

Presentation vid RFMAs konferens "Spel och spelmissbruk", Huddinge, 7 februari, 2012

Drivkrafter bakom spel och spelmissbruk

samt hur spelandet och spelmissbruket har förändrats över tid

Per Binde, docent



www.onqambling.org

Svensk spelhistoria på en sida

Vikingatiden	Oreglerat tärningsspel
Ca. 1500 – 1930	De flesta spelformer förbjudna, trots det mycket spel
1930 – 1980	Spelmonopol – tillfredsställer efterfrågan men gör inget för att stimulera den
1980 – 2000	Statsägda företag kommersialiserar spelandet – efterfrågan stimuleras
2000 – idag	Internetspel, spel över gränser, ytterligare kommersialisering

www.onqambling.org

Spelvanor senaste decennierna

Utbud och tillgänglighet har ökat

Bruttoomsättningen ökar stadigt
(41 miljarder 2010)

Spelutgifternas del av disponibel inkomst relativt konstant
(enligt statistiken: 2,7 procent brutto; 1 procent netto, 2010)

Men det är färre som spelar
(spelat senaste året: 88 % 1999 – 70 % 2009)

Och allt mer pengar satsas hos oreglerade bolag
(13 miljarder i utlandet + 10 illegalt, 2010)

Således spelar färre för mer pengar

www.onqambling.org

Spelproblem sedan 1999

SWELOGS: ingen skillnad 2008 jämfört med 1999

På befolkningsnivå; omkring 2 % spelproblem, ytterligare 0,5 % allvarliga problem

Men det är färre som spelar

Så bland spelarna har problemen ökat

Spelproblem bland unga män har fördubblats

En av tio män i åldern 18-24 har spelproblem

Vissa spelformer är problemtyngda

Internetbingo: 33-55 % är problemspelare; Vegas-automater: 25%

Folkhälsoenkäten & Svenska Spels kartläggningar

Spelproblemen i stort oförändrade, möjligen en topp runt 2007

www.onqambling.org

Varför ökar inte spelproblemen?

Samma mönster i andra västländer

Spelandet minskar

Efterfrågan mättad?

Medvetenheten om spelproblem ökar

Spelarna anpassar sig

De flesta spelproblem förvärras inte progressivt
och är inte livslånga

Prevention, spelansvar och behandling har effekt

www.onqambling.org

Fyra faser

i spelbolagens inställning till spelproblem

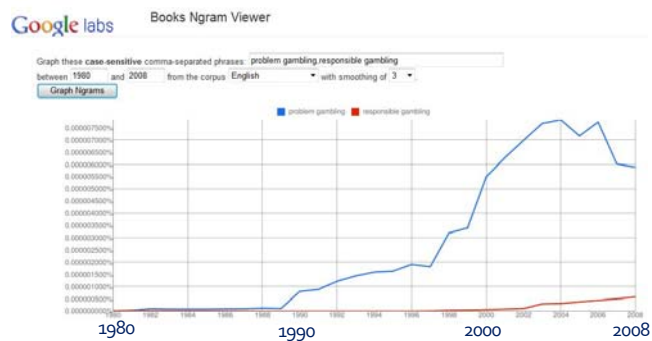
(c.f. Eadington, 2003)

1. Förnekande
2. Läpparnas bekännelse
3. Halvhjärtat engagemang
i spelansvar
4. Bra engagemang
(EU-frågor, spelansvar blir en politisk och konkurrensmässig fördel)

www.onqambling.org

Google Ngram graf

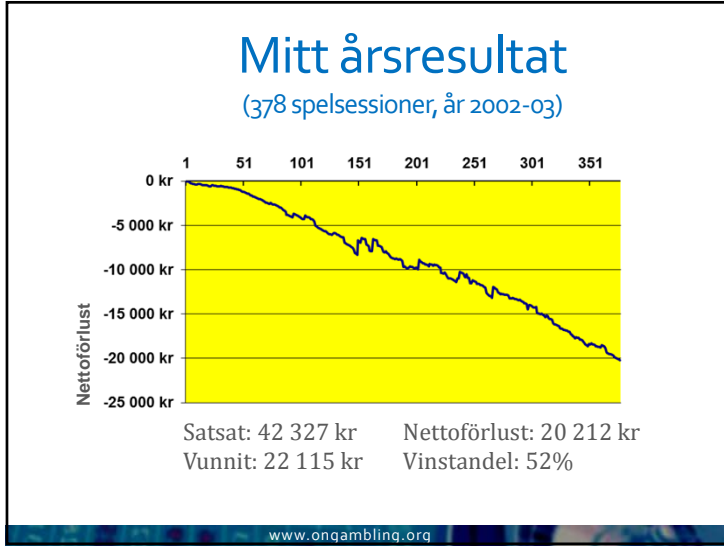
(Engelskt korpus)



www.onqambling.org

Spelandets drivkrafter

www.onqambling.org



Spelarna förlorar

Postkodlotteriet	60%
Lotto	55%
Triss skraplott	51%
Stryktipset	35%
V75 (trav)	35%
Vinnare (trav)	20%
Spelautomater	Ca. 10%
Internetpoker	Ca. 2,5-5%

www.onqambling.org

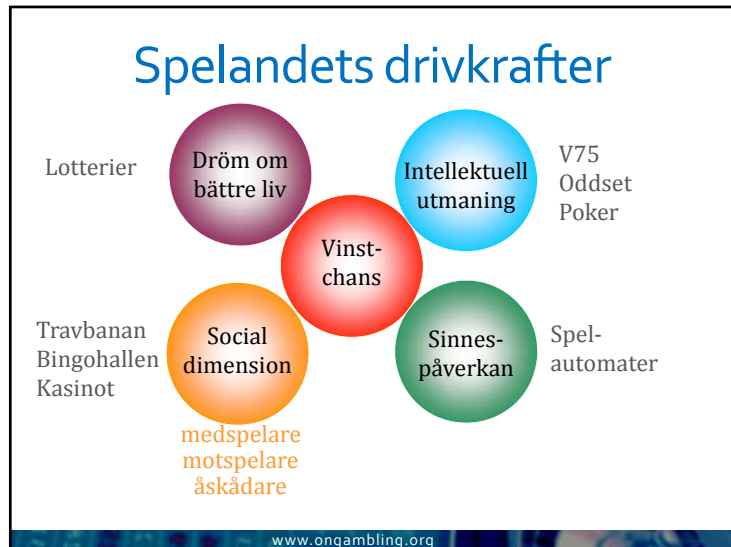
"Drömvinsten": 1 chans på 337 726 600

Chans att få 7 rätt på Lotto: 1 på 6 754 520; chans att få 2 rätt på Joker: 1 på 50; Chans att vinna "Drömvinsten": 1 på 337 726 600

Jackpot nu:
106 miljoner kr!

Varje fält: 1 cm
 Omkrets: 337 726 600 cm
 = 3 377 km
 Radie: 538 km

www.onqambling.org



Spel på hästar

www.onqambling.org

Vinst-chans

- *En vision*
... om att få mycket mer än vad man ger
- *Biologi*
... förstärkt av hjärnans belöningssystem
- *Betydelser*
... kulturella, symboliska, psykologiska
- *I samklang med*
... andra positiva visioner om att få utan att behöva *ge*
(tur – den fria gåvan – altruism – gudomlig nåd – ödet)

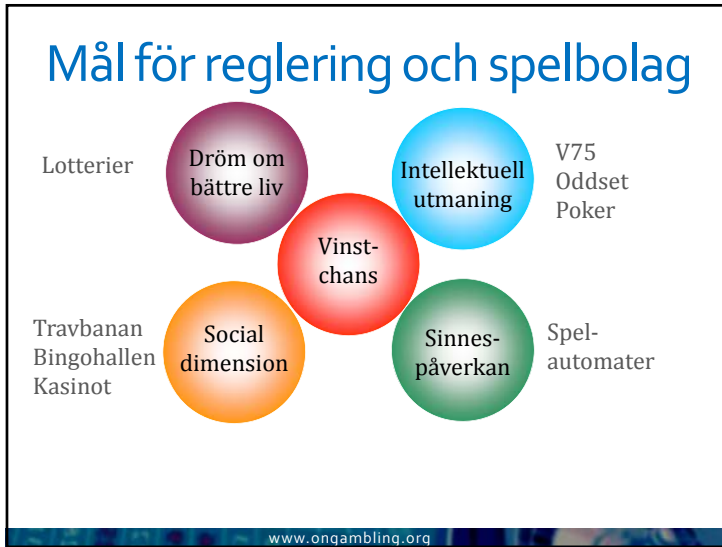
www.onqambling.org

Vinstglädje!

www.onqambling.org

Drivkrafter och spelproblem

www.onqambling.org



The anthropology of gambling
www.ongambling.org

per.binde@gu.se

www.ongambling.org