

Stödlinjen

För spelare och anhöriga

Stödlinjens tertialrapport 1 januari – 30 april 2017

Sammanfattning

Under perioden 1 januari till 30 april 2017 kontaktades Stödlinjen av totalt 1099 personer, varav 697 via telefon (64 %), 245 via chatt (22 %) och 157 via e-post (14 %). Detta är att jämföra med totalt 981 kontakter under samma period 2016, varav 609 telefonsamtal, 254 chattar och 118 e-brev (62 %, 26 % respektive 12 %). Det totala antalet kontakter under första tertialet 2017 var knappt 12 % fler än under samma period år 2016, och det är framförallt andelen kontakter via e-post som har ökat.¹ Mellan 2016 och 2015 ökade antalet kontakter under perioden med 7 %.

Vad gäller ålder på spelare som kontakter Stödlinjen via telefon, är gruppen 25-34 år i likhet med förra året mest representerad. Andelen i den åldersgruppen är ungefär i paritet med andelen för första tertialet 2016, och utgör över 50 % av kontakterna. Den spelform som mest frekvent angivits som mest problematisk är i likhet med föregående år kasinospel online. Andelen för vilka denna spelform angivits som mest problematisk var under första tertialet 2017 56 %, en ökning från 48 % respektive 49 % för samma tidsperiod 2016 respektive 2015.

Antalet personer som genomfört screening för spelproblematikens allvarsgrad på Stödlinjens webbplats var 1203 under första tertialet 2017. Detta är att jämföra med 1307 personer som screenade sig under samma period 2016 och 479 personer under en något kortare period 2015, direkt efter lanseringen av tjänsten. Medelpoäng på Problem Gambling Severity Index (PGSI) under första tertialet 2017 var 12,2 (SD=8,4), att jämföra med 13,2 (SD = 8,1) för samma period 2016 respektive 14,97 (SD=7,22) för 2015. Detta indikerar att 66 % av de som screenat sig under första tertialet 2017 hade tydliga spelproblem, medan 73 % respektive 84 % hade tydliga spelproblem för samma period 2016 och 2015. Spridningen i allvarsgraden av spelproblem är således större nu för 2017 och speglar eventuellt att de som screenar sig gör det något tidigare, det vill säga innan problemen hunnit bli så allvarliga.

Rapporten har sammanställts av Anne H Berman, projektledare för Stödlinjen, med hjälp av Stödlinjens rådgivare.

Innehållsförteckning

<i>Sammanfattning</i>	2
<i>Bakgrund/begränsning</i>	3
<i>Resultat</i>	3
Telefonsamtal	3
Åldersfördelning för spelare	4
Chatt	5
E-post	5
Spelformer	6
Screening	6
<i>Diskussion</i>	7

¹ Registreringen av kontakterna kan ha ökat något eftersom databassystemet för Stödlinjen ändrades från 1 januari 2017, där framförallt registreringen av mejlkontakter nu sker i direkt anslutning till kontakten.

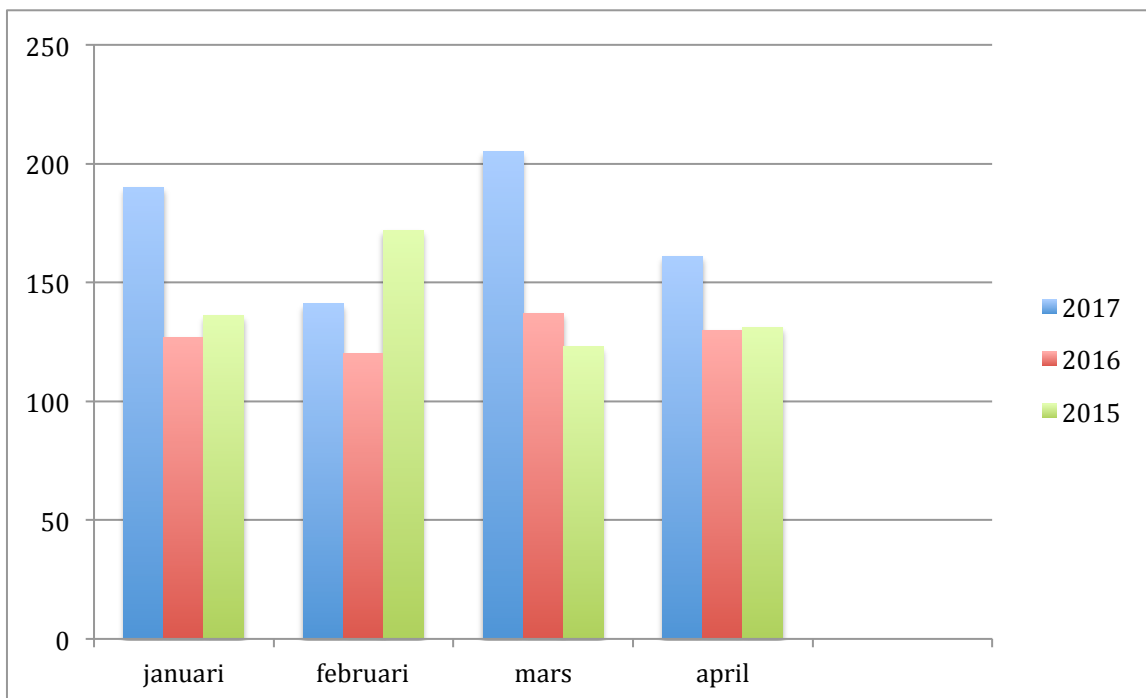
Bakgrund

I denna rapport sammanfattas de inkommande kontakterna till den nationella Stödlinjen för spelare och anhöriga under perioden 1 januari till 30 april 2017. Fokus ligger på antal inkommande kontakter, köns- och åldersfördelning, spelformer som uppges vara problematiska och resultat från onlinescreening för spelproblem. Jämförelser görs med samma period 2016 samt 2015. Vad gäller uppgifterna för screening på webbplatsen, fanns dessa först från 27 januari 2015, vilket innebär att perioden för 2015 är något kortare än för 2016 och 2017.

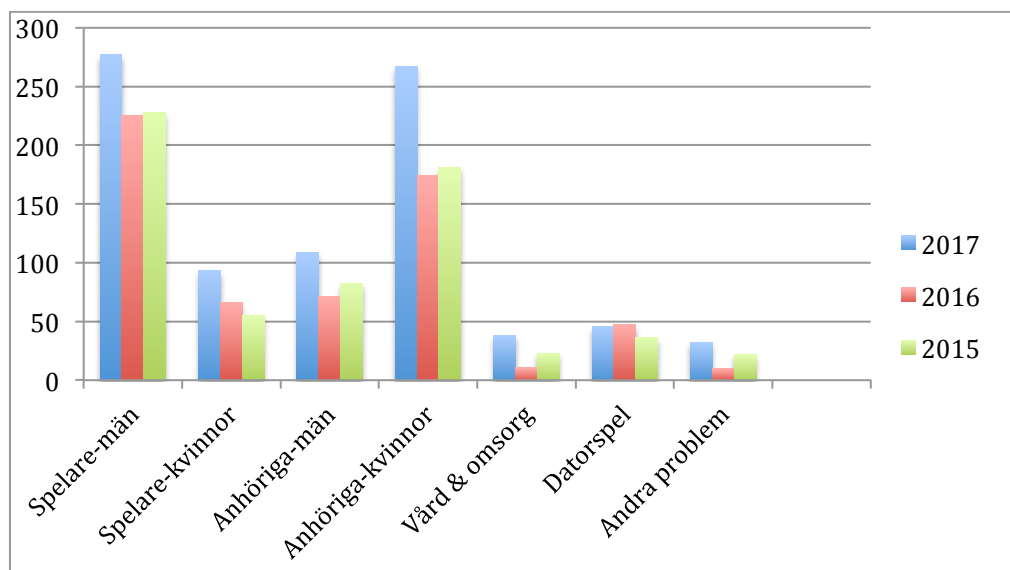
Resultat

TELEFONSAMTAL

Under perioden 1 januari till 30 april 2017 inkom 697 telefonsamtal under linjens öppettider som är vardagar mellan 9-21. Detta antal samtal innebär en ökning med 14 % jämfört med samma period föregående år. Figur 1 visar antalet telefonsamtal per månad under första tertialet 2015-2017. Figur 2 visar inkommande telefonsamtal per typ av samtal för första tertialet 2015-2017. Trenden med färre spelarsamtal har brutits och en ökning syns i alla typer av samtal utom dataspel, där antalet samtal är i stort sett detsamma som 2016.



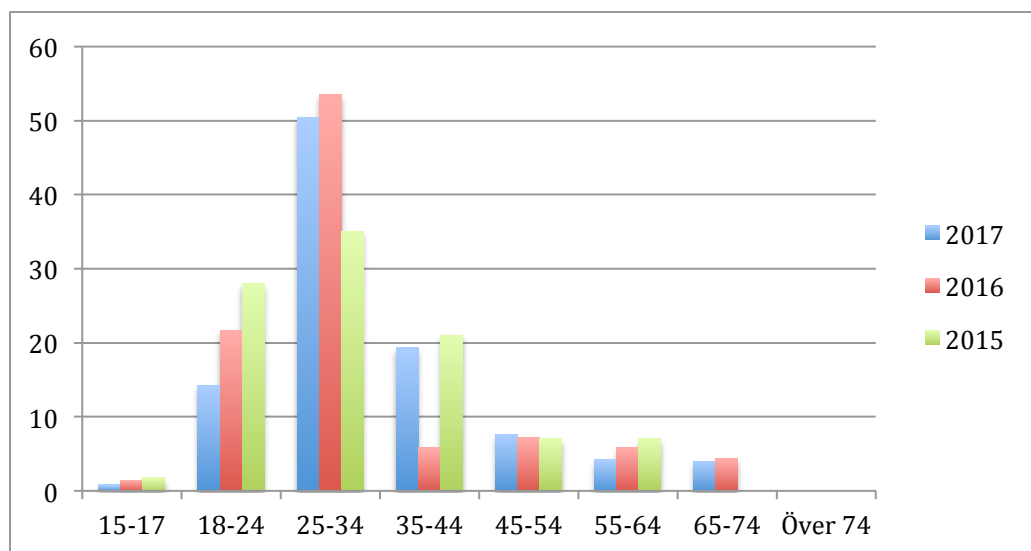
Figur 1. Inkommande samtal per månad, i antal



Figur 2. Inkommande samtal per kategori, i antal

ÅLDERSFÖRDELNING FÖR SPELARE

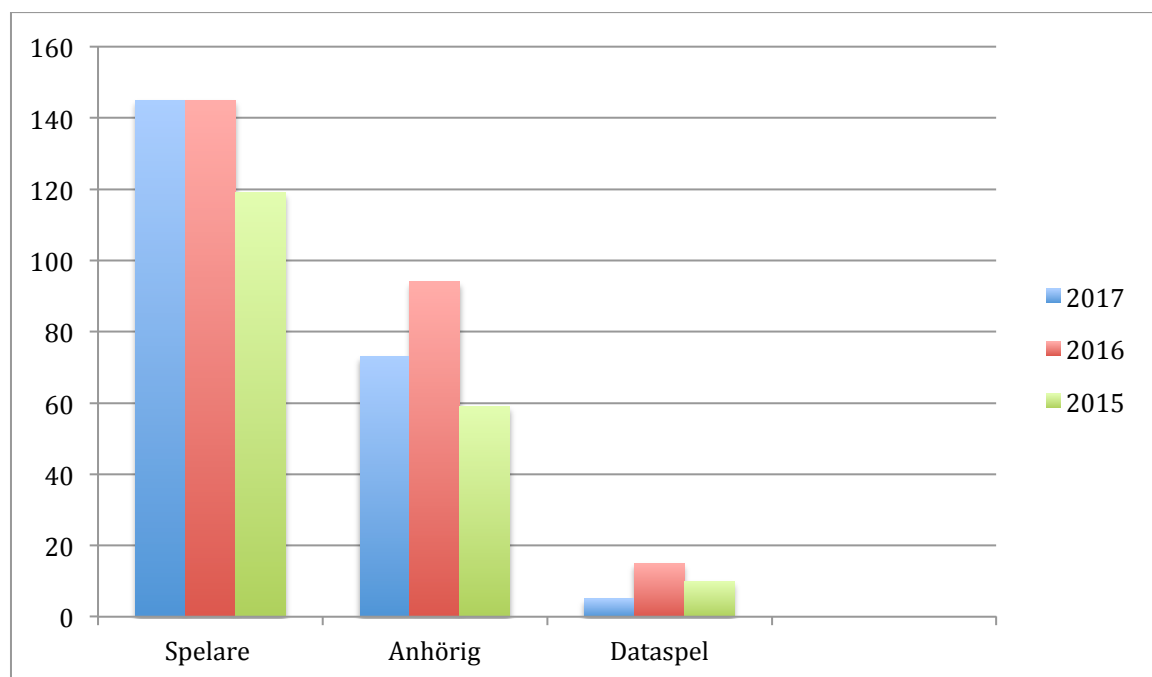
Åldersspannet 25-34 är alltså det mest representerade bland telefonsamtalen från spelare till Stödlinjen. Under första tertialen såväl år 2017 som 2016 utgjorde denna åldersgrupp runt eller strax över 50 % av Stödlinjens totala antal telefonkontakter från spelare. Detta är att jämföra med motsvarande period 2015, då antalet kontakter inom detta åldersspann utgjorde en betydligt mindre andel, 35 %. Se Figur 3 för det fullständiga åldersspannet bland inringande spelare under första tertialen för åren 2015-2017.



Figur 3. Åldersfördelning för spelare, i procentandelar

CHATT

Under de fyra första månaderna 2017 inkom 223 spelrelaterade chattar via Stödlinjens webbplats, vilket är en minskning med 14 %² jämfört med motsvarande period föregående år. Minskningen av antalet chattar härrör i princip uteslutande från färre chattar från anhöriga. Nedan redovisas chattar från spelare och anhöriga, samt chattar som avsåg dataspel (såväl anhöriga som spelare). Se Figur 4.



Figur 4. Fördelning av inkommande chattkontakter, i antal

Utöver chattar som avser spel kontaktas Stödlinjen av "relevanta" respektive "icke relevanta" andra chattar. Relevanta chattar omfattar till exempel kontakt från media, professionella samt frågor från studenter som söker information till skolarbeten. Icke relevanta chattar omfattar test av chatt, "buschattar", chattar från personer som sökt spelbolag eller någon annan orelaterad verksamhet. Under första tertialet 2017 inkom 21 icke relevanta chattar, att jämföra med 19 icke relevanta chattar för samma period 2016. Inga uppgifter om detta rapporterades för 2015 varför ingen jämförelse görs.

E-POST

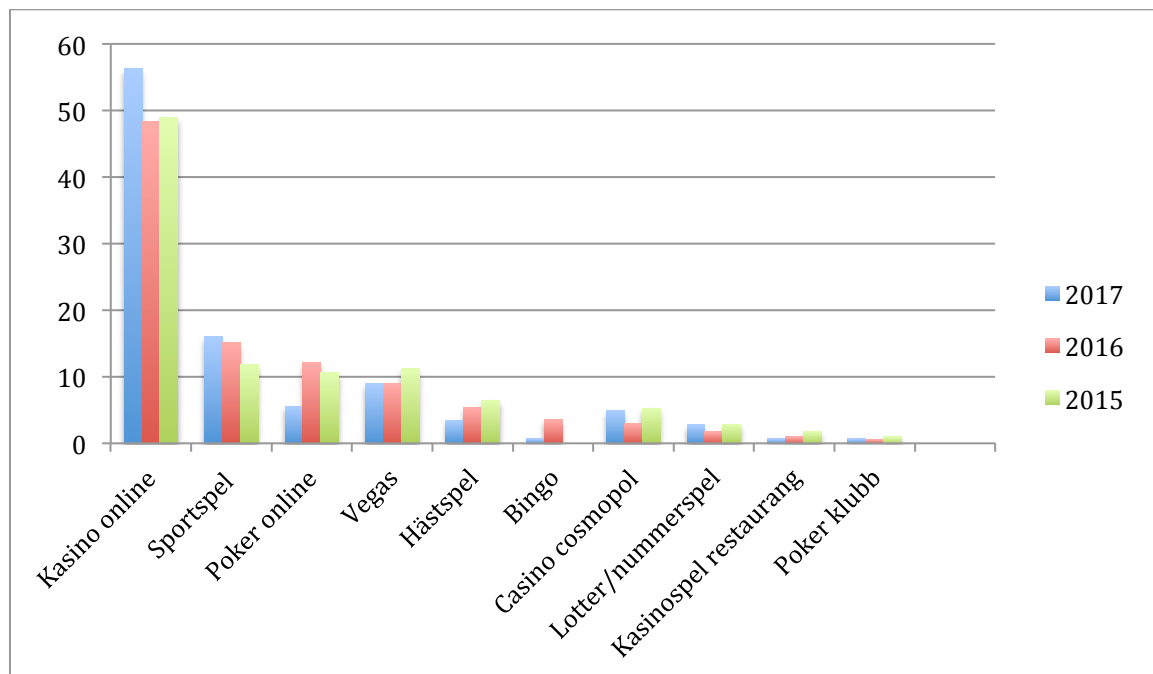
Under perioden 1 januari till 30 april 2017 inkom 169 e-brev via Stödlinjens webbplats, Av dessa handlade 135 om spel om pengar, 6 handlade om dataspel och 16 kategoriserades som "övriga" kontakter (till exempel utbildning/media); 12 av kontakterna var inte identifierade. Bland de 135 samtal som handlade om spel om pengar kom 79 kom från spelare och 42 från anhöriga, samt 9 från övriga, till exempel media, studenter eller personer som arbetar professionellt med spelproblematik, där 5

² Eventuellt förklaras en del av minskningen av att chattfunktionen var stängd under 36 timmar i samband med förnyelse av hemsidan under våren 2017. Under perioden kunde inga chattar tas emot, och det är tänkbart att stängningen kan ha medfört minskade försök till chatt även efter stängningsperioden.

av kontakterna inte var identifierade. En jämförelse med samma period 2016 visar att det då inkom 118 e-brev via Stödlinjens webbplats, varav 55 från spelare och 34 från anhöriga, medan 5 handlade om dataspelande och 20 kategoriserades som "övriga" kontakter.

SPELFORMER

Under perioden 1 januari till 30 april 2017 registrerades 148 telefonsamtal från spelare där spelaren uppgivit vilken spelform som är mest problematisk. Den mest frekvent angivna spelformen var kasinospel online, som utgjorde 56 % av de registrerade samtalen, följt av 16 % som uppgav sportspel och 9 % som uppgav Vegasmaskiner som den spelform som skapar mest problem för individen. Resterande 19 % var fördelade över poker online, hästspel, Casino Cosmopol, lotter/nummerspel, bingo, kasinospel på restaurang samt poker på klubb. Figur 5 visar fördelningen för de olika spelformerna för första tertialet 2017, jämfört med samma period 2016 och 2015. Observera att dessa uppgifter avser enbart kontakter via telefonsamtal, inte chatt eller mejl.



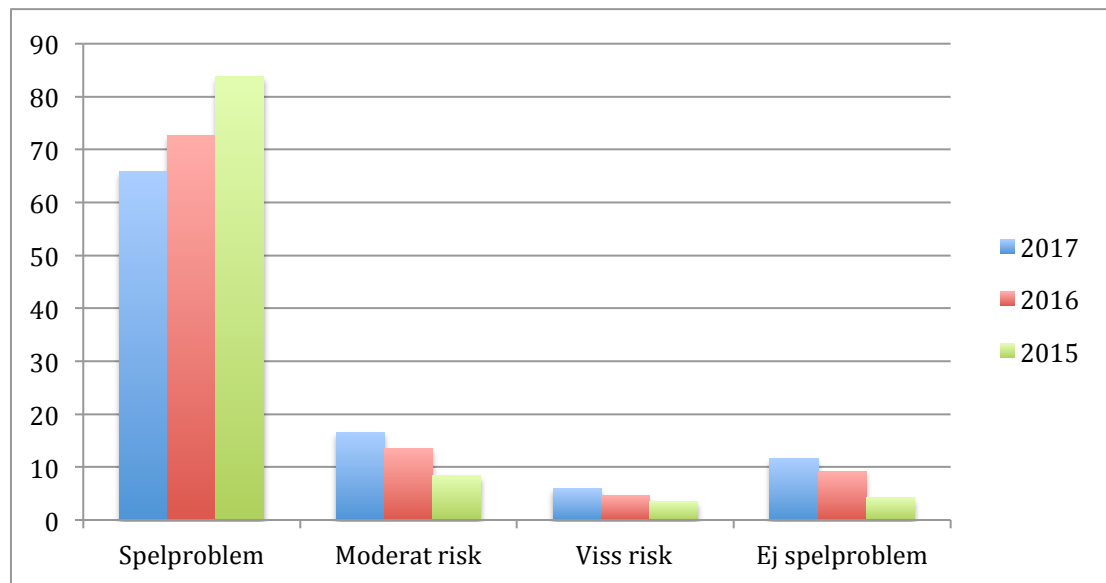
Figur 5. Primärt problemspel, visas i procentandelar

SCREENING

Under perioden 1 januari till 30 april 2017 screenade sig 1203 individer med Problem Gambling Severity Index (PGSI) på Stödlinjens webbplats. Som jämförelse genomfördes screeningen under samma period 2016 av 1307 personer samt 479 personer under en något kortare period 2015 (27 januari till 30 april). Medelpoäng på PGSI för dem som genomförde screeningen under första tertialet 2017 var 12,2 (SD 8,4), att jämföra med 13,2 (SD= 8,1) för samma period 2016 och 14,9 (SD=7,2) för den motsvarande, något kortare perioden 2015. Tolkning av PGSI, vars 9 frågor genererar mellan 0 och 27 poäng, görs enligt följande: 0 poäng=inga spelproblem, 1-2 poäng=viss risk för spelproblem, 3-7

poäng=moderat risk för spelproblem och 8 eller mer poäng=spelproblem. Detta innebär att majoriteten av de som screenar sig på Stödlinjens webbplats har omfattande spelproblem.

I Figur 6 visas fördelningen över de olika resultatkategorierna för PGSI, där 66 % för första tertialet år 2017, 73 % för samma period år 2016 och 84 % för perioden år 2015 hamnade i kategorin "spelproblem". Andelen med tydliga spelproblem verkar ha minskat från år 2015 till år 2016, och fortsatt minska ytterligare till år 2017. Detta skulle eventuellt kunna tolkas som att personer med större variation i spelproblematikens allvarsgrad under första tertialen 2017 och 2016 sökt sig till Stödlinjens screening sida, medan den initiala lanseringen av sajten 2015 lockade en större andel personer med tydliga spelproblem.



Figur 6. PGSI-kategorier, i procentandelar

Diskussion

Under årets fyra första månader ökade andelen kontakter till Stödlinjen med 12 % jämfört med samma period 2017. Andelen e-brev ökade från 12 % till drygt 21 %, något som eventuellt delvis kan förklaras av tidigare felkällor till följd av att e-breven innan den 1 januari 2017 registreras av rådgivarna i efterhand istället för i direkt anslutning till kontakten. De senaste åren har det funnits en generell trend mot ett ökat antal chatt- och mejlkontakter, vilket kan hänga samman med 2015 års lansering av Stödlinjens online screening och webbaserade självhjälpsprogram, som lockar nya användare till de tjänster som erbjuds via Stödlinjen.

Vad gäller andelen kontakter med anhöriga i förhållande till spelare, var den sammanlagda andelen anhörigkontakter via telefon och chatt under de första tertialen 2015-2017 48 % (884 av 1828 personer), medan andelen för enbart 2017 var 50 % (376 av 746). Andelen anhöriga som kontaktar Stödlinjen fortsätter alltså att öka. En spekulering från tidigare tertialrapporter angående den ökande andel anhörigkontakter

är att Stödlinjens självhjälsprogram nu fångar upp en del spelare som annars skulle ha valt att ringa eller chatta.

Vad gäller spelformer som uppges vara källan till spelproblematiken började kasinospel online att öka redan 2014, och andelen spelare som under första tertialet 2017 uppgett kasinospel online som sin mest problematiska spelform ökade till 56 % av de samtal där denna information registrerats. Vad gäller screening är antalet personer som screenar sig relativt stabil jämfört med första tertialet 2016, där poänganalysen pekar på att de som screenar sig via Stödlinjens webbplats i en majoritet av fallen har tydliga spelproblem. Sammantaget pekar tertialstatistiken som tidigare på ett alltjämt stort behov av information, stöd, hjälp och hänvisning till behandling bland gruppen spelare med problematiska vanor.

2017-06-15

För Centrum för psykiatriforskning

Anne H Berman, leg psykolog, leg psykoterapeut, docent i klinisk psykologi

Projektledare för Stödlinjen