

Spel om pengar, datorspelande och sociala medier under pandemin

Anders Nilsson, psykolog, fil dr

Centrum för psykiatrforskning



Region Stockholm

Stanna hemma

Ett viktigt budskap har varit att människor ska stanna hemma
under pandemin.



Att spela datorspel, spela om pengar eller använda sociala
medier kan vara bra aktiviteter.

Spel om pengar



Ungefär sex av tio svenskar har spelat om pengar senaste året.



Cirka 1-2 procent av befolkningen har spelproblem.

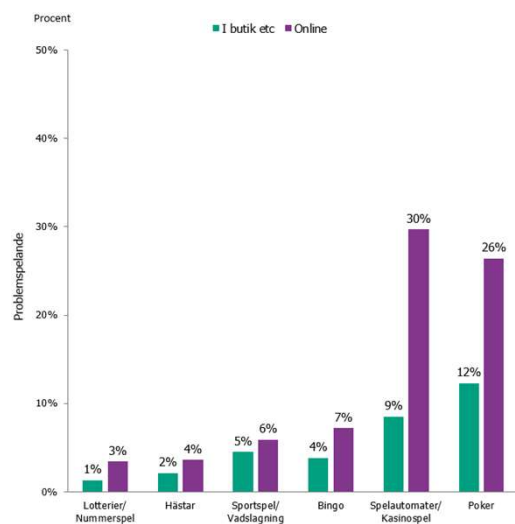


Spelproblem ger negativa konsekvenser för ekonomin, hälsan och relationer till andra, för både den som spelar och för anhöriga.

Vad vi spelar på



Vilka problemspelen är



Spel på nätet



Snabba spel med möjlighet till kontinuerligt spelande, som nätkasino, brukar anses ha störst risk.



Det finns i dagsläget 283 licenserade spelsajter i Sverige fördelat på 72 licenshavare.



Uppskattningar från FHM indikerar att uppemot 70% av intäkterna från nätkasino kommer från personer med någon nivå av problemspelande.

Förändringar spelmarknaden

15
mars

Svenska Ishockeyförbundet ställer in säsongen.

29
mars

Casino Cosmopol stänger.

3
april

Premier League pausar verksamheten.

2
juli

Regeringen inför tillfälliga begränsningar av spel på nätkasino.

Farhågor



När andra spelformer försvinner övergår fler till nätkasinon, som är mer riskabla.



Isolering, tristess och större hemmavaro kan få fler att spela mer.



Tidigare ekonomiska kriser har gjort att fler spelar (men svårt att jämföra med den här pandemin).

Studier om konsekvenser av pandemin

Transitioning Between Online Gambling Modalities and Decrease in Total Gambling Activity, but No Indication of Increase in Problematic Online Gambling Intensity During the First Phase of the COVID-19 Outbreak in Sweden: A Time Series Forecast Study.

Lindner, P., Forsström, D., Jonsson, J., Berman, A. H., & Carlbring, P. (2020).

Changes in Gambling Behavior during the COVID-19 Pandemic – A Web Survey Study in Sweden.

Håkansson, A. (2020).

Två studier på väg:

- ✓ Månsson, V., Wall., Rosendahl, I., & Jayaram-Lindström, N.
- ✓ Folkhälsomyndigheten studie

De publicerade studierna

	Lindner et al.	Håkansson
<i>Deltagare</i>		• 2016 deltagare över 18 år. • 51% män. • 9% problemspelare/ risk för spelproblem
<i>Metod</i>	Samtliga spel som registreras på spelpaus.se, dvs samtliga licensierade nätspel samt samtliga spel hos ett stort licensierat spelbolag analyserads och jämfördes med data från föregående år.	Tvårsnittsstudie med självrekryterade deltagare i en nätpanel.
<i>Tidsperiod</i>	12 mars 2020–8 april 2020.	24 april-3 maj 2020.
<i>Resultat</i>	10-15% minskat spelande generellt, men ett något ökat spelande på nätkasino. Ingen tydlig ökning av andelen med spelproblem (högintensiva spelare). De som spelade mer hade i något högre grad spelproblem.	4% spelade mer, 7% mindre, resten oförändrat. De som spelade mer hade i högre grad spelproblem, var hemma mer, hade andra problem (alkohol). Mycket liten andel som började spela på andra spel pga. inget sportspel.

Slutsatser(?)



Relativt kraftigt minskat spelande till följd av färre spelmöjligheter.



Begränsad överflyttning till andra typer av spel.



Möjligen färre problemspelare, men eventuellt har de med spelproblem fått mer omfattande problem.

Datorspel och sociala medier



Att spela datorspel och ägna sig åt sociala medier är några av de främsta fritidsaktiviteterna bland unga.



I snitt lägger en XX-åring XX timmar på sociala medier varje dag och XX timmar på dator/tv-spel.

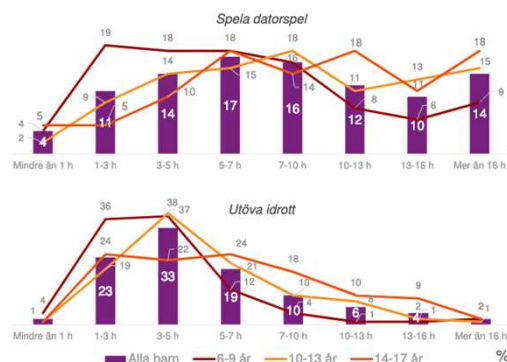


För det mesta är det harmlöst (och ofta positivt) men det finns möjliga negativa sidor.

Ungas datorspelsvanor

Barnens tid för datorspel och idrott per vecka

Flera undersökningar¹ pekar på att datorspelande är en av de populäraste aktiviteterna bland barn och unga – åtminstone sett till tid.

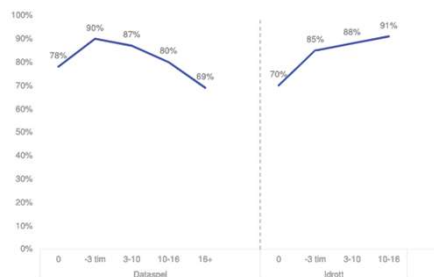


¹Kantar Sifo: Datorspelande bland barn och unga 2017

Ungas datorspelsvanor

En del pekar också på ett samband mellan datorspelande och psykisk ohälsa. I ICD-11 finns *gaming disorder* som diagnos.

Upplevd livskvalitet



Fråga: Håller du med eller inte? "Jag trivs med livet i största allmänhet"
(vi redovisar andelen som svarat 4 eller 5 på en femgradig skala, d.v.s. de som håller med om påståendet)
Baser: Alla barn (915), Alla barn som spelar datorspel (564), Alla barn som utövar någon idrott eller fysisk aktivitet (457)

¹Kantar Sifo: Datorspelande bland barn och unga 2017

Gaming disorder

“Gaming disorder is defined as a pattern of gaming behavior (“digital-gaming” or “video-gaming”) characterized by impaired control over gaming, increasing priority given to gaming over other activities to the extent that gaming takes precedence over other interests and daily activities, and continuation or escalation of gaming despite the occurrence of negative consequences.

For gaming disorder to be diagnosed, the behaviour pattern must be of sufficient severity to result in significant impairment in personal, family, social, educational, occupational or other important areas of functioning and would normally have been evident for at least 12 months.”

Ungas datorspelsvanor

Flera forskare har dock ifrågasatt om det verkligen är datorspelande som orsakar psykisk ohälsa och om diagnosen verkligen är väl underbyggd¹.

En del tyder på att det avgörande är motivet till att spela som är avgörande för om det är problematiskt².

Det är dock svårt att avgöra var gränsen går för ett engagerat respektive problematiskt datorspelande.

¹Aarseth, E., Bean, A. M., Boonen, H., Colder Carras, M., Coulson, M., Das, D., ... & Haagsma, M. C. (2017). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 267-270.

²Vadlin, S., Åslund, C., Hellström, C., & Nilsson, K. W. (2016). Associations between problematic gaming and psychiatric symptoms among adolescents in two samples. *Addictive behaviors*, 61, 8-15.

Datorspelande under pandemin



Digital försäljning av spel ökade med 23% i Norden i april¹.



Fortnight-relaterat spelande ökade med 70% i Italien².



I USA ökade onlinespelandet med 75% vid de första stanna hemma-restriktionerna³.

¹ Spelförsäljning ökar kraftigt i hela Norden, SVT Kultur 24 juli

² Housebound Italian Kids Strain Network With Fortnite Marathon, Bloomberg Technology 12 mars

³ Gaming Usage up 75 Percent Amid Coronavirus Outbreak, Verizon Reports, The Hollywood Reporter 17 mars

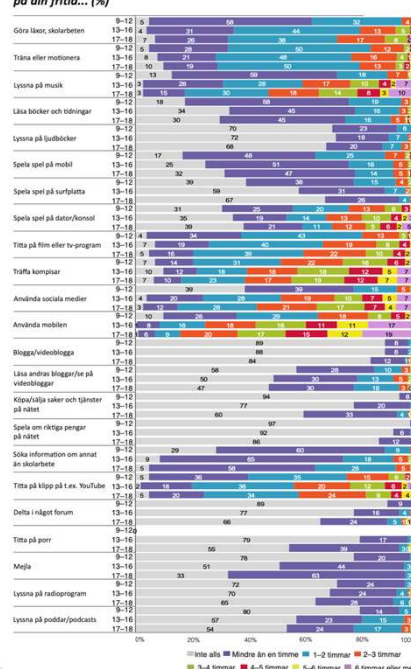
Ungas sociala medier-vanor

90% av 17-18-åringar använder sociala medier varje dag, 84% av 13-16-åringar. Cirka 60-70% använder mobilen mer än 3 timmar per dag¹.

Ungefär 40%¹ anser att de ägnar för mycket tid åt sociala medier. Forskning ser ett samband mellan sociala medier-användande och psykisk ohälsa, men det är omtvistat.

¹Ungar och medier 2019

10. Om du tänker på en vanlig dag, ungefär hur länge brukar du på din fritid... (%)



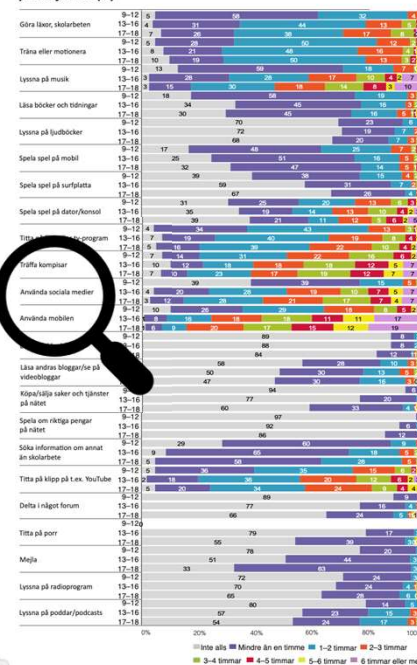
Ungas sociala medier-vanor

90% av 17-18-åringar använder sociala medier varje dag, 84% av 13-16-åringar. Cirka 60-70% använder mobilen mer än 3 timmar per dag¹.

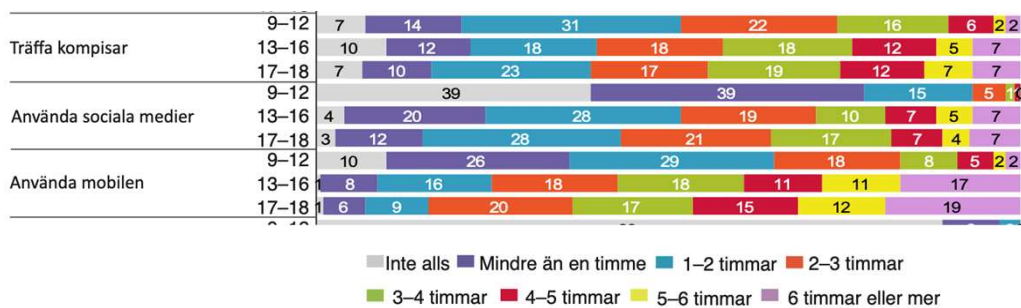
Ungefär 40%¹ anser att de ägnar för mycket tid åt sociala medier. Forskning ser ett samband mellan sociala medier-användande och psykisk ohälsa, men det är omtvistat.

¹Ungar och medier 2019

10. Om du tänker på en vanlig dag, ungefär hur länge brukar du på din fritid... (%)



Ungas sociala medier-vanor



¹Ungar och medier 2019

Coronastudien



Vi ville undersöka hur datorspelandet och sociala medier-användandet har förändrats under pandemin, samt om det har gett några negativa effekter på välmåendet.



Studien bestod av en anonym nätbaserad enkät som vände sig till högstadie- och gymnasieungdomar (n=1232).



39 frågor om bakgrund, familjeförhållanden, datorspelande och sociala medier-användande.

Coronastudien



1232 deltagare varav:

- ✓ 1016 flickor
- ✓ 201 pojkar
- ✓ 15 annan identifikation



Åldern på deltagarna var:

- ✓ Min 13 år
- ✓ Median 17 år
- ✓ Max 18 år



Insamlingen gjordes i huvudsak från 5 juni 2020 och en dryg månad efter.

Förändring i datorspelande under covid

Spelar dator- och/eller TV-spel.

Aldrig	Ibland	Ofta
662	381	189

Antal speltimmar per dag under de senaste två veckorna.

0	1-2	3-4	5-6	7-8	8+
82	222	125	67	39	35

Skillnad mot före COVID-19

Ja, mindre	Ja, mer	Ingen skillnad
37 (6,5 %)	166 (29,1 %)	367 (64,4 %)

23

Förändring i sociala medier-användande under covid

Antal timmar per dag använda för social media (N=1232)

Min	Median	Max	Inget svar
0	5	20	42

Skillnad mot före Covid-19

Ja, mindre	Ja, mer	Ingen skillnad
54 (4,4 %)	643 (52,2 %)	535 (43,4 %)

24

Dåligt mående pga datorspel/sociala medier

I vilken grad har du mått dåligt (känt dig orolig, blivit nedstämd eller upplevt ångest) på grund av ditt datorspel under corona/covid-19-pandemin? (Skala 1-5) (N=570)

Medel	Median	SD
1,73	1	2,82

I vilken grad har du mått dåligt (känt dig orolig, blivit nedstämd eller upplevt ångest) på grund av ditt användande av sociala medier under corona/covid-19-pandemin? (Skala 1-5) (N=1232)

Medel	Median	SD
2,4	2	1,26

25

Antal timmar datorspelade per dag på antal negativa konsekvenser (N=570)

Koefficient	Estimat	Exp (Estimat)	Std. Error	Z värde	Pr (> z)
Intercept	-0.46	0.63	0.087	-5.34	< 0.001
Antal timmar per dag datorspelade	0.15	1.16	0.025	5.93	< 0.001
Antal negativa konsekvenser innan COVID-19	0.32	1.37	0.016	19.53	< 0.001
Pojkar	-0.26	0.77	0.082	-3.15	0.002
Ålder (centrerat)	0.05	1.05	0.023	2.22	0.027

2020-11-13

26

27

Antal timmar sociala medier per dag på antal negativa konsekvenser (N=1232)

Koefficient	Estimat	Exp (Estimat)	Std. Error	Z värde	Pr (> z)
Intercept	0.34	1.40	0.046	7.35	< 0.001
Antal timmar per dag användandes sociala media	0.02	1.02	0.006	3.18	0.002
Negativa konsekvenser innan COVID-19	0.22	1.25	0.009	24.22	< 0.001
Pojkar	-0.36	0.70	0.068	-5.29	< 0.001
Ålder (centrerat)	0.10	1.11	0.015	6.98	< 0.001

Mest frekvent rapporterade negativa konsekvenser innan och under covid

Konsekvenser på	Datorspelande (n=570)		Sociala media (n=1232)	
	Innan	Under	Innan	Under
Studier	125	134	519	555
Aktiviteter	34	62	126	213
Rört på sig	192	209	462	512
Mående	63	89	449	493
Sömn	196	199	673	692
Ekonomi	23	23	43	69
Kontakt med vänner	50	62	173	230
Övriga intressen	43	59	136	147
Relation med familjen	89	81	245	207



Vanligast



Näst vanligast



Tredje vanligast

28