spelproblem och är en diagnos som sätts av psykolog eller läkare.

**Spelproblem:** subjektiv upplevelse av att spelandet orsakar problem och kan upptäckas med hjälp av ett självtest.

**Riskfyllt spelande:** beteenden (intensitet i spelandet eller överkonsumtion) och faktorer (kön, ålder) som är statistiskt förenliga med spelproblem och som bland annat går att identifiera i speldata.

Ovan uppdelning och utredning av begrepp kommer från FHM men också Per Binges artikel:

[www.lotteriinspektionen.se/globalassets/dokument/informationsdokument/tryckta-publikationer/skriftserien\\_4\\_2013webb.pdf](http://www.lotteriinspektionen.se/globalassets/dokument/informationsdokument/tryckta-publikationer/skriftserien_4_2013webb.pdf)

Spelmissbruk används ibland synonymt med spelproblem, men är ett begrepp som är på väg att fasas ut eftersom vissa menar att det skuldbelägger individen (som antingen är välanpassad och "brukar" eller "missbrukar"). Inom behandling och forskning används inte begreppet.

## HUR DETEKTERA RISKEN FÖR PROBLEMATISKA BETEENDEN?

Spelare med moderat eller hög risk spelar på ett sätt som är förenligt med evidensbaserade tecken på spelproblem. Vad som just är låg, moderat eller hög risk, det vill säga gränsdragningar för dessa värden bör göras utifrån prevalensstudier som exempelvis Swelogs.

Kvalificerade BTS-verktyg ser över all speldata från hela spelpopulationen och tittar särskilt på spelbeteendet från dem som gjort ett självtest. Dessa spelmönster används som ett slags facit för vad som är riskfyllt beteende när data-modeller sedan byggs. Analysen svarar på frågan: hur stor är sannolikheten att en spelare (som inte gjort ett självtest) svarar att hen har problem med sitt spelande OM hen skulle göra självtest?

Modellerna och algoritmerna är dock inte statiska utan omtränas kontinuerligt då populationen förändras, nya spel tillkommer och ny kunskap från prevalensstudier tillkommer etc. Det är därför viktigt att BTS-verktyg godkänns av Spelmyndighet eller annat oberoende organ eftersom bedömningarna för vad som är låg/moderat/hög risk är komplexa och föränderliga.

När finns det anledning att minska sitt spelande?

Framförallt när den som spelar *själv* uppger att hen mår dåligt över sitt spelande, tappar kontrollen i tid och pengar eller får sociala konsekvenser av sitt spelande. Ser spelbolaget tecken på detta via självtest eller speldata, ska åtgärder sättas in.

För att motverka problem krävs ett aktivt arbete

Ett spelbolag som *iakttar försiktighet* säljer spel, men arbetar aktivt med att begränsa spelproblem för att ta social skyddshänsyn. Det handlar om en strävan att minimera de negativa effekterna av spelandet - något som kan ställas mot vinstintresset. För detta krävs att spelbolaget arbetar brett med exempelvis spelgränser för alla. Det krävs ett **individanpassat** arbete, utifrån spelarens **riskprofil**. Det krävs också en evidensbaserad **åtgärdsplan** som beskriver vilka åtgärder som sätts in vid vilka situationer. Åtgärdsplanen ska följas upp och revideras. //

## Källförteckning

- Blaszczynski, A., Ladouceur, R., & Shaffer, H. J. (2004). A science-based framework for responsible gambling: The Reno model. *Journal of Gambling studies*, 20(3), 301-317.
- Folkhälsomyndigheten (2017). *Spel om pengar är en folkhälsofråga*. Östersund: Folkhälsomyndigheten
- Folkhälsomyndigheten (2016). *Tabellsammanställning för Swelogs prevalensstudie 2015 – med jämförelser mot prevalensstudien 2008/2009*. Östersund: Folkhälsomyndigheten
- Spellicensutredningen, SOU 2017:30 (2017)