



Den samfunnsøkonomiske kostnaden av problemspilling i Norge

Joakim Hellumbråten Kristensen

Stipendiat, Institutt for samfunnspsykologi, UiB

NFSP-seminaret 2022



Nasjonalt kompetansesenter
for spillforskning

UNIVERSITETET I BERGEN





Bakgrunn

- De fleste studier på problemspilling har vært fokusert på de negative konsekvensene opplevd av spilleren og de nærmeste
- Samfunnet:
 - Helsevesenet
 - Rettsvesenet
 - Produksjonsbortfall
 - Redusert livskvalitet





Bakgrunn

- Få studier har estimert de samfunnsøkonomiske konsekvensene av pengespillproblemer
- Ingen har så langt estimert kostnadene i Norge



Lotteri- og
stiftelsestilsynet



Nasjonalt kompetansesenter
for spillforskning



DEN SAMFUNNSØKONOMISKE KOSTNADEN AV PROBLEMSPILLING I NORGE

JOAKIM HELLUMBRÅTEN KRISTENSEN, TONY LEINO &
STÅLE PALLESEN



Nasjonalt kompetansesenter
for spillforskning

UNIVERSITETET I BERGEN





Metodologisk tilnærming

- Ingen metodologisk konsensus på hvordan en skal estimere samfunnsøkonomiske kostnader
- Productivity Commission (1999)
- Browne et al. (2017)
- Hofmarcher et al. (2020)
- *Prevalensbasert sykdomskostnadsanalyse*
(Cost-of-illness study)
 - *Direkte kostnader*: Kostnader som er direkte relatert til tilstanden og/eller dens konsekvenser
 - *Indirekte kostnader*: Produktivitetstap i samfunnet grunnet tilstanden
 - *Immaterielle kostnader*: Reduksjon i livskvalitet i samfunnet grunnet tilstanden





Trinn 1: Definere studiepopulasjonen

- Nordmenn med pengespillatferd som kategoriseres som *problemstilling* av måleinstrumentet *Canadian Problem Gambling Index* (CPGI = 8+)
- 1.4% av den voksne befolkningen (16-74 år) / 55 000 personer ifølge den siste befolkningsundersøkelsen (Pallesen et al., 2020)





Trinn 2: Definere kostnadene

- Ingen konsensus
- Baseres på tidligere samfunnsøkonomiske analyser av problemspilling/pengespill
 - Productivity Commission (1999)
 - Browne et al. (2017)
 - Hofmarcher et al. (2020)





Trinn 3: Estimere kostnadene

- To metoder:
 - 1: Direkte ekstraksjon
 - 2: *Bottom-up* beregninger
 - Antall tilfeller (prevalens) X gjennomsnittlig kostnad per tilfelle
- Usikkerhet i estimatene:
 - Hvilke kostnader er spesifikke til *problem*spilling?
 - Kausalitetsjusteringer → 20% / 50%





Datagrunnlag

Prevalenser:

- Befolkningsstudien (datainnsamling 2019)
- Upublisert data fra SPILLFORSK – REGGAM

Når norske data ikke var tilgjengelig:

- Sverige
- Australia

Kostnader (referanseår = 2019):

- Rapporter
- Offisiell statistikk– f.eks. Statistisk sentralbyrå
- Forespørsel til organisasjoner og myndigheter





Direkte kostnader

Direkte ekstraksjon /
 $(N - \text{kausalitetsj.}) \times M_{\text{kostnad}}$

Totalt 822.8 millioner kroner

Tabell 9. Estimering av direkte kostnader av problemspilling.

Type kostnad	Kausalitets-justering	Usikkerhet	Kostnad i millioner kroner
Behandling			
Behandling for problemspilling	0 %	Lav	157.5
Behandling for konsekvenser av problemspilling	50 %	Høy	168.6
Ideelle organisasjoner	0 %	Lav	4.9
Gjeldsrådgivning og -håndtering			
Budsjett- og gjeldsrådgivning	0 %	Lav	38.2
Gjeldshåndtering	-	-	-
Rettsvesen			
Politi	20 %	Middels	27.8
Domstol	20 %	Middels	29.6
Kriminalomsorg	20 %	Middels	20.4
Forebygging, forskning og regulering			
Forebygging og forskning	0 %	Lav	12.1
Regulering	0 %	Lav	19.1
Øvrige kostnader			
Rekruttering	50 %	Høy	321.7
Bostedsløshet	-	-	-
Sum			822.8

Note. Alle kostnader er rundet til nærmeste desimal, - = estimeres ikke.





Indirekte kostnader

$$(N - \text{kausalitetsj.}) \times M_{\text{tid fravær}} \times M_{\text{dn}_{\text{lønn(inkl.skatt)}}$$

Totalt 2 426.1 millioner kroner

Tabell 13. Estimering av indirekte kostnader av problemspilling.

Type kostnad	Kausalitets-justering	Usikkerhet	Kostnad i millioner kroner
Sykenærvær	20 %	Middels	464.5
Arbeidsfravær			
Sykemelding	0 %	Middels	103.4
Fengselsstraff	20 %	Middels	18.5
Arbeidsledighet	50 %	Høy	891.9
Uførhet	50 %	Høy	56.1
For tidlig død	20 %	Middels	891.8
Sum			2 426.1

Note. Alle kostnader er rundet til nærmeste desimal.





Immaterielle kostnader

Proxy = Voldsoffererstatning (mdn = 22 258 kr)

For spilleren:

$(N - \text{kausalitetsj.}) \times Mdn_{\text{voldsoffererstatning}}$

For nærstående:

$(N - \text{kausalitetsj.}) \times Mdn_{\text{voldsoffererstatning}}$
 $\times M_{\text{nærstående}} (2.28)$

Totalt 1.891.3 millioner kroner

Tabell 15: Estimering av immaterielle kostnader av problemspilling.

Type kostnad	Kausalitets-justering	Usikkerhet	Kostnad i millioner kroner
Fysisk belastning			
Somatisk sykdom/plager	-	-	-
Vold	20 %	Middels	127.3
Emosjonell og psykisk belastning			
Psykisk uhelse	50 %	Høy	153.0
Skilsmisse/separasjon	50 %	Høy	116.3
Arbeidsløshet	50 %	Høy	106.0
Selvordsforsøk	50 %	Høy	16.9
Belastning for nærstående			
Vold	20 %	Middels	285.2
Psykisk uhelse	50 %	Høy	342.8
Skilsmisse/separasjon	20 %	Middels	260.5
Arbeidsløshet	50 %	Høy	237.4
Selvordsforsøk	50 %	Høy	37.8
Spillerens for tidlige død	50 %	Høy	2.5
Offer for kriminalitet	20 %	Middels	205.7
Sum			1 891.3

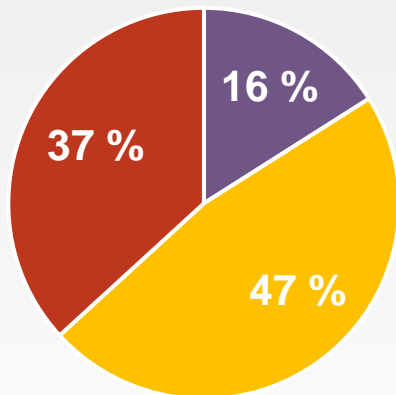
Note. Alle kostnader er avrundet til nærmeste desimal. - = estimeres ikke.





Total samfunnskostnad

- 5.1 milliarder 2019-kroner



- Direkte kostnader
- Indirekte kostnader
- Immaterielle kostnader

Tabell 16. Den samfunnsøkonomiske kostnaden av problemspilling i Norge 2019

Kostnadskategori	Kostnad i millioner kroner
Direkte kostnader	822.8
Indirekte kostnader	2 426.1
Immaterielle kostnader	1 891.3
Totale samfunnsøkonomiske kostnader	5 140.2
Totale samfunnsøkonomiske kostnader	Kostnad
Per problemspiller (55 000)	93 458 kr
Per innbygger 16-74 år (3.94 mill.)	1 305 kr
I forhold til bruttonasjonalprodukt 2019 (3 568 488 mill. kr)	0.14 %
I forhold til spillmarkedets netto omsetning 2019 (10 577 mill. kr)	48.6 %

Note. Antall problemspillere og innbyggere 16-74 år er hentet fra Befolkningsundersøkelsen 2019. Bruttonasjonalprodukt for 2019 er hentet fra Statistisk sentralbyrå (2021g). Spillmarkedets netto omsetning referer til Norsk Tipping og Norsk Rikstotos omsetning etter å ha trukket vekk pengepremier, hentet fra Lotteri- og stiftelsestilsynet (2021).





Diskusjon

- Sverige → 14 mrd. SEK
- Noen av estimatene er preget av stor usikkerhet
- Noen estimater er klare underestimeringer
 - For tidlig død → kun død av selvmord
- Mangel på data:
 - Somatisk sykdom/plager
 - Gjeldsordning
- Oppsummert: 5.1 mrd kr er et konservativt estimat



Konklusjon

- Problemspilling utgjør en betydelig kostnad for det norske samfunnet
- Det er et stort sprik mellom kostnadene av problemspilling og midler som avsettes til forebygging og forskning
- Behov for å styrke midlene til forskning, forebygging, videreutvikling av kompetent behandling, samt lavterskeltilbud for spillere/nærstående for å redusere de samfunnsøkonomiske kostnadene av pengespillproblemer
- Å redusere den samfunnsøkonomiske kostnaden av problemspilling kan øke det «reelle» overskuddet → styrke de samfunnsøkonomiske *fordelene* av pengespill



NASJONALT KOMPETANSESENTER FOR
SPILLFORSKNING - SPILLFORSK

