



Folkhälsomyndigheten

# Nyhetsbrev spel om pengar juni

## Förebyggande arbete

### [Förebyggande arbete kring spel om pengar behöver stärkas](#)

En ny kartläggning visar att kommuner och regioner behöver stärka sitt förebyggande arbete när det gäller spelproblem, särskilt gentemot barn och unga. Insatser som stöd och behandling har kommit längre.

## Barn och unga

### [Digitala medier på föräldriska - online och konsolspel](#)

Material från Statens medieråd (snabbguider för att lära mer om ungas digitala vardag) med bl.a. följande innehåll:

Prata gärna med ditt barn om detta:

Har du...

...koll på vad i spelet och vilken typ av spel som får dig att bli som mest engagerad?

... koll på vilka du träffar i spelet?

... koll på vad som går att köpa i spelet?

... koll på hur du kan betala i spelet och med vilken valuta?

... tänkt på hur ni pratar med varandra i spelet?

### [Minskat spelande bland pojkar och fortsatt stark könssegregation i spelvärlden](#)

Att spela datorspel/tv-spel/mobilspel/spel för surfplatta är sammantaget vanligast i åldern 9–12 där 79 % svarar att de brukar spela. Jämfört med 2017 har dock andelen spelare minskat kraftigt bland 9–12: från 87 %. Det finns stora könsskillnader på så sätt att pojkar sammantaget spelar i högre utsträckning än flickor, men jämfört med tidigare undersökningar är det framför allt pojkarnas spelande som har minskat: jämfört med 2014 har spelandet minskat med 16 procentenheter bland 9–12, och med 9 procentenheter bland både 13–16 och 17–18. Mot-svarande minskning syns inte bland flickorna. Spelandet bland pojkar har således minskat, även om det fortfarande är en mycket vanlig aktivitet bland pojkar ända upp till myndighetsåldern (73 % spelar). Även frågan om vilka spel som flickor respektive pojkar helst spelar visar på en stark könssegregation.

### [Föräldrar och medier 2019](#)

- 70 procent är oroliga för att dataspel är beroendeframkallande och cirka 40 procent att det påverkar hälsan negativt.
- Cirka hälften oroar sig för att ungdomen ska spendera för mkt pengar på internet (8% som uppger att det hänt att barnet gjort detta) eller bli beroende av dataspel, mobilen eller sociala medier (cirka en tredjedel uppger detta, stigande med ålder på barnet 28% för 13-14 åringar och 43 % för 17-18 åringar). Föräldrar med barn till funktionshinder oroar sig mer.
- Över hälften av föräldrarna tycker att samhällets skydd för unga när det gäller dataspel är ganska eller mycket dåligt. Mycket större än för annan mediaanvändning.

- Majoriteten tycker att föräldrar har mycket stort ansvar för barnens användning av media (80%). Behovet av kunskapsstöd/vägledning/information har ökat sen sista undersökningen. Störst behov uttrycker föräldrar till 17-18 åringar.
- Oron som överensstämmer mest med verkligheten är att medieanvändningen påverkar sömnen.

## Omfattning

### [Vad är främsta anledningen till att man spelar?](#)

Sex av tio säger att de spelar främst för nöje och underhållning. Medan tre av tio spelar för chansen att vinna stort. Detta enligt den Novusundersökning som Spelinspektionen genomförde under 2019. Samma undersökning visar även att av alla spelare så uppger fler män (13 %) än kvinnor (4 %) att de har spel som hobby. Vill du ta del av mer statistik?

### [De flesta spelarna vet inte vilka spelbolag som har svensk spellicens](#)

95 % av alla spelare vet inte hur de kan se om en spelsajt på internet har svensk spellicens, visar vår senaste undersökning. De spelbolag som har svensk licens har Spelinspektionens logotyp på sin webbsida. Du kan även se vilka som har svensk spellicens på vår hemsida.

### [8 % tycker spelmarknaden är sund](#)

8 % av de som spelat det senaste året tycker att spelmarknaden är sund. Det visar den Novusundersökning som Spelinspektionen genomförde under 2019. Samma undersökning visar även att 19 % av spelarna tycker spelmarknaden är pålitlig.

### [Utvärdering av omregleringen av spelmarknaden - Delrapport 3](#)

I denna tredje delrapport beskriver vi hur spelmarknaden har utvecklats under 2019, det vill säga under det första året efter omregleringen. Vi redovisar bland annat uppgifter om hur stor andel av spelandet som sker hos licensierade spelföretag, statens och allmännyttiga organisationers intäkter från spel, konsumentskyddet och folkhälsan samt beskriver arbetet mot olovlig spelverksamhet och matchfixning. Vi lämnar också några rekommendationer som syftar till att förbättra möjligheterna att nå målen med omregleringen av spelmarknaden.

### [75 % av de som stänger av sig på Spelpaus.se är män](#)

Många väljer att stänga av sig från spel om pengar via Spelpaus.se. Idag är över 51 700 avstängda och de flesta väljer att stänga av sig till vidare, den längsta perioden. Av de som stängt av sig är 75 % män och 25 % kvinnor.

### [Spelbolag med svensk licens omsatte 5,9 miljarder kronor under det första kvartalet](#)

Totalt omsatte spelbolag med svensk licens 5,9 miljarder kronor (spelarnas insatser minus utbetalda vinster) under det första kvartalet 2020. Siffrorna är preliminära och bygger till stor del på uppgifter från Skatteverket om beslutad skatt.

I slutet av kvartal 1 var drygt 50 500 avstängda för spel via Spelpaus.se. Det är en ökning med 5 procent jämfört med föregående kvartal. I början av maj 2020 hade antalet ökat till drygt 51 700 personer. 98 bolag hade aktiva licenser på den svenska marknaden i maj 2020 (licenser för allmännyttiga ändamål ej inräknade). 71 av dessa bolag hade licens för vadhållning och/eller kommersiellt spel online. Det saknas faktiska uppgifter om hur mycket det spelas hos spelbolag utan svensk licens. Det brittiska analysföretaget H2 Gambling Capital uppskattar att det under kvartal 1 år 2020 totalt spelades för mellan 606 - 715 miljoner kronor (efter utbetalda vinster)

hos bolag utanför det svenska licenssystemet. Uppskattningen avser allt spelande utanför det svenska licenssystemet, även den del som inte riktar sig mot svenska spelare och därmed inte är olaglig.

## Kommande konferenser/föreläsningar/seminarium

### [Upptäckt, rådgivning och behandling av spelberoende HT20](#)

Centrum för psykiatriforskning arrangerar en interaktiv 4-dagarsutbildning i att upptäcka, bedöma och behandla spelberoende (hasardspelsyndrom). Utbildningen utgår från kognitiv beteendeterapi (KBT) och vänder sig till dig som arbetar med behandling av missbruk eller beroende.

## Systematiska översikter

### [A systematic review of educational programs and consumer protection measures for gambling: an extension of previous reviews](#)

Introduction: Besides supply reduction, preventive interventions to reduce harm from gambling include interventions for the reduction of demand and to limit negative consequences. Several interventions are available for gamblers, e.g. limit-setting. Reviews have been published examining the evidence for specific measures as well as evaluating the effect of different measures at an overall level. Only a few of these have used a systematic approach for their literature review. The aim of this systematic review and meta-analysis is twofold. First, to assess the certainty of evidence of different preventive measures in the field of educational programs and consumer protection measures, including both land-based and online gambling. The second is to present shortcomings in eligible studies to highlight what type of information is needed in future studies.

Method: This systematic review included measures administered in both real-life settings and online. Twenty-eight studies fulfilled our inclusion criteria and had low or moderate risk of bias. Results: The results showed that only two measures (long term educational programs and personalized feed-back) had an impact on gambling behavior. Follow-up period was short, and measures did not include gambling as a problem. The certainty in most outcomes, according to GRADE, was very low. Several shortcomings were found in the studies.

Discussion: We concluded that the support for preventive measures is low and that a consensus statement regarding execution and methods to collect and analyze data for preventive gambling research is needed. Our review can serve as a starting point for future responsible gambling reviews since it evaluated certainty of evidence.

### [A Review of the Evidence for Considering Gambling Disorder \(and Other Behavioral Addictions\) as a Disorder Due to Addictive Behaviors in the ICD-11: a Focus on Case-Control Studies](#)

Purpose of Review: To conduct a systematic review of recent case-control studies investigating the similarities and differences between gambling disorder (GD), substance use disorders (SUDs), and behavioral addictions (BAs). Recent Findings: A total of 36 studies were identified for synthesis, with 56% comparing GD to SUDs, 36.11% comparing GD to other BAs, and 8.33% comparing to both. The results indicated that GD and SUDs/BAs do not present with overall differences in neurocognitive, clinical, and impulsivity dimensions. Rather, GD is associated with more nuanced differences in these dimensions. In contrast, GD was likely to present with significant differences in personality although with conflicting results in the

directionality and dimensions of the personality trait compared to SUDs/BAs. Summary: GD warrants classification as a disorder due to addictive behaviors. However, nuanced differences exist between GD and SUDs/BAs, which should be taken into account in the conceptualization of GD as an addiction.

#### [Does Gambling Harm or Benefit Other Industries? A Systematic Review](#)

The economic benefits of gambling may be offset by economic harm to other industries. This economic phenomenon, also known as substitution or cannibalization, refers to a new product that diverts consumption and profits from other products or industries. Gambling may displace revenue from other businesses, but economic impact studies on gambling do not consider such shifts between expenditures. This paper presents a systematic review of the available evidence (N = 118) on whether the introduction or expansion of gambling harms or benefits other business activity. Although the issue has been considered in previous review studies, no industry-level analysis is currently available. The results show that such an approach is necessary, as the impacts of gambling on other industries appear to depend strongly on the type of industry, as well as on the location and type of gambling. Industries that are negatively affected by gambling include other recreation, retail and merchandise, manufacturing, and agriculture and mining. Alcohol consumption, construction, and the finance, insurance, and real estate industries, as well as other services, appear to be positively affected by the presence of gambling. In other cases, the evidence is either mixed or inconclusive. These results nevertheless depend strongly on the type of gambling. Destination gambling appears to be more beneficial to other industries than recreational gambling. Overall, the results show that even in cases when gambling does substitute for other industries, the displacement is not complete. The reasons for this and the gaps in the existing evidence and literature are discussed.

#### [Casino gambling impacts on crime and public safety: A review of 30 years of research](#)

This article offers a review of all available published studies that assess the impact of commercial casinos on crime and public safety in one or more jurisdictions. Since the 1980s, more than 30 studies have been carried out, and this review examines all studies that employed empirical data in their analysis (rather than mere speculation or opinion). In addition, this review notes the strengths and weaknesses of each study in terms of the methodologies used (e.g., pre-and-post casino design, comparison with other jurisdictions, and assessment of the risk of crime). All previous empirical investigations of the links between casino gambling and violent crime, property crime, white collar crime, and public safety were included. The similarities and differences among studies and their findings are evaluated, together with their strength and weaknesses. It concludes with recommendations to guide future efforts to examine these impacts, relying on the most exemplary methods used in the past.

#### [The relationship between gambling advertising and gambling attitudes, intentions and behaviours: a critical and meta-analytic review](#)

Gambling advertising has become ubiquitous in westernised countries in the last two decades, yet there is little understanding of the relationship between exposure to gambling advertising and gambling attitudes, intentions and behaviour. We conduct a critical and meta-analytic review of the past two decades of empirical research. The research suggests a positive association between exposure to gambling advertising and gambling-related attitudes, intentions and behaviour. The association is greatest for gambling behaviour. There is some evidence for a dose-response relationship. The quality and breadth of research on gambling advertising are weaker than those in comparable areas (e.g., alcohol, tobacco), with an absence of longitudinal

and experimental studies. Gaps in, and methodological problems with, the field are discussed, and research directions recommended.

#### [Responsible gambling staff training in land-based venues: a systematic review](#)

Multiple jurisdictions legislate responsible gambling staff training for providers of land-based gambling products or include it within the industry codes of conduct. Current training programs appear to focus on basic compliance with regulatory requirements. Although programs contain problem gambling information, staff are required to respond only when approached by individuals seeking assistance. A systematic review following PRISMA guidelines and preregistration protocols was undertaken to evaluate existing evidence of staff training program effectiveness and to assess the quality of the selected studies. 1,306 articles were identified based on gambling venues characterized by face-to-face contact with gambling customers. Results showed several methodological weaknesses in the studies which precluded any substantive conclusions regarding the effectiveness of training programs in reducing gambling-related harm. Shortcomings in providing practical skills necessary to deal with difficult situations. These findings imply that staff training programs should incorporate practical skill development for the proactive management of individuals exhibiting behavioral indicators of problem gambling. Multiple jurisdictions legislate responsible gambling staff training for providers of land-based gambling products or include it within the industry codes of conduct. Current training programs appear to focus on basic compliance with regulatory requirements. Although programs contain problem gambling information, staff are required to respond only when approached by individuals seeking assistance.

### Original studier

#### [Risk of problem gambling among occupational groups: A population and registry study](#)

**Aims:** To identify which occupational groups have elevated levels of regular gambling participation and at-risk and problem gambling, and to explore job-specific factors associated with elevated levels.

**Methods:** Statistical analyses were performed on data from the 2015 Swedish population study on gambling and health. The principal registry variable was occupation, classified according to the Swedish version of the International Standard Classification of Occupations (ISCO-08). Two gambling variables were studied: regular gambling participation and at-risk and problem gambling, as measured by the Problem Gambling Severity Index (PGSI). For statistical regression analyses, socio-demographic data were used such as gender, income, and country of origin.

**Results:** We found significant differences between occupational groups with regard to the two gambling variables. In general, manual jobs with predominantly male workers scored high, especially when there was no fixed workplace. Several significant differences remained when we controlled for gender. We also found support for three types of workers having elevated levels on the gambling variables: (1) building, construction and service, mobile, (2) vehicle drivers, and (3) monotonous manual indoor work. These results were confirmed by comparisons with propensity score matched controls.

**Conclusion:** A policy implication of this study is that some occupational groups should be prioritised in the prevention of problem gambling. Theoretically, the study shows that occupational categories represent real-life cultures and contexts of gambling and non-gambling as distinct from the abstract socio-demographic factors that are usually considered in relation to gambling participation and problem gambling.

### [Gambling in Young Adults Aged 17–24 Years: A Population-Based Study](#)

A large contemporary UK cohort study, the Avon Longitudinal Study of Parents and Children, was used to investigate gambling behavior and to explore the antecedents of regular gambling in the 17–24-year age group. Participants completed computer-administered gambling surveys in research clinics, on paper, and online. The sample sizes were 3566 at age 17 years, 3940 at 20 years, and 3841 at 24 years; only 1672 completed all three surveys. Participation in gambling in the last year was reported by 54% of 17-year-olds, rising to 68% at 20 years, and 66% at 24 years, with little overall variance. Regular (weekly) gambling showed a strong gender effect, increasing among young men from 13% at 17 years to 18% at 20 years, and 17% at 24 years. Although gambling frequency increased between the ages of 17 and 20 years, gambling behaviors showed little variance between 20 and 24 years, except online gambling and betting on horseraces. The commonest forms of gambling were playing scratchcards, playing the lottery, and private betting with friends. Gambling on activities via the internet increased markedly between 17 and 24 years, especially among males. In the fully adjusted model, individual antecedents of regular gambling were being male, and having a low IQ, an external locus of control, and high sensation seeking scores. Parental gambling behavior and maternal educational background were associated with regular gambling in both sexes. Regular gambling was associated with smoking cigarettes and frequent and harmful use of alcohol, but no associations with depression were found.

### [Multi-venue exclusion program and early detection of problem gamblers: what works and what does not?](#)

Since April 2014, in Hesse (Germany), it has been possible to arrange an exclusion from all gaming halls. In addition, the Hessian Gaming Halls Act obligates operators to exclude individuals who show signs of addictive gambling behavior. The objective was firstly to quantitatively analyze the administrative data set of all excluded individuals (N = 12,253). Secondly, the compliance of staff in implementing various gambler protection measures was examined. Test players visited 64 of the 750 gaming hall sites in Hesse. The findings showed that third-party exclusion accounted for only 1% of all exclusions. Checks on on-site gambler protection revealed that in 16% of all attempts of access by test players and observers, no entry checks were conducted; in 28% of the gaming halls, they were able to play despite being excluded. Furthermore, staff reacted with appropriate interventions to signs of problematic gambling behavior in 7% of cases. The low level of compliance can be explained by an inherent conflict between economic interests and an adequate protection of gamblers. Measures for improvement should include the set up of a centralized, crosssector exclusion system, a more closely monitoring of protection measures, and the introduction of a personalized gambler identity card.

## Spelreglering

### [Riskbedömning av penningtvätt på den svenska spelmarknaden](#)

Spelverksamhet som bedrivs med licens eller registrering enligt spellagen omfattas av penningtvättslagen. Spelinspektionen är den tillsynsmyndighet som kontrollerar att spelbolagen följer penningtvättslagstiftningen och arbetar riskbaserat. I riskbedömningen framgår det bland annat att Spelinspektionen bedömer att risken för penningtvätt är som störst för kommersiellt onlinespel, kasinospel på de statliga kasinona och vadhållning (online och landbaserat). I

huvudsak beror det på att dessa spelformer erbjuder möjlighet till höga insatser och vinster samt har hög omsättning.

#### [Spelinspektionen polisanmäler 11 spelbolag för olagligt spel](#)

Som ett led i Spelinspektionens arbete mot olagligt spel har myndigheten polisanmält 11 spelbolag. De anmälda online-bolagen riktar sig på olika sätt mot svenska kunder utan att ha svensk licens.

Det är Polisen som utreder brott mot spellagen. Den som erbjuder spel utan nödvändig licens kan dömas till böter eller fängelse.

Spelinspektionen vidtar flera olika åtgärder för att motverka olagligt spel. Du kan läsa mer om Spelinspektionens arbete mot olagligt spel här.

#### [Nytt förslag till föreskrifter och allmänna råd för att motverka matchfixning](#)

Spelinspektionen har arbetat vidare med föreskrifter och allmänna råd för att motverka matchfixning utifrån de synpunkter som kommit in. I dag har ett uppdaterat förslag återremitterats med kort svarstid till Branschföreningen för Onlinespel och Spelbranschens riksorganisation samt till Riksidrottsförbundet och Svenska Fotbollförbundet. Remissen avser endast de reviderade delarna av förslaget, särskilt nya kapitel 3.

## Spelreklam/marknadsföring

### [Konsumentverket granskar spelreklam](#)

Konsumentverket kan se en positiv utveckling när det gäller spelreklam, men det finns fortfarande utrymme för förbättringar. Myndigheten har granskat spelreklam i flera olika kanaler, bland annat i tv, poddar, tidskrifter, internet och sociala medier. Genom granskningen vill myndigheten utvärdera om marknadsföringsreglerna följs och om spelbolagen tagit till sig de bedömningar som Konsumentverket gjorde i 2019 års granskning.

Antalet spelannonser verkar ligga på en konstant nivå. Marknadsföring av jackpottar och bonuserbudanden är också på en jämförbar nivå med 2019.

Marknadsföring av bonuserbudanden är ett område där tydliga förbättringar har skett, men där det fortfarande återstår en hel del brister. Konsumentverket anser att det i ganska många fall bör lämnas klarare, tydligare och mer lättillgänglig information om regler och villkor för bonuserbudandet. Det gäller både i inledande bannerannonser och på spelbolagens webbplatser. Resultatet av granskningen har skickats ut till spelbranschen. Företagen förväntas ta hänsyn till Konsumentverkets bedömningar vid utformning av spelreklam i framtiden. Förutom den övergripande granskningen bedriver myndigheten tillsyn mot enskilda spelbolag.

## Allmänt

### [Miljö- och jordbruksutskottets betänkande 2019/20: MJU8 Landsbygdspolitik](#)

Med anledning av den nya reglering av spelmarknaden som började gälla i januari 2019 beslutade regeringen i juni 2018 att tillsätta en utredning som ska analysera hästnäringens och idrottens förutsättningar efter omregleringen (dir. 2018:47). Uppdraget ska redovisas till Regeringskansliet (Finansdepartementet) senast den 31 oktober 2020.

### [Linköping får självhjälsgrupp för spelberoende](#)

Nu startas en ny självhjälsgrupp för spelberoende i Linköping.

Bakom initiativet står Riksorganisationen för Spelberoende och Anhöriga och behovet av självhjälsgrupper är stort även lokalt, säger organisationens ordförande Omid Rezvani.

"När man känner att man inte är ensam om det kan man börja ta i problemen, säger han.

### [Folkhälsomyndigheten föreslår att spel om pengar ska ingå i kommande ANDT-strategi](#)

I Folkhälsomyndighetens åiterrapportering av regeringsuppdraget att stödja genomförandet av strategin för alkohol-, narkotika, dopnings- och tobakspolitiken (ANDT) ger myndigheten även förslag inför ny strategi. Bland annat föreslås att spel om pengar bör inkluderas.

### [En tydlig ökning i antalet självtest för spelproblem hos Stödlinjen](#)

Stödlinjens senaste årsrapport visar att antalet kontakter ökade med drygt 20 procent under 2019 jämfört med året innan. Under året skedde även en fördubbling i antalet utförda självtest för spelproblem. Fortsättningsvis är den vanligaste spelformen, som uppges orsaka spelproblem, kasinospel online.

## Behandling

### [Fler behandlas för spelproblem](#)

Socialstyrelsens lägesrapport Individ- och familjeomsorg visar att omkring 900 personer med diagnosen spelberoende behandlades inom slutenvården eller specialiserad öppenvård år 2018, vilket kan jämföras med ca 600 personer år 2017. En kartläggning av Folkhälsomyndigheten visar att implementeringen med stöd och behandling av spelproblem i kommuner och regioner har kommit längre än det förebyggande arbetet.

## Dataspel

### [Mår unga sämre i en digital värld? En kunskapsöversikt över hur digitala medier påverkar barn och ungas psykiska välmående](#)

Forskningen om ungas datorspelande har i hög grad fokuserat på andra effekter än spelarens psykiska välbefinnande, exempelvis hur det påverkar tankemässiga förmågor och våldsbenägenhet. För äldre barn har man inte kunnat se någon koppling mellan datorspelande och psykiskt välbefinnande. Det finns vissa indikationer på en negativ koppling för barn under 11 år. Spelandet är för många förknippat med positiva aspekter som underhållning, utmaning och som en uppskattad umgängesform. Spel som kräver fysisk aktivitet, så kallade exercise games, verkar främja rörelse och motion. Hur spelandet påverkar en verkar delvis kunna förklaras av användarens motiv. De som spelar för att undvika livsproblem och svåra känslor kan visserligen känna en kortvarig lindring, men forskning pekar på att spelandet då innebär en förhöjd risk för att bli problematiskt och på sikt ge negativa konsekvenser. En minoritet av spelare utvecklar gaming disorder, där man tappat kontrollen över sitt spelande och fortsätter spela trots att det ger betydande negativa konsekvenser på andra livsområden som relationer, skola och sömn. Risken att utveckla gaming disorder är större om man har flera sårbarhetsfaktorer som svårt med känslohantering, neuropsykiatrisk funktionsnedsättning, svårt i skolan, är socialt exkluderad och/eller har bristande föräldrastöd.

### [The Role of Virtual Communities in Gambling and Gaming Behaviors: A Systematic Review](#)

Gambling opportunities are facilitated by the growth of the Internet and social media platforms. Digital games also increasingly include monetary features, such as microtransactions, blurring the line between gambling and gaming. The Internet provides a variety of virtual communities for gamblers and gamers, but comprehensive research on these communities and their relevance in gambling and monetary gaming behaviors remains scarce. This paper summarizes research of online gambling and monetary gaming communities based on a systematic literature review. A



systematic literature search was conducted from five databases: Scopus, Web of Science, PsycINFO, Social Science Premium Collection, and EBSCOhost. The search was limited to empirical articles that focused on gambling or gaming involving money and examined online interaction between gamblers or gamers. Preliminary search resulted in 1056 articles, from which 55 were selected for the analyses based on pre-determined criteria. According to results, online communities serve different functions in gambling and gaming behaviors. Gambling communities are typically forums for discussing and sharing gambling experiences, strategies, and tips as well as gambling problems, while gaming communities are inherently embedded inside a game being an essential part of the gaming experience. Identification with virtual communities influences gambling behavior and monetary gaming behavior through mechanisms of perceived norms, social influence, and community feedback. Whereas some gambling communities may provide protection from excessive gambling habits, gaming communities seem to solely motivate gaming behavior and purchase intentions. The role of online communities should be acknowledged in prevention and treatment of gambling and gaming problems.

#### [The changing face of desktop video game monetisation: An exploration of exposure to loot boxes, pay to win, and cosmetic microtransactions in the most-played Steam games of 2010-2019](#)

It is now common practice for video game companies to not just sell copies of games themselves, but to also sell in-game bonuses or items for a small real-world fee. These purchases may be purely aesthetic (cosmetic microtransactions) or confer in-game advantages (pay to win microtransactions), and may also contain these items as randomised contents of uncertain value (loot boxes). The growth of microtransactions has attracted substantial interest from both gamers, academics, and policymakers. However, it is not clear either how frequently exposed players are to these features in desktop games, or when any growth in exposure occurred. In order to address this, we analysed the play history of the 463 mostplayed *Steam* desktop games from 2010 to 2019. Results of exploratory joinpoint analyses suggested that cosmetic microtransactions and loot boxes experienced rapid growth during 2012–2014, leading to high levels of exposure by April 2019: 71.2% of the sample played games with loot boxes at this point, and 85.89% played games with cosmetic microtransactions. By contrast, pay to win microtransactions did not appear to experience similar growth in desktop games during the period, rising gradually to an exposure rate of 17.3% by November 2015, at which point growth decelerated significantly ( $p < 0.001$ ) to the point where it was not significantly different from zero ( $p = 0.32$ ).

## Covid-19

### [Spelinspektionen kan inte stänga spelplatser med hänvisning till covid-19](#)

Spelinspektionen får frågor om vad som gäller för spel på fysiska spelplatser och om vi vidtar några åtgärder med anledningen av virusutbrottet i syfte att minska smittspridningen. Spelinspektionen har inte befogenheter att förbjuda eller stänga sammankomster för spel med syfte att minska smittspridningen, vid exempelvis bingo, hästkapplöpningar, kasinon och liknande. Det är anordnarens ansvar att följa utvecklingen och vidta nödvändiga åtgärder för att se till att de rekommendationer som nu gäller i samhället följs för att minska smittspridning.

### [Stödlinjen – hjälpsökande under coronakrisen](#)

Sammanfattningsvis ses en viss nedgång i kontakterna (både samtalskontakter och besök på hemsidan) till Stödlinjen under coronakrisen. Det är samma antal som testar sina spelvanor under coronakrisen som innan och vi kan, utifrån frågorna i samband med självtestet, se en viss ökning av andelen som spelar på nätkasino och hästar och en minskning av vadhållning både online och hos ombud. Vidare kan vi inte se vare sig en ökning eller minskning av nivån av spelproblem (mätt med självtestet) under coronakrisen jämfört med innan. Slutligen, erfarenheten från rådgivarna på linjen är att klienter nämner corona i samtalen, både som försvårande faktor, mycket tid spenderas i hemmet, och en underlättande faktor, att sportspelen i stort har försvunnit.

### [Changes in Gambling Behavior during the COVID-19 Pandemic—A Web Survey Study in Sweden](#)

The COVID-19 pandemic has dramatically changed everyday life, and policy makers have raised concerns about possible changes in gambling patterns during the pandemic. This study aimed to examine whether self-reported gambling has increased during the pandemic, and to examine potential correlates of such a change. This general population survey study in Sweden collected self-report data from 2016 web survey members (51 percent men, nine percent moderate-risk/problem gamblers). Correlates of increased gambling and increased gambling specifically due to COVID-19-related cancellation of sports were calculated. Four percent reported an overall gambling increase during the pandemic. The proportion of individuals reporting an increase, compared to individuals reporting a decrease, was markedly higher for online casinos (0.62), online horse betting (0.76) and online lotteries (0.73), and lower for sports betting (0.11). Overall, gambling increases were independently associated with gambling problems and increased alcohol consumption. In the sub-group, where there was an increase in specific gambling types in response to cancelled sports betting events, rates of gambling problems were high. In conclusion, only a minority report increased gambling in response to the pandemic, but this group has markedly higher gambling problems and changes in alcohol consumption, and may represent a sub-group with a particularly high vulnerability. This calls for preventive action in people with higher gambling risks in response to the pandemic.

### [Video-Game Addiction Poised to Spread During Coronavirus Lockdown](#)

With much of the U.S. and Europe in lockdown, video-game use has exploded. It's become a way for millions of quarantined people to pass the time and stay connected to others without spreading coronavirus — and health officials have applauded the idea. But for some percentage of users, the binge comes with a dark side: internet and gaming addiction. Like problem gamblers, video-game addicts are under a number of pressures, including stress, isolation and unemployment. And they're being encouraged to engage in the very behavior they struggle with. "Every risk factor for gambling addiction is spiking right now, and the same is true for internet and gaming addiction," said Keith Whyte, executive director at the National Council on Problem Gambling. "There could be a wave of addiction, quite a big wave."

## **Finland**

### [Finland introduces daily online gambling loss limits](#)

The Ministry of the Interior in Finland has introduced a €500 daily loss limit for players in the country. This limit will be applicable for online casino services offered by Veikkaus, which is Finland's monopoly operator. Players will also be subjected to a €500 monthly loss limit. As

such, they won't be allowed to bet for the rest of the month if that is lost in one day. The laws will apply to "fast-paced online games" and affect online slots, online bingo, instant win games and table games – apart from poker. Expected to be enforced from this Friday (1st May), they will stay in place until at least the end of September. Veikkaus has also announced that its raffle draws will be put on hold from 4th May until further notice. The operator is looking to focus on its main lottery products for the time being.

## **UK**

### [Coronavirus: gambling firms urged to impose betting cap of £50 a day](#)

MPs express concern that gamblers are being directed to riskier wagers in absence of mainstream sport during Covid-19 crisis. MPs have implored online gambling firms to impose a temporary betting cap of £50 a day during the Covid-19 crisis, as evidence emerged that they are pushing punters towards riskier wagers in the absence of mainstream sport.

## **Lettland**

### [Lettland suspenderar spellicenser under utbrottet av covid-19](#)

Den lettiska spelmyndigheten Latvian Gaming Authority (LGA), har idag den 6 april 2020, meddelat att samtliga spellicenser i landet är suspenderade. Tillfällig suspensering av spellicenser kommer gälla så länge det råder undantagstillstånd i landet. För närvarande till den 14 april 2020, ett datum som kan komma ändras genom beslut av Lettlands regering.

## **Belgien**

### [Belgium imposes weekly €500 online gambling deposit limits](#)

Belgium's gambling regulator has imposed new online weekly deposit limits to ensure gamblers don't get carried away during their COVID-19 self-isolation.

On Monday, the Belgian Gaming Commission (BGC) announced that customers of locally licensed gambling sites would be limited to €500 in weekly deposits per player across all licensed sites. The new limit came shortly after the BGC issued advice to players on how to manage the temptation to gamble as a means of alleviating the boredom of social isolation.

## **Spanien**

### [Restriktioner även för spelreklam](#)

Regeringen har beordrat en begränsning av all spelreklam i landet. Den får så länge larmsituationen varar endast utövas mellan klockan ett och fem på natten. Anledningen är att flera organisationer registrerat en ökning av spelmissbruket, med anledning av att människor tvingas hålla sig hemma på grund av karantänen.

## **Portugal**

### [Portugal's online casino, poker sites could be taken offline](#)

Portugal's online gambling operators are bracing for the possibility that their casino and poker verticals could be suspended for the duration of the COVID-19 pandemic.

Last week, Portuguese legislators approved Bill-326, which proposes to establish "partial or total limitations on access to online gaming platforms" during the country's state of emergency due to the COVID-19 coronavirus.