

Prosjekt 2002-2003: Finn Gyllstrøm | Marianne Hansen | Thorbjørn Skaug | Hanne Gro Wenzel

Spilleavhengighet

**Et utvalg kartleggingsinstrumenter til
klinisk og forskningsmessig bruk**

1. UTGAVE



**Østnorsk
kompetansesenter**
rus • avhengighet

Innhold

1. Forord	3
2. Generelt om pengespill	4
3. Diagnosen	5
ICD-10	5
DSM-IV	5
4. Grunnlag for utvalg	6
5. Screening	7
5.1 The Lie-Bet Questionnaire	7
5.2 The South Oaks Gambling Screen (SOGS)	9
5.3 SOGS-RA South Oaks Gambling Screen	13
5.4 NORC SDM Screen for Gambling Problems (NODS)	16
5.5 The Massachusetts Gambling Screen (MAGS)	21
5.6 Sjekkliste for barn og ungdom (SBU)	24
6. Behandling / Evaluering	26
6.1 Gambling Passion Scale (GPS)	26
6.2 Gambling Symptom Assessment Scale (G-SAS)	28
6.3 The Scale of Gambling Choices (SGC)	31
6.4 Readiness to Change Questionnaire (RCQ)	34
6.5 Random Events Knowledge Test (REKT)	36
6.6 Gamblers Beliefs Questionnaire (GBQ)	41
6.7 Gambling Self-Efficacy Questionnaire (GSEQ)	44
7. Basisskjema for spilleavhengige	47

Ansvarlig utgiver: Østnorsk Kompetansesenter, Rusmiddelavdelingen, Sykehuset Innlandet HF Sanderud, Pb. 68, N-2312 Ottestad
Telefon +47 62 58 15 68 • Telefaks +47 62 58 15 69 • E-mail: kompetansesenteret@sykehuset-innlandet.no • www.rus-ost.no

Førtrykk: Typisk Bjørseth AS **Trykk:** Grafisk Senter Grøset **Opplag:** 1.000

ISBN: 82-996933-0-6 1. utgave, mai 2004

1. Forord

Nytt fagfelt i Norge

Spilleavhengighet er et nytt fagfelt i Norge. Behandling tilbys ved et fåtall behandlingssteder og erfaringsgrunnlaget er foreløpig lite. Hjelpeapparatet merker en stadig økning i antall henvendelser fra spilleavhengige og deres pårørende. Nye hjelpetiltak åpnes for mennesker med pengespillproblemer, og behovet for kunnskap er stort.

For å bidra til økt kunnskap, inviterte Norsk Forening for Spilleavhengighet (NFP) til erfaringskonferanse høsten 2001. Behandlingspersonale fra ulike institusjoner utvekslet erfaringer fra sitt arbeid med spilleavhengige. Det kom frem at mange av de som søkte behandling hadde spilt lenge, var kommet i et økonomisk uføre, og hadde en meget vanskelig livssituasjon. Suicidproblematikk sto også sentralt.

Behov for kartlegging og behandling førte til at det ble nedsatt en arbeidsgruppe som fikk i oppdrag å finne frem til egnede kartleggingsverktøy.

På bakgrunn av dette initiativet ble arbeidet organisert som et prosjekt, ledet og finansiert av Østnorsk kompetansesenter. Prosjektet hadde følgende målformulering:

- finne frem til eller utvikle gode screenings-, kartleggings- og evalueringsinstrumenter.

Gruppen har bestått av:

- Hanne Gro Wenzel, overlege, Psykiatrisk poliklinikk Brøset, Trondheim
- Thorbjørn Skaug, psykologspesialist, Sosialmedisinsk poliklinikk, Fredrikstad
- Gro Tuven Ørbæk, psykolog, Rusmiddelavdelingen, Sanderud sykehus (til 10.09.02)
- Marianne Hansen, psykolog, Blå Kors Senter, Oslo
- Finn Gyllstrøm, spesialkonsulent, Østnorsk kompetansesenter, Sanderud sykehus

Prosjektdeltakerne ble frikjøpt fra sitt arbeid i inntil 10% i prosjektperioden. Gruppen har hatt 12 møter i løpet av prosjektperioden. Det ble gjennomført en studietur høsten 2002 til Center for Ludomani i Odense. Deler av prosjektets arbeid ble lagt frem på Nordisk konferanse om spilleavhengighet i Odense i mars 2003.

Prosjektet

Det er foretatt en gjennomgang av internasjonalt anerkjente kartleggingsinstrumenter, samt gjort et utvalg på bakgrunn av prosjektets målsetting. Tillatelse til bruk og oversettelse er innhentet der det har vært aktuelt, og alle instrumentene er til fri bruk.

Utvalget av instrumenter er inndelt i følgende kategorier: screening, diagnostisering og kartlegging, behandling og evaluering.

I løpet av prosjektperioden ble det også foretatt en screeningundersøkelse ved fem sosialkontor.

Instrumentene som er presentert i denne rapporten er beregnet til bruk i institusjoner (poliklinikker m.v.) som gir behandling til mennesker med spilleproblemer.

Som ved all bruk av slike instrumenter i behandling er det nødvendig å veie opp resultatene mot klinisk skjønn. Instrumentene kan gi informasjon til nytte i behandlingen, men har også begrensninger. Bastante konklusjoner må aldri trekkes på grunnlag av testresultater alene.

Instrumentene i rapporten kan være til hjelp for å oppnå et best mulig behandlingsresultat. De kan være til nytte i å samle inn generell kunnskap om spilleavhengige som søker hjelp, og de kan gi mulighet for å sammenligne av for eksempel behandlingsresultater.

2. Generelt om pengespill

Eksplosiv økning

I løpet av de siste årene har det i Norge vært en økende fokusering på pengespill og spilleavhengighet. Det har siden begynnelsen av 1990-tallet skjedd en eksplosiv økning i pengespill. Spesielt skyldes dette økt tilgjengelighet og den teknologiske utviklingen som har skjedd på spilleautomatmarkedet.

I løpet av det siste tiåret har tusenvis av nordmenn fått pengespillproblemer. I dette tidsrommet har Norge hatt Europas mest liberale politikk i forhold til pengespill, og automatsetningen er mangedoblet. Moderne spilleautomater har vist seg å ha et svært høyt avhengighetspotensiale.

Automatspill er ikke den eneste problematiske formen for pengespill. Ulike sportsspill har også stor tiltrekningskraft på mange. I tillegg kan det forventes vekst i problemomfanget på grunn av økte spillemuligheter via internett. Kombinasjonen av hurtige spill (kort tid mellom innsats og gevinst), en illusjon om å kunne påvirke utfallet av spillet og pengepremier, er svært avhengighetsskapende.

Pengespillavhengighet er et problemkompleks som nå tas på alvor. Spilleavhengighet har siden begynnelsen av 1980-tallet vært definert som en selvstendig lidelse i de offisielle medisinske diagnose-systemene ICD og DSM.

Det har vært en stor økning i henvendelser fra mennesker som søker hjelp for spilleproblemer, dels for egen del, dels som pårørende til spilleavhengige. Det er pr. i dag opprettet en hjelpe-telefon, og behandlingstiltak er etablert på ulike steder i landet. Erfaringen internasjonalt og nasjonalt er at behandlingsresultatene er gode.

Undersøkelser

I mars 2003 publiserte NOVA rapporten *Underholdning med bismak – Ungdom og pengespill*. Funnene i denne undersøkelsen viser at frekvensen av pengespill blant tenåringer i Norge er høy. 3,2 % av ungdom mellom 13 og 19 år, eller 11 000 ungdommer har klare tegn på spilleproblemer. Det er like mange med spilleproblemer under 15 år som blant de over 15 år.

I juni 2003 publiserte SIRUS resultatene fra den norske befolkningsundersøkelsen om pengespill og spilleproblemer i Norge. Denne undersøkelsen viser at 1,4 % av den norske befolkningen, dvs ca. 50.000 i alderen 15-74 år har, eller har hatt pengespillproblemer. Det er grunn til å oppfatte disse tallene som absolutte minimumstall. Det er svært sannsynlig at mange storspillere har unnlatt å svare eller har bagatellisert sine problemer.

En mindre undersøkelse ble gjort ved 5 sosialkontorer i 4 norske byer i november/desember 2002. Bakgrunnen var å prøve ut et enkelt instrument "The Lie-Bet Questionnaire" på personer som oppsøker sosialkontoret. Instrumentet ble oppsummert til å være anvendbart og ikke uventet viste det seg at man finner flere mennesker med pengespillproblemer blant de som oppsøker sosialkontoret enn generelt i befolkningen.

Folkehelseproblem

I flere land har pengespillproblemer fått status som et folkehelseproblem. Det vil si at en betydelig del av befolkningen er direkte eller indirekte berørt av problemene. Det er mye som tyder på at dette også er situasjonen her til lands.

Det vil framover være behov for ulike typer kartleggingsverktøy, dels med tanke på screening, dels for mer omfattende kartlegging. Intensjonen bak prosjektet har vært å dekke noe av dette behovet.

3. Diagnosen

Spilleavhengighet finnes i alle grader og kan endre seg over tid. Derfor er ikke diagnosen spilleavhengighet et enten/eller-spørsmål.

Diagnosen er beskrevet både i det amerikanske (DSM) og det europeiske (ICD) diagnosesystemet. Diagnosen defineres etter forskjellige prinsipper avhengig av hvilket system som benyttes.

ICD-10

F63-0

“Lidelsen består av hyppige, gjentatte episoder med pengespill som dominerer pasientens liv slik at den ødelegger sosiale, yrkesmessige, materielle og familieverdier og forpliktelser.”

DSM-IV

“...vedvarende og stadig tilbakevendende mistilpasset spilleadferd er kjennetegnet ved fem eller flere av følgende kriterier”:

1. Er svært opptatt av pengespill, for eksempel opptatt av å gjenoppleve tidligere spilleerfaringer, vurdere odds eller planlegge neste innsats, eller tenker på måter å skaffe penger til å spille for.
2. Har behov for å øke pengeinnsatsen for å oppnå ønsket spenningsnivå.
3. Har gjentatte mislykkede forsøk på å kontrollere, redusere eller slutte med pengespill.
4. Blir rastløs eller irritert ved forsøk på å redusere eller slutte med pengespill.
5. Spiller for å slippe unna problemer eller for å døyve vanskelige følelser som for eksempel hjelpeløshet, skyldfølelse, angst og depresjon.
6. Vender tilbake til spillet for vinne tilbake det tapte (“jakter på tapet”).
7. Lyver for familiemedlemmer, behandlere, eller andre for å skjule i hvilken grad en er involvert i pengespill.
8. Har begått illegale handlinger som dokumentfalsk, bedrageri, tyveri eller underslag for å finansiere pengespill.
9. Har satt på spill eller mistet viktige relasjoner, jobb, utdanning eller karrieremuligheter på grunn av pengespill.
10. Har brukt andre til å skaffe penger for å unngå en vanskelig økonomisk situasjon forårsaket av pengespill.

4. Grunnlag for utvalg

Kartlegging av spilleproblemer og spilleavhengighet er et relativt nytt felt. Ikke desto mindre eksisterer det etter hvert en rekke instrumenter til bruk på dette området, både med tanke på screening, diagnostisering, behandlingsevaluering, befolkningsundersøkelser, osv. Det varierer i hvilken grad instrumentene er metodologisk gode nok.

Reliabilitet

Et *reliabelt* måleinstrument er stabilt over tid og har indre konsistens. Test-retest prosedyrer vil vise om instrumentet er stabilt over tid. Indre konsistens henspeiler på at de ulike leddene i instrumentet måler de samme forholdene (homogenitet).

Validitet

Et instrument er *valid* når det faktisk måler det man er ute etter å måle. Et måleinstrument for spilleavhengighet er innholdsmessig valid når det måler de ulike sider ved dette fenomenet (innholdsvaliditet).

Validitet uttrykkes også ved at det resultatet som instrumentet viser samsvarer med en uavhengig diagnostisk vurdering (kriterie-validitet).

Nøyaktighet

Måleinstrumentets *nøyaktighet* er også viktig. Dette dreier seg om i hvilken grad instrumentet skiller de som har en lidelse fra de som ikke har den. Dersom instrumentet er for sensitivt vil man kunne få såkalt falske positive (en person blir klassifisert som spilleavhengig uten å være det). Dersom instrumentet har for stor spesifitet vil man kunne få falske negative (en person som egentlig er spilleavhengig blir klassifisert som ikke spilleavhengig).

Utvalget av instrumenter

I utvalget av instrumenter har vi lagt vekt på at de skal ha god klinisk nytteverdi og tilfredsstillende metodiske krav.

The Lie-Bet Questionnaire er et screening-instrument som består av to spørsmål. De diagnostiske instrumentene i utvalget er de som allerede er etablert innenfor behandling og forskning internasjonalt. Dette gjelder SOGS-R (SOGS-RA), NODS og MAGS. I tillegg er en diagnostisk sjekkliste rettet mot ungdom inkludert (SBU).

Følgende instrumenter kan ha god klinisk nytteverdi i forhold til å kartlegge motivasjon for endring; Readiness to Change Questionnaire (RCQ), kartlegge hvor tvangspreget pengespillet er; Gambling Passion Scale (GPS), evne til å kontrollere spill; Scale of Gambling Choices (SGC) og tro på egen mestring i forhold til endring; Gambling Self-Efficacy Questionnaire (GSEQ).

Til å vurdere omfanget av spilleproblemer kan Gambling Symptom Assessment Scale (G-SAS) benyttes. Denne egner seg også godt til evaluering.

To instrumenter med fokus på kognitive feilslutninger er inkludert; Random Event Knowledge Test (REKT) og Gambling Belief Questionnaire (GBQ).

5. Screening

5.1 The Lie-Bet Questionnaire

Dette er et kort screening-instrument, utviklet for å kunne kartlegge spilleavhengighet i situasjoner der man har begrenset tid til rådighet. The Lie-Bet Questionnaire er en kortversjon av DSM-IV. Spørsmålene som brukes, skiller spilleavhengige fra ikke-spilleavhengige. Til tross for dette, vil det ikke være tilstrekkelig å bruke dette verktøyet alene for å kartlegge spilleavhengighet.

Positivt svar på ett eller begge spørsmål kan være en indikasjon på spilleproblemer.

The Lie-Bet Questionnaire er nyttig i forhold til screening, og danner et godt utgangspunkt for videre kartlegging eller henvisning til behandling.

Referanser:

Johnson, E. E., Hamer, R., Nora, R. M., Eisenstein, N., and Engelhart, C. (1997): *The Lie/Bet Questionnaire for screening pathological gamblers.* Psychological Reports, 80, 83-88.

Glaros, A., G. & Kline, R., B. (1988): *Understanding the accuracy of test with cutting scores: The sensitivity, specificity and predictive value model.* Journal of Clinical Psychology, 44 (6), 1013-1023.

The Lie-Bet Questionnaire

1. Har du noen gang følt behov for å spille for mer og mer penger?

Ja Nei

2. Har du noen gang løyet for mennesker som er viktige for deg, om hvor mye du spiller?

Ja Nei

5.2 The South Oaks Gambling Screen (SOGS)

South Oaks Gambling Screen (SOGS) ble introdusert i 1987. SOGS og oppfølgeren SOGS-R har senere vært blant de mest utbredte instrumentene, både for diagnostisering av spilleproblemer hos enkeltpersoner, og i forbindelse med befolkningsundersøkelser hvor utbredelsen av spilleproblemer i befolkningen generelt har stått i fokus.

SOGS ble basert på DSM-III kriterier for patologisk spillelidenskap. Instrumentet ble senere validert imot DSM-III-R kriterier (SOGS-R).

SOGS-R ble utviklet tidlig på 1990-tallet i forbindelse med befolkningsundersøkelsen på New Zealand; the 1991 New Zealand Survey of Problem and Pathological Gambling. SOGS-R er utvidet i forhold til SOGS slik at en får med mål både på nåværende (current) og eventuelt tidligere (lifetime) problemer. Det spørres separat om det har vært problemer i løpet av det siste året og om en har hatt noen av problemene noensinne.

SOGS-RA er ungdomsutgaven av SOGS-R. Liksom for SOGS-R bygger også SOGS-RA på DSM-III-R kriterier for patologisk spillelidenskap.

I SOGS-RA er det gjort både språklige endringer og innholdsendringer tilpasset ungdomspopulasjonen.

SOGS-R

SOGS-R består av i alt 16 spørsmål. Leddene 1, 2, 3, 12, 16j og 16k skåres ikke. Maksimal skåre er dermed 20 poeng.

En skåre på 3 eller 4 indikerer "problemspiller" (problem gambler).

En skåre på 5 eller høyere indikerer "sannsynligvis spilleavhengig" (probable pathological gambler).

Betegnelsen "sannsynligvis" er tatt med fordi en helt korrekt diagnose strengt tatt skal bygge direkte på et av de offisielle diagnosesystemene.

SOGS-RA

SOGS-RA består av to deler. Første del inneholder spørsmål om spillefrekvens og type pengespill. Andre del består av en sjekkliste med 12 tegn og symptomer på patologisk spillelidenskap, basert på DSM-III-R kriterier.

Maksimal skåre er 12. En skåre på 5 eller høyere indikerer sannsynlig patologisk spillelidenskap (probable pathological gambling). En skåre på 4 klassifiseres som problemspilling (problem gambling). Skåre på 2-3 betegnes som spilling forbundet med risiko (at risk gambling), mens en skåre på 0-1 tyder på at det ikke foreligger spilleproblemer.

En mer utvidet metode for diagnostisering kombinerer svar om frekvens og mengde med antallet symptomer. En ungdom som spiller daglig og som har opplevd noen spilleproblemer, kan dermed defineres som problemspiller, selv om antallet symptomer er mindre enn 4.

Referanser

Lesieur, H.R. and Blume, S.B.: "The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A New Instrument for the Identification of Pathological Gamblers." *American Journal of Psychiatry* 144 (1987): 1184-88.

Abbot, M & Volberg, R.A. (1992): Frequent Gamblers and Problem Gamblers in New Zealand: *Report on the Phase Two of the National Survey.* Report to the New Zealand Department of Internal Affairs.

Winters, K.C.; Stinchfield, R.D. and Fulkerson, J.: "Toward the development of an adolescent gambling".

SOGS-R South Oaks Gambling Screen

Kartlegging av spilleproblemer

I dette spørreskjemaet blir du bedt om å svare på spørsmål angående spilleproblemer du har opplevd i løpet av siste tre måneder.

På hvert spørsmål skal du sette kryss i det feltet som du synes passer best.

1. Hvilket av følgende spill har du spilt i løpet av siste tre måneder?

For hvert spill skal du krysse av ett av alternativene:

Har aldri spilt, har spilt mindre enn en gang pr. uke, eller har spilt en gang eller mer pr. uke.

	Aldri	Mindre enn en gang pr. uke	En gang eller mer pr. uke
Spilleautomater	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hest	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Odds	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tipping(fotball)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bingo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lotto, Extra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skrapelodd	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Internett-pengespill	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kortspill med penger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Terningspill med penger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kasino (lovlig eller ulovlig)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Børs/aksjemarked	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Andre pengespill	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Spesifiser: _____

2. Hva er det meste du har spilt for på en dag?

Har aldri spilt	<input type="checkbox"/>
Kr 10-100	<input type="checkbox"/>
Kr 100-1000	<input type="checkbox"/>
Kr 1000-10000	<input type="checkbox"/>
Kr 10000-100000	<input type="checkbox"/>
Mer enn kr 100000	<input type="checkbox"/>

3. Har noen personer i din familie/ditt nettverk (hatt) et spilleproblem?

Far	<input type="checkbox"/>
Mor	<input type="checkbox"/>
Bror/søster	<input type="checkbox"/>
Bestefar/bestemor	<input type="checkbox"/>
Ektefelle/partner	<input type="checkbox"/>
Barn	<input type="checkbox"/>
Annen slektning	<input type="checkbox"/>
Venn eller viktig person i mitt liv	<input type="checkbox"/>

4. Hvis du spiller: hvor ofte vender du tilbake en annen dag for å vinne tilbake pengene du har tapt?

Aldri	<input type="checkbox"/>
Noen ganger (mindre enn halvparten av gangene jeg taper)	<input type="checkbox"/>
Som oftest	<input type="checkbox"/>
Hver gang jeg taper	<input type="checkbox"/>

5. Har du noen gang sagt at du har vunnet penger på spill når du i virkeligheten har tapt?

Aldri (eller spiller ikke)

Ja, mindre enn halvparten av gangene jeg har tapt

Ja, som oftest

6. Synes du at du noen gang har hatt problemer med pengespill?

Nei

Ja, nå

Ja før, men ikke nå

7. Har du noen gang spilt mer enn du hadde tenkt?

Ja Nei

8. Har noen kritisert spillingen din eller sagt at du har et spilleproblem (uavhengig av om du synes det var sant?)

Ja Nei

9. Har du hatt skyldfølelse i forbindelse med måten du spiller på, eller i forbindelse med det spillingen fører med seg?

Ja Nei

10. Har du ønsket at du kunne stoppe med pengespill, men tenkt at du ikke klarer det?

Ja Nei

11. Har du noen gang skjult spillekuponger, spillpenger eller andre tegn på at du spiller for din partner, dine foreldre, barn eller andre viktige personer i livet ditt?

Ja Nei

12. Har du noen gang kranglet med mennesker du bor sammen med om hvordan du forholder deg til penger?

Ja Nei

13. Har pengekrangel noen gang vært forårsaket av spillingen din?

Ja Nei

14. Har du noen gang lånt penger av noen uten å betale tilbake, på grunn av pengespill?

Ja Nei

15. Har du noen gang vært borte fra jobb eller skole på grunn av spilling?

Ja Nei

16. Hvis du har lånt penger til å spille eller betale spillgjeld med, hvem eller hvor har du lånt fra?

	Ja	Nei
a. Husholdningspenger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b. Foreldre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c. Annen slektning	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d. Bank-eller kredittinstitusjon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e. Kredittkort	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f. Lånehai	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g. Innløsning av aksjer, panteobligasjoner eller andre verdipapirer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h. Salg av personlige eller familiens eiendeler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i. Sjekk uten dekning	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
j. Kredittavtale med bookmaker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
k. Kredittavtale med Kasino	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

South Oaks Gambling Screen (SOGS-R) – Skårings skjema

Hvert spørsmål (6 unntak) skåres med ett poeng.

Spørsmål 1	<u> 0 </u>	Skåres ikke
Spørsmål 2	<u> 0 </u>	Skåres ikke
Spørsmål 3	<u> 0 </u>	Skåres ikke
Spørsmål 4	<u> </u>	Som oftest <i>eller</i> Hver gang jeg taper
Spørsmål 5	<u> </u>	Ja, mindre enn halvparten av gangene jeg har tapt <i>eller</i> Ja, som oftest
Spørsmål 6	<u> </u>	Ja, nå <i>eller</i> Ja før, men ikke nå
Spørsmål 7	<u> </u>	Ja
Spørsmål 8	<u> </u>	Ja
Spørsmål 9	<u> </u>	Ja
Spørsmål 10	<u> </u>	Ja
Spørsmål 11	<u> </u>	Ja
Spørsmål 12	<u> 0 </u>	Skåres ikke
Spørsmål 13	<u> </u>	Ja
Spørsmål 14	<u> </u>	Ja
Spørsmål 15	<u> </u>	Ja
Spørsmål 16a	<u> </u>	Ja
Spørsmål 16b	<u> </u>	Ja
Spørsmål 16c	<u> </u>	Ja
Spørsmål 16d	<u> </u>	Ja
Spørsmål 16e	<u> </u>	Ja
Spørsmål 16f	<u> </u>	Ja
Spørsmål 16g	<u> </u>	Ja
Spørsmål 16h	<u> </u>	Ja
Spørsmål 16i	<u> </u>	Ja
Spørsmål 16j	<u> 0 </u>	Skåres ikke
Spørsmål 16k	<u> 0 </u>	Skåres ikke
Poeng totalt:	<u> </u>	(maksimum skåre = 20)

Tolkning

0	Ingen spilleproblemer
1-4	Noe spilleproblemer
5 eller høyere	Sannsynlig spilleavhengig

5.3 SOGS-RA South Oaks Gambling Screen

Kartlegging av spilleproblemer for ungdom

I dette spørreskjemaet blir du bedt om å svare på spørsmål angående spilleproblemer du har opplevd *i løpet av livet og i løpet av de siste 12 måneder*.

På hvert spørsmål skal du sette kryss i det feltet som du synes passer best.

1. Hvilket av følgende spill har du spilt i løpet av livet?

For hvert spill skal du krysse av ett av alternativene: Har aldri spilt, har spilt mindre enn en gang pr. uke, eller har spilt en gang eller mer pr. uke.

	Aldri	Mindre enn en gang pr. uke	En gang eller mer pr. uke
Spilt kort med penger som innsats	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Slått "kron eller mynt" med penger som innsats	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Inngått veddemål om vinnere i sportskonkurranser	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Satset penger på tipping eller odds-spill	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spilt Bingo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spilt Lotto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spilt på spilleautomater	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kjøpt skrapelodd	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spilt på hest	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spilt terningspill om penger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Deltatt i loddtrekning	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. Hva er den største pengesummen du har spilt for i løpet av de siste 12 måneder?

- Har ikke spilt
- Mindre enn 10 kr
- Kr 10-99
- Kr 100-499
- Kr 500-999
- Kr 1000-1999
- Mer enn 2000 kr

3. Spiller foreldrene dine pengespill ?

Ja Nei

Hvis ja, hvem av dem spiller?

Far Mor Begge

4. Syns du at foreldrene dine spiller for mye?

Ja Nei

Hvis ja, hvem av dem spiller for mye?

Bare far Bare mor Begge

5. Hvor ofte har du i løpet av de siste 12 måneder gått du tilbake en annen dag for å vinne tilbake pengene du har tapt?

- Hver gang
- Nesten hver gang
- Av og til
- Aldri

6. Har du i løpet av de siste 12 måneder noen gang sagt at du har vunnet penger på spill når du i virkeligheten har tapt?

Ja Nei

7. Har spillingen din i løpet av de siste 12 måneder medført krangel hjemme eller problemer på skole eller i arbeid?

Ja Nei

8. Har du i løpet av de siste 12 måneder noen gang spilt mer enn du hadde tenkt?

Ja Nei

9. Har noen i løpet av de siste 12 måneder kritisert deg for spillingen din eller sagt at du har et spilleproblem (uavhengig av om du synes det var sant?)

Ja Nei

10. Har du i løpet av de siste 12 måneder hatt dårlige følelser i forhold til hvor mye penger du har brukt, eller hva som skjer når du spiller?

Ja Nei

11. Har du i løpet av de siste 12 måneder noen gang ønsket at du kunne slutte å spille, men tenkt at du ikke ville klare det?

Ja Nei

12. Har du i løpet av de siste 12 måneder noen gang gjemt spillekupper, penger eller tegn på at du spiller, for familien din eller vennene dine?

Ja Nei

13. Har du i løpet av de siste 12 måneder kranglet med familien din om penger til spill?

Ja Nei

14. Har du i løpet av de siste 12 måneder noen gang lånt penger til spill som du ikke har betalt tilbake?

Ja Nei

15. Har du i løpet av de siste 12 måneder skulket eller vært fraværende fra skole eller arbeid på grunn av spilling?

Ja Nei

16. Har du lånt penger eller stjålet noe for å dekke spillegjeld i løpet av de siste 12 måneder?

Ja Nei

Hvis ja, kryss av fra hvem eller hvor du fikk tak i pengene:

Foreldre

Bror eller søster

Andre slektninger

Venner

Lånehai

Salg av personlige eller familiens eiendeler

Benyttet bankkort til annen person uten tillatelse

Stjal fra noen

South Oaks Gambling Screen (SOGS-RA) – Skårings skjema

Hvert spørsmål (4 unntak) skåres med ett poeng.

Spørsmål 1	<u> 0 </u>	Skåres ikke
Spørsmål 2	<u> 0 </u>	Skåres ikke
Spørsmål 3	<u> 0 </u>	Skåres ikke
Spørsmål 4	<u> 0 </u>	Skåres ikke
Spørsmål 5	<u> </u>	Hver gang <i>eller</i> Nesten hver gang
Spørsmål 6	<u> </u>	Ja
Spørsmål 7	<u> </u>	Ja
Spørsmål 8	<u> </u>	Ja
Spørsmål 9	<u> </u>	Ja
Spørsmål 10	<u> </u>	Ja
Spørsmål 11	<u> </u>	Ja
Spørsmål 12	<u> </u>	Ja
Spørsmål 13	<u> </u>	Ja
Spørsmål 14	<u> </u>	Ja
Spørsmål 15	<u> </u>	Ja
Spørsmål 16	<u> </u>	Ja
Poeng totalt:	<u> </u>	(maksimum skåre = 12)

Tolkning

0-1	Ingen spilleproblemer
2-3	I risiko-sonen
4	Problemspiller
5 eller høyere	Sannsynlig spilleavhengig

5.4 NORC SDM Screen for Gambling Problems (NODS)

Det første kartleggingsinstrumentet som ble utviklet for vurdering av spilleavhengighet var Gamblers Anonymous' (GAs) 20 spørsmål.

Etter at det ble utarbeidet diagnostiske kriterier for spilleavhengighet i diagnosesystemet DSM-III, har det blitt utviklet en rekke nye instrumenter for diagnostisering av spilleproblemer. Det mest brukte har vært South Oaks Gambling Screen (SOGS) og videreutviklinger av dette.

Etter innføringen av diagnosesystemet DSM-IV, ble det utviklet et nytt instrument, NODS (NORC DSM Screen for Gambling Problems). Det ble opprinnelig utarbeidet av the National Opinion Research Center (NORC) til bruk for den amerikanske befolkningsundersøkelsen i 1998 (United States National Gambling Survey). NODS ble senere også benyttet i den norske befolkningsundersøkelsen i 2002-2003.

NODS ser ut til å overta for SOGS-R i prevalensforskning.

NODS

NODS består av 17 spørsmål som dekker hele livet (lifetime items) og 17 spørsmål som dekker det siste året (past year items).

NODS klassifiserer personer i følgende kategorier:

- Ikke-spillere (type A)
- Lavrisikospillere (type B)
- Risikospillere (type C)
- Problemspillere (type D)
- Patologiske spillere (type E)

Personer som faller inn under benevnelsene type A og B opplever ingen negative konsekvenser og oppfyller ingen av DSM-IV kriteriene.

Type C oppfyller ett eller to av kriteriene.

Type D respondenter oppfyller 3 eller 4 av kriteriene.

Type E oppfyller 5 eller flere av kriteriene.

Maksimal skåre er 10 poeng.

Betydning av instrumentet

Instrumentet sikter mot å kartlegge både aktuelle (siste års) spilleproblemer, samt spilleproblemer som eventuelt ligger lengre tilbake.

Bruk

Instrumentet har vært benyttet i flere befolkningsundersøkelser for å måle prevalensen av nåværende og tidligere spilleproblemer i befolkningen.

Det kan brukes til diagnostisering i behandlingssammenheng.

Referanser:

Gerstein, D.; Hoffmann, J.; Larison, C. et al. (1999): *Gambling impact and Behavior Study*, Report to the National Gambling Impact Study Commission, National Opinion Research Center at the University of Chicago, Chicago, USA.

NODS

Til alle som har spilt:

- 1. Har du noen gang hatt perioder, som har vart to uker eller mer, hvor du har brukt mye tid til å tenke på spilleerfaringer eller planlagt fremtidig pengespill eller veddemål?**

Ett svar

Ja 1

Nei 2

Vet ikke / husker ikke 3

- 2. Har du hatt slike perioder i løpet av de siste 12 måneder?**

Ett svar

Ja 1

Nei 2

Vet ikke / husker ikke 3

- 3. Har du noen gang hatt perioder, som har vart to uker eller mer, hvor du har brukt mye tid på å tenke på hvordan du skulle skaffe penger til å spille med?**

Ett svar

Ja 1

Nei (Merk av, gå til spørsmål 5) 2

Vet ikke / husker ikke (Merk av, gå til spørsmål 5) 3

- 4. Har du hatt slike perioder i løpet av de siste 12 måneder?**

Ett svar

Ja 1

Nei 2

Vet ikke / husker ikke 3

- 5. Har du noen gang hatt perioder hvor du har måttet spille for mer og mer for å oppnå den samme spenningen?**

Ett svar

Ja 1

Nei (Merk av, gå til spørsmål 7) 2

Vet ikke / husker ikke (Merk av, gå til spørsmål 7) 3

- 6. Har du hatt slike perioder i løpet av de siste 12 måneder?**

Ett svar

Ja 1

Nei 2

Vet ikke / husker ikke 3

- 7. Har du noen gang prøvd å slutte med, redusere eller kontrollere spillingen?**

Ett svar

Ja 1

Nei (Merk av, gå til spørsmål 11) 2

Vet ikke / husker ikke (Merk av, gå til spørsmål 11) 3

- 8. Har du prøvd det i løpet av de siste 12 måneder?**

Ett svar

Ja 1

Nei 2

Vet ikke / husker ikke 3

- 9. Ble du rastløs eller irritabel en eller flere av de gangene du forsøkte å slutte med, redusere eller kontrollere spillingen din?**

Ett svar

Ja 1

Nei 2

Vet ikke / husker ikke 3

10. Har dette skjedd i løpet av de siste 12 måneder?

Ett svar

- Ja 1
- Nei 2
- Vet ikke / husker ikke 3

11. Har du noen gang prøvd å slutte med, redusere eller kontrollere spillingen din, men uten å klare det?

Ett svar

- Ja 1
- Nei (Merk av, gå til spørsmål 15) 2
- Vet ikke / husker ikke (Merk av, gå til spørsmål 15) 3

12. Har dette hendt 3 eller flere ganger?

Ett svar

- Ja 1
- Nei 2
- Vet ikke / husker ikke 3

13. Har du prøvd å slutte med, redusere eller kontrollere spillingen din, men uten å klare det, i løpet av de siste 12 måneder?

Ett svar

- Ja 1
- Nei (Merk av, gå til spørsmål 15) 2
- Vet ikke / husker ikke (Merk av, gå til spørsmål 15) 3

14. Har dette hendt 3 eller flere ganger i løpet av de siste 12 måneder?

Ett svar

- Ja 1
- Nei 2
- Vet ikke / husker ikke 3

15. Har du noen gang spilt om penger for å glemme personlige problemer?

Ett svar

- Ja 1
- Nei (Merk av, gå til spørsmål 17) 2
- Vet ikke / husker ikke (Merk av, gå til spørsmål 17) 3

16. Har du gjort dette i løpet av de siste 12 måneder?

Ett svar

- Ja 1
- Nei 2
- Vet ikke / husker ikke 3

17. Har du noen gang spilt om penger for å redusere følelser av skyld, angst, hjelpeløshet eller depresjon?

Ett svar

- Ja 1
- Nei (Merk av, gå til spørsmål 19) 2
- Vet ikke / husker ikke (Merk av, gå til spørsmål 19) 3

18. Har du gjort dette i løpet av de siste 12 måneder?

Ett svar

- Ja 1
- Nei 2
- Vet ikke / husker ikke 3

19. Har du noen gang hatt perioder da du, etter å ha tapt penger på spill én dag, har vendt tilbake en annen dag for å vinne de tilbake?

Ett svar

- Ja 1
- Nei (Merk av, gå til spørsmål 21) 2
- Vet ikke / husker ikke (Merk av, gå til spørsmål 21) 3

20. Har dette hendt i løpet av de siste 12 måneder?

Ett svar

Ja 1Nei 2Vet ikke / husker ikke 3**21. Har du noen gang løyet for din familie, venner, eller andre om hvor mye du spiller, eller hvor mye penger du har tapt på spill?**

Ett svar

Ja 1Nei (Merk av, gå til spørsmål 23) 2Vet ikke / husker ikke (Merk av, gå til spørsmål 23) 3**22. Har dette hendt 3 eller flere ganger?**

Ett svar

Ja 1Nei 2Vet ikke / husker ikke 3**23. Har du løyet for din familie, venner, eller andre om hvor mye du spiller, eller hvor mye penger du har tapt på spill, i løpet av de siste 12 måneder?**

Ett svar

Ja 1Nei (Merk av, gå til spørsmål 25) 2Vet ikke / husker ikke (Merk av, gå til spørsmål 25) 3**24. Har dette hendt 3 eller flere ganger, i løpet av de siste 12 måneder?**

Ett svar

Ja 1Nei 2Vet ikke / husker ikke 3**25. Har du noen gang skrevet ut en sjekk uten dekning eller stjålet noe fra din familie eller andre for å kunne betale for spilling?**

Ett svar

Ja 1Nei (Merk av, gå til spørsmål 27) 2Vet ikke / husker ikke (Merk av, gå til spørsmål 27) 3**26. Har du gjort dette i løpet av de siste 12 måneder?**

Ett svar

Ja 1Nei 2Vet ikke / husker ikke 3**27. Har ditt pengespill noen gang ført til alvorlige eller gjentatte problemer i ditt forhold til noen i din familie, eller til noen av dine venner?**

Ett svar

Ja 1Nei (Merk av, gå til spørsmål 29) 2Vet ikke / husker ikke (Merk av, gå til spørsmål 29) 3**28. Har ditt pengespill ført til slike problemer i løpet av de siste 12 måneder?**

Ett svar

Ja 1Nei 2Vet ikke / husker ikke 3

29. Har ditt pengespill noen gang ført til at du har mistet en jobb, hatt problemer i jobben, eller gått glipp av viktige jobb- eller karrieremulighet?

Ett svar

- Ja 1
- Nei (*Merk av, gå til spørsmål 31*) 2
- Vet ikke / husker ikke (*Merk av, gå til spørsmål 31*) 3

30. Har dette skjedd i løpet av de siste 12 måneder?

Ett svar

- Ja 1
- Nei 2
- Vet ikke / husker ikke 3

31. Har du noen gang måttet spørre familiemedlemmer eller andre om å låne deg penger eller på annen måte å hjelpe deg ut av en pengekrise som hovedsakelig skyldtes ditt pengespill?

Ett svar

- Ja 1
- Nei (*Merk av, gå til spørsmål 33*) 2
- Vet ikke / husker ikke (*Merk av, gå til spørsmål 33*) 3

32. Har dette skjedd i løpet av de siste 12 måneder?

Ett svar

- Ja 1
- Nei 2
- Vet ikke / husker ikke 3

De to neste spørsmålene besvares kun dersom du fortsatt går på skole

33. Har du noen gang hatt problemer på skolen, for eksempel gått glipp av timer eller dager, eller fått lavere karakterer, på grunn av pengespill?

Ett svar

- Ja 1
- Nei (*Merk av og avslutt*) 2
- Vet ikke / husker ikke (*Merk av og avslutt*) 3

34. Har dette skjedd i løpet av de siste 12 måneder?

Ett svar

- Ja 1
- Nei 2
- Vet ikke / husker ikke 3

5.5 The Massachusetts Gambling Screen (MAGS)

MAGS ble opprinnelig utviklet dels som et screeningsinstrument, dels til bruk i prevalensstudier. Det ble første gang benyttet i 1993 da det ble testet ut på 800 highschool-elever i Boston i USA.

MAGS består av 26 ledd fordelt på to delskalaer.

Første delskala inneholder 14 ledd og er en tilpasning fra SMAST (Short Michigan Alcoholism Screening Test).

Andre delskala består av 12 ledd. Denne er utviklet med utgangspunkt i DSM IV kriteriene.

Skåring

Det er først og fremst andre delskala som er benyttet diagnostisk og som er aktuell å skåre. I denne delskalaen besvares alle ledd med "ja" eller "nei". Hvert "ja"-svar gir ett poeng, bortsett fra leddene 2-5. Hvert av disse spørsmålene gir 0,5 poeng for "ja". Maksimal skåre er 10 poeng. Skåringssystemet følger DSM-IV slik at en skåre på 5 eller mer indikerer en diagnose på spilleavhengighet.

Betydning av instrumentet

Instrumentet har i stor grad blitt benyttet i kliniske populasjoner, spesielt i USA.

Bruk

Instrumentet kan benyttes diagnostisk både i ungdoms- og voksenpopulasjoner.

Referanser:

Shaffer, H.; LaBrie, R.; Scanlan, K.; Cummings, T. (1994): *Psychological gambling among adolescents: MA gambling screen (MAGS)*. *Journal of Gambling Studies*, 353-358.

Massachusetts Gambling Screen (MAGS)

MAGS inneholder 26 ledd, med to atskilte underskalaer.

Den første subskalaen gir en screening for spilleproblemer og består av 14 ledd.

Den andre subskalaen gir en kartlegging i følge DSM-IV kriteriene. Denne skalaen har 12 ledd.

Første subskala

1. Har du noen gang følt deg presset til å begynne å spille eller spille mer, enten av følelsesmessige grunner, økonomiske grunner eller på grunn av press fra andre?
2. Har du inntrykk av at du spiller mer enn folk flest?
3. Føler du at din innsats i pengespill eller hvor ofte du spiller er "normal"?
4. Ser dine venner og familie på deg som en "normal" spiller?
5. Føler du noen ganger press i retning av å satse på pengespill når du ikke spiller?
6. Har du noen gang skyldfølelse på grunn av din egen spilling?
7. Har noen i din familie vært bekymret på grunn av ditt pengespill eller klaget over hvor mye du spiller?
8. Har du noen gang tenkt at du burde redusere eller slutte med spillingen?
9. Er du alltid i stand til å slutte å spille når du selv ønsker det?
10. Har pengespill noen gang ført til problemer mellom deg og noen andre i din familie, eller mellom deg og dine venner?
11. Har du noen gang fått problemer på arbeidet eller skolen på grunn av spillingen din?
12. Har du noen gang forsømt dine forpliktelser (for eksempel i forhold til familie, arbeid eller skole) i to eller flere dager fordi du var opptatt med pengespill?
13. Har du noen gang kontaktet andre for å få hjelp for din spilling?
14. Har du noen gang blitt tatt for kriminelle handlinger på grunn av pengespill ?

Andre subskala

Skåring:

Alle ledd besvares med "ja" eller "nei".

Hvert "ja"-svar gir ett poeng, bortsett fra leddene 2-5 (forbundet med kriteriene 2 og 3).

Hvert av disse spørsmålene gir 0,5 for "ja". Maksimal skåre er 10 poeng.

Skåringssystemet følger DSM-IV slik at en skåre på 5 eller mer indikerer en diagnose på spilleavhengighet.

1. Har du i løpet av de siste 12 månedene tenkt mye på hvordan du skulle skaffe penger til å spille for? Eller har du i løpet av den samme perioden hatt mange gjenopplevelser (minner) av tidligere spilleepisoder? (1. kriterium i DSM-IV)
2. Har du i løpet av de siste 12 månedene satset mer og mer penger slik at du kunne oppleve samme spenning som tidligere? (2. kriterium)
3. I løpet av de siste 12 månedene, har du følt at det å spille for samme beløp som tidligere ga mindre spenning? (2. kriterium)
4. I løpet av de siste 12 månedene, har du opplevd at det å kutte ut spillingen, eller forsøk på reduksjon, har fått deg til å bli rastløs eller irritabel? (3. kriterium)
5. I løpet av de siste 12 månedene, har du noen gang begynt å spille igjen for å bli kvitt ubehagelige følelser som kommer når du prøver å kutte ut spillingen? (3. kriterium)
6. I løpet av de siste 12 månedene, har du noen gang spilt for å bli kvitt følelser som hjelpeløshet, skyldfølelse, angst eller depresjon? (4. kriterium)
7. Etter å ha tapt penger på pengespill, har du noen gang prøvd en annen dag å vinne tilbake det som du har tapt? (5. kriterium)
8. I løpet av de siste 12 månedene, har du noen gang løyet for noen i din familie, eller for andre, for å dekke over hvor mye du har spilt for? (6. kriterium)
9. I løpet av de siste 12 månedene, har du begått noen kriminelle handlinger (for eksempel dokumentfalsk, svindel, tyveri, underslag, osv) for å skaffe penger til videre spill? (7. kriterium)
10. I løpet av de siste 12 måneder, har spillingen din skadet forholdet til andre personer, eller gått utover jobb eller utdanning? (8. kriterium)
11. Har du noen gang måttet få økonomisk hjelp av andre (for eksempel familie, venner eller jobben) for å løse en desperat økonomisk situasjon som har oppstått på grunn av ditt pengespill? (9. kriterium)
12. I løpet av de siste 12 måneder, har du noen gang prøvd å begrense, redusere eller kutte ut pengespill uten å lykkes? (10. kriterium)

5.6 Sjekkliste for barn og ungdom (SBU)

Mye av forskningen rettet mot ungdom og pengespill har vært basert på bruk av måleinstrumenter beregnet for voksenpopulasjonen.

SBU er utviklet med tanke på å fange opp pengespillproblemer hos barn og ungdom. Det er først og fremst de språklige formuleringene som er tilpasset målgruppen.

Instrumentet er utarbeidet av den engelske psykologen Mark Griffiths.

Spørsmålene er basert på DSM-IV screen for juvenils (DSM-IV-J), en juniorutgave av DSM-IV.

Sjekklisten består av 12 spørsmål. Den kan brukes som selvutfyllingsskjema, men egner seg best som en del av et intervju.

Skåring

Dersom en person svarer "ja" på 4 eller flere av spørsmålene indikerer det et spilleproblem.

Betydning av instrumentet

Det vil ikke alltid være lett å fastslå om det foreligger et spilleproblem hos barn og ungdom. Direkte spørsmål vil ofte kunne føre til direkte benekting. Det er mer nyttig å samtale med barn og unge om hvordan de bruker fritiden, hva de foretrekker å bruke penger på, og hvordan de generelt ser på pengespill.

Alle spørsmålene i intervjuet er rettet mot spill på spilleautomater. Det spørres ikke om andre typer pengespill.

Bruk

Instrumentet kan benyttes både i forbindelse med screening og diagnostisering av spilleproblemer hos barn og unge.

Instrumentet kan brukes fritt.

Referanser:

Griffiths, M.D. (2002): *Gambling and Gaming Addictions in Adolescence*. Oxford: BPS Blackwell.

Sjekkliste for barn og ungdom – SBU

Diagnostisk sjekkliste for å identifisere spilleproblemer hos barn og ungdom

Dersom en person svarer "ja" på 4 eller flere av spørsmålene, kan det foreligge et spilleproblem.

1. Tenker du ofte på spilleautomater til ulike tider av døgnet, eller planlegger du ofte neste gang du skal spille?
2. Bruker du mer og mer penger til å spille på automater?
3. Blir du rastløs, anspent, irritabel, eller i dårlig humør når du prøver å redusere eller stoppe spillingen?
4. Spiller du på automater for å slippe unna problemene dine?
5. Etter at du har brukt penger på spilleautomater, spiller du da videre en annen dag for å prøve å ta igjen det tapte (mer enn halvparten av gangene)?
6. Lyver du ovenfor din familie eller venner for å skjule hvor mye du spiller på automater?
- 7a. Har du i løpet av det siste året spilt bort penger som skulle vært brukt til andre ting?
- 7b. Har du i løpet av det siste året tatt penger fra noen som du bor sammen med, uten at de visste om det, for å spille på automater?
- 7c. Har du i løpet av det siste året stjålet penger fra noen utenom familien, eller fra nære venner, på grunn av spill på automater?
- 8a. Har du blitt uvenner med noen i din familie, eller med nære venner, på grunn av automatspilling?
- 8b. Har du i løpet av det siste året vært borte fra skolen for å spille på automater (5 ganger eller flere)?
- 8c. Har du i løpet av det siste året bedt andre om hjelp for pengeproblemer som du har fått på grunn av automatspill?

6. Behandling / Evaluering

6.1 Gambling Passion Scale (GPS)

Et menneske kan oppleve en passion/lidenskap for noe. Det betyr at vedkommende bruker mye tid og energi på dette, at det oppleves som viktig og at det er noe man liker veldig godt. Man kan dele lidenskap i tvangspreged lidenskap og harmonisk lidenskap.

Tvangspreged lidenskap er uttrykk for et indre press som *tvinger* vedkommende til å engasjere seg i en aktivitet. Dette kan føre til negative konsekvenser, fordi aktiviteten skjer på bekostning av andre aktiviteter og forpliktelser i vedkommendes liv.

Harmonisk lidenskap, derimot, er uttrykk for en indre kraft som får vedkommende til fritt å velge. Personen har full kontroll over sin atferd, som kan skje i harmoni og overensstemmelse med andre aktiviteter i livet. Denne form for lidenskap er som oftest forbundet med positive konsekvenser, slik som åpenhet for nye opplevelser, opplevelser av mening, velvære og vitalitet.

Det er altså ikke omfanget av aktiviteten, og hvor mye tid som går til den, som er avgjørende, men hvor *fri* vedkommende føler seg til å engasjere seg i den.

Instrumentet er tilpasset spilleavhengighet.

Gambling Passion Scale (GPS)

Selvutfyllingsskjema, med 10 testledd. Svar er gradert fra 1 til 7.

Spilleren skal tenke på sitt favorittspill, og så fylle ut.

Instrumentet dekker både spilleatferd og egen oppfattelse som spiller, samt vurdering av spillet. Skåres i 2 subskalaer:

Tvangspreged lidenskap # 2, 3, 5, 7, 10

Harmonisk lidenskap # 1, 4, 6, 8, 9

Instrumentet dekker en dimensjon som ikke noe annet instrument gjør.

Det er kort og raskt å fylle ut.

Referanser:

Rousseau, R L. Vallerand, R J. Ratelle, C F. Mageau, G A. Provencher, P J.: *Passion and gambling: on the validation of the Gambling Passion Scale (GPS)*. Journal of Gambling Studies. 2002; 18 (1): 45-66.

Gambling Passion Scale (GPS)

Angi i hvilken grad du er enig i hvert av utsagnene på en skala fra 1 til 7

Overhodet ikke enig	Veldig lite enig	Litt enig	Passe enig	Stort sett enig	Svært enig	Helt enig
1	2	3	4	5	6	7

1. Å spille dette spillet gir meg uforglemmelige opplevelser.

1 2 3 4 5 6 7

2. Jeg kan ikke leve uten dette spillet.

1 2 3 4 5 6 7

3. Jeg opplever å være følelsesmessig avhengig av dette spillet.

1 2 3 4 5 6 7

4. Spillet harmonerer med andre aktiviteter i livet mitt.

1 2 3 4 5 6 7

5. Jeg har problemer med å kontrollere mitt behov for å spille dette spillet.

1 2 3 4 5 6 7

6. De nye tingene jeg oppdaget ved dette spillet gjorde at jeg likte det enda bedre.

1 2 3 4 5 6 7

7. Jeg har et nesten tvangsmessig forhold til dette spillet.

1 2 3 4 5 6 7

8. I dette spillet får jeg brukt de kvaliteter jeg liker ved meg selv.

1 2 3 4 5 6 7

9. Dette spillet gir meg en rekke ulike opplevelser.

1 2 3 4 5 6 7

10. Trangen til å spille er så sterk at jeg ikke kan la være.

1 2 3 4 5 6 7

6.2 Gambling Symptom Assessment Scale (G-SAS)

Grunnlag

Utviklet for å måle endring i spillesyntomer under behandling.
Måler endring siste uken.

Selvutfyllingsskjema, 12 spørsmål

Hvert spørsmål skåres fra 0-4 poeng

Maksimal skåre: 48 poeng

Oppbygging

Spørsmål 1-4:

- spilletrang
- alvorlighetsgrad
- hyppighet
- varighet

Spørsmål 5-7:

- tanker forbundet med spill
- hyppighet
- varighet

Spørsmål 8:

- spilleatferd
- hyppighet
- varighet

Spørsmål 9-10:

- grad av spenning før spill

Spørsmål 11:

- subjektivt ubehag på grunn av spill

Spørsmål 12:

- personlige problemer
- relasjoner, økonomi, kriminalitet, arbeid, helse o.a

Instrumentet egner seg godt til å måle endring i symptomer og egner seg derfor godt til å vurdere behandlingseffekt.

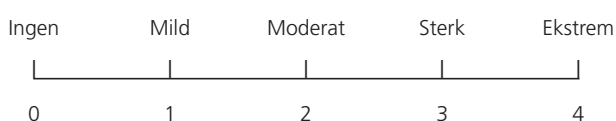
Referanser:

Kim SW, Grant JE, Adson D, Shin YC: *Double-blind naltrexone and placebo comparison study in the treatment of pathological gambling.* Biological Psychiatry 49:914-921, 2001.

Symptomskala (G-SAS)

Vær vennlig å lese spørsmålene nøye før du svarer, og marker det svaret som passer best.

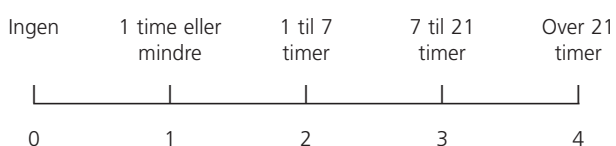
- 1. Dersom du har følt uønsket trang til å spille i løpet av den siste UKEN, hvor sterk har trangen vært?**



- 2. I løpet av den siste UKEN, hvor mange ganger har du følt trang til å spille?**

Ingen	<input type="checkbox"/>
En gang	<input type="checkbox"/>
To til tre ganger	<input type="checkbox"/>
Flere ganger	<input type="checkbox"/>
Konstant eller nesten konstant	<input type="checkbox"/>

- 3. I løpet av den siste UKEN, hvor mange timer (legg sammen antall timer) har du hatt trang til å spille.**



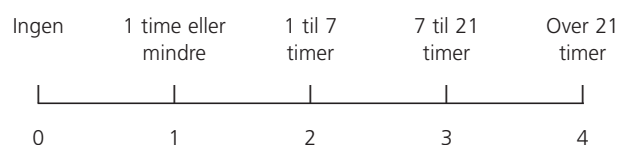
- 4. I hvilken grad har du opplevd at du har vært i stand til å kontrollere trangen til å spille i løpet av den siste UKEN?**

Fullstendig	Meget	Moderat	Minimalt	Ingen kontroll
----- ----- ----- ----- -----				
0	1	2	3	4

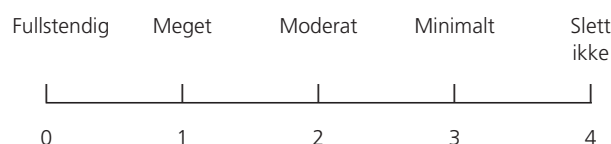
- 5. I løpet av den siste UKEN, hvor ofte har du hatt tanker om å spille eller satse penger på spill?**

Ingen	<input type="checkbox"/>
En gang	<input type="checkbox"/>
To til fire ganger	<input type="checkbox"/>
Flere ganger	<input type="checkbox"/>
Hele tiden eller nesten hele tiden	<input type="checkbox"/>

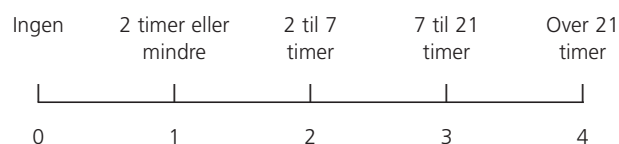
- 6. I løpet av den siste UKEN, ca. hvor mange timer (legg sammen antall timer) har du brukt til å tenke på spill eller satse penger på spill.**



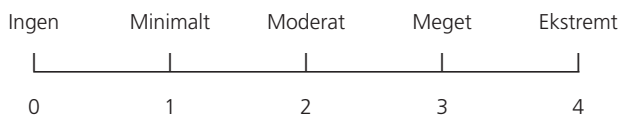
- 7. I løpet av den siste UKEN, i hvilken grad har du vært i stand til å kontrollere dine tanker om å spille?**



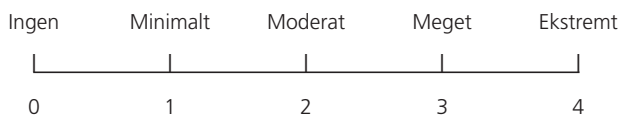
- 8. I løpet av den siste UKEN, omtrent hvor mye tid har du brukt på å spille eller på aktiviteter som har med spill å gjøre?**



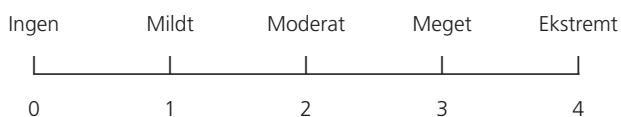
- 9. I løpet av den siste UKEN, i hvilken grad har du opplevd forventning og spenning rett før du begynte å spille. Om du ikke har spilt, antyd hvordan du tror det hadde vært dersom du hadde spilt.**



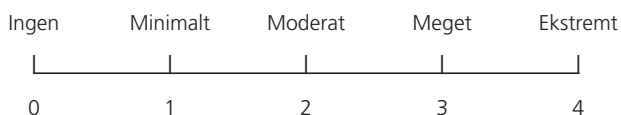
- 10. I løpet av den siste UKEN, i hvilken grad har du opplevd begeistring og glede i forbindelse med gevinstutbetalinger? Om du ikke har vunnet, antyd hvordan du tror dette hadde vært dersom du hadde spilt.**



- 11. I løpet av den siste UKEN, i hvilken grad har du følt ubehag (psykisk smerte, skam skyld osv.) på grunn av pengespill.**



- 12. I løpet av den siste UKEN, i hvilken grad har du hatt personlige problemer (i forhold til andre, økonomi, jobb, lovbrudd, helse osv.) på grunn av pengespill?**



6.3 The Scale of Gambling Choices (SGC)

Grunnlag

Når en person ikke klarer å kontrollere sin adferd og blir avhengig av rus, alkohol eller spill, handler dette ikke om totalt tap av kontroll, men grader av svikt i kontroll over atferden. Kontroll er altså ikke noe alt-eller-intet-fenomen, men noe man kan ha i større eller mindre grad avhengig av de valg man gjør i situasjonen. I 1993 ble det laget en "Impaired Control Scale for Drinking", som måler grad av kontrollsvikt i forhold til alkoholbruk. Med den som grunnlag er det blitt utarbeidet en tilsvarende "Scale of Gambling Choices", som måler grad av kontrollsvikt personen har i forhold til sin spilleatferd.

Selvtvillingsskjema, 18 testledd.

Instrumentet har tre faktorer:

- a) evne til å kontrollere spill (1-8)
- b) intensjon om å begrense spilling (9-14)
- c) svikt i kontroll av spill (15-18)

Skåring

Hvert testledd skåres fra 1 til 5.

For faktor a) skåres 1 (alltid) til 5 (aldri)

For faktor b) og c) skåres 1 (aldri) til 5 (alltid).

Sum skår for hver faktor fås ved å oppsummere skår for testledd under den enkelte faktor.

Sum skår for kontroll svikt (indeks skår) kan fås ved å oppsummere skår for alle testledd.

Mulige skår er fra 18 til 90, med høye skår = høy grad av kontrollsvikt. Det vil si lav kontroll over spilleatferd.

Dette er en kontinuerlig skala, uten noen oppdeling i "spilleavhengige" og "ikke-spilleavhengige". Kontroll er noe man har i større eller mindre grad. Man kan eventuelt dele opp i en gruppe med liten kontroll (skår over 40) og en gruppe med god kontroll (skår under 40).

Betydning av instrumentet

Instrumentet bryter med tidligere oppfattelser av avhengighetsatferd som et alt-eller-intet-fenomen. Man forventer at det å kunne måle subjektiv grad av kontroll vil gi anledning til betydelig utvikling i forskning og forståelse av de psykologiske prosesser som ligger bak ulike former for avhengighetsatferd. Vår begrensede erfaring med instrumentet antyder at faktor a) kan si noe om hva som er mulig kontroll for den enkelte. Faktor b) kan si noe om hva som er målet for kontroll. Og faktor c) kan si noe om hvor mye man må streve for å få dette til.

Bruk

Egnet for forskning og behandling av spilleavhengighet.

Referanser:

Baron, E., Dickerson, M., and Blaszczynski, A., (1995): "The Scale of Gambling Choices": Preliminary development of an instrument to measure impaired control of gambling behaviour. In J. O'Connor (Ed.), High stakes in the nineties (pp. 153-167). National Association of Gambling Studies, Curtin University Press.

The Scale of Gambling Choices (SGC)

Følgende utsagn handler om spill.

Marker for hvert av de 18 utsagnene hva som passer best for deg.

1. Jeg har vært i stand til å slutte å spille før jeg har brukt opp alle pengene mine.

5 4 3 2 1
Aldri Sjelden Av og til Ofte Alltid

2. Det har vært lett for meg å slutte å spille etter noen få spilleomganger.

5 4 3 2 1
Aldri Sjelden Av og til Ofte Alltid

3. Jeg har klart å slutte å spille før jeg har satt meg i gjeld.

5 4 3 2 1
Aldri Sjelden Av og til Ofte Alltid

4. Jeg har vært i stand til å slutte å spille før stengetid.

5 4 3 2 1
Aldri Sjelden Av og til Ofte Alltid

5. Når jeg har villet, har jeg klart å spille sjeldnere.

5 4 3 2 1
Aldri Sjelden Av og til Ofte Alltid

6. Jeg har klart å motstå trangen til å begynne å spille.

5 4 3 2 1
Aldri Sjelden Av og til Ofte Alltid

7. Jeg har klart å spille sjeldnere, når jeg har villet det.

5 4 3 2 1
Aldri Sjelden Av og til Ofte Alltid

8. Når jeg har villet, har jeg klart å slutte å spille i en uke eller mer.

5 4 3 2 1
Aldri Sjelden Av og til Ofte Alltid

9. Jeg har forsøkt å spille sjeldnere.

5 4 3 2 1
Aldri Sjelden Av og til Ofte Alltid

10. Jeg har forsøkt å bruke mindre penger på spill.

5 4 3 2 1
Aldri Sjelden Av og til Ofte Alltid

11. Jeg har forsøkt å motstå anledninger til å spille.

5 4 3 2 1
Aldri Sjelden Av og til Ofte Alltid

12. Jeg har forsøkt å slutte og spille for en periode.

5 4 3 2 1
Aldri Sjelden Av og til Ofte Alltid

13. Jeg har forsøkt å begrense hvor mye jeg spiller for.

5 4 3 2 1
Aldri Sjelden Av og til Ofte Alltid

14. Jeg har forsøkt å slutte å spille straks jeg har nådd en grense jeg selv har satt.

5 4 3 2 1
Aldri Sjelden Av og til Ofte Alltid

15. Når jeg har vært i nærheten av et spillested, har det vært vanskelig for meg å stå i mot.

5 4 3 2 1
Aldri Sjelden Av og til Ofte Alltid

16. Det har vært vanskelig for meg å begrense hvor mye jeg spiller.

5 4 3 2 1
Aldri Sjelden Av og til Ofte Alltid

17. Selv for en enkelt dag har det vært vanskelig for meg å stå i mot å spille.

5 4 3 2 1
Aldri Sjelden Av og til Ofte Alltid

18. Når jeg først har begynt å spille, har jeg en uimotståelig trang til å fortsette.

5 4 3 2 1
Aldri Sjelden Av og til Ofte Alltid

6.4 Readiness to Change Questionnaire (RCQ)

Instrumentet er basert på Prochascha og DeClementes teori om stadier i endringsprosessen.

RCQ kan brukes i kliniske sammenhenger for å vurdere hvor man befinner seg i endringsprosessen (førøverveielse, overveielse, handling), og for vurdering av type intervensjon.

Spørreskjemaet er endret slik at det er tilpasset spilleavhengighet.

Spørreskjemaet kan selv-administreres

Referanser:

Rollnick, S., Heather, N., Gold, R. and Hall, W. (1992): *Development of a short "Readiness to change" Questionnaire for use in brief opportunistic interventions.* British Journal of Addiction, 87: 743-754.

Heather, N., Rollnick, S. and Bell, A. (1993): *Predictive validity of the Readiness to Change Questionnaire.* Addiction, 88: 1667-1677.

Kartlegging av endringsprosess

(RCQ – Readiness to Change Questionnaire – tilpasset behandling av spilleavhengighet)

Markér det svaralternativet som passer best for deg, slik du vurderer dine spillevaner.

1. Jeg synes min spilleatferd er uproblematisk (F).

1 Uenig 2 Usikker 3 Enig

2. Jeg prøver å redusere pengespillet mitt til det det var i begynnelsen (H).

1 Uenig 2 Usikker 3 Enig

3. Noen ganger blir det for mye (O).

1 Uenig 2 Usikker 3 Enig

4. Av å til tenker jeg på at jeg burde kutte ned på spillingen (O).

1 Uenig 2 Usikker 3 Enig

5. Det er bortkastet tid å tenke på å slutte å spille (F).

1 Uenig 2 Usikker 3 Enig

6. I det siste har jeg redusert pengespillet mitt (H).

1 Uenig 2 Usikker 3 Enig

7. Hvem som helst kan snakke om at de ønsker å slutte, men jeg gjør faktisk noe med det (H).

1 Uenig 2 Usikker 3 Enig

8. Jeg har kommet til et punkt der jeg burde tenke på å gjøre noe (O).

1 Uenig 2 Usikker 3 Enig

9. Av og til er spillingen min et problem (O).

1 Uenig 2 Usikker 3 Enig

10. Det er ikke nødvendig for meg å tenke på å forandre spilleatferden min (F).

1 Uenig 2 Usikker 3 Enig

11. Jeg holder faktisk på å forandre mine spillevaner nå for tiden (H).

1 Uenig 2 Usikker 3 Enig

12. For meg ville det ikke være noe poeng i å forandre spilleatferden min (F).

1 Uenig 2 Usikker 3 Enig

(F) Føroverveielse: 1, 5, 10 & 12 _____ = _____

(O) Overveielse: 3, 4, 8 & 9 _____ = _____

(H) Handling: 2, 6, 7 & 11 _____ = _____

Hvilken fase fikk flest poeng?

Passer dette med din egen vurdering av den endringen du eventuelt er i gang med?

6.5 Random Events Knowledge Test (REKT)

Dette instrumentet er utarbeidet av psykolog og forsker Nigel Turner, ved Center for Addiction and Mental Health i Toronto, Canada.

Instrumentet har både klinisk og forskningsmessig nytteverdi. Det dekker temaer som kunnskap om tilfeldigheter, forholdet mellom flaks og tilfeldigheter og forståelsen av vannersjanser i tilfeldighetsspill.

Instrumentet skåres etter instruksjonen. Studier der REKT er brukt er foreløpig ikke publisert, men ventes i løpet av 2004. Instrumentet er derfor heller ikke validert ennå.

Skåring av REKT

Spørsmål 1 til 28 skal skåres på følgende måte:

1. S=1, 2. U=1, 3. U=1, 4. S=1, 5. U=1, 6. U=1, 7. U=1, 8. S=1, 9. U=1, 10. U=1, 11. S=1, 12. U=1, 13. S=1, 14. S=1, 15. S=1, 16. U=1, 17. S=1, 18. U=1, 19. U=1, 20. S=1, 21. S=1, 22. U=1, 23. U=1, 24. U=1, 25. U=1, 26. S=1, 27. S=1, 28. U=1,

29, 30 og 31. b)=1

32. d)=1, 33. c)=1

Maksimal poengsum er 33 poeng. Desto høyere poengsum, desto bedre kunnskap om tilfeldige hendelser.

Spørsmål 34 og 35 er ikke med i skåringen.

Instrumentet er foreløpig ikke normert, det er derfor ikke mulig å angi noen grenseverdi.

Random Events Knowledge Test (REKT)

Ta stilling til påstandene, og sett kryss for Sant eller Usant for hver av dem.

1. Det er lite sannsynlig, men likevel mulig å vinne og fortsette å vinne i pengespill.

Sant Usant

2. Matematikk-kunnskap kan hjelpe deg til å vinne i lotterispill.

Sant Usant

3. Sjansene for å vinne øker hvis du holder deg til de samme spilleautomatene.

Sant Usant

4. Å satse på samme tall hver uke i lotto vil ikke øke dine sjanser for å vinne.

Sant Usant

5. Hvis du taper flere ganger på rad, vil du sannsynligvis vinne hvis du fortsetter å spille.

Sant Usant

6. Det vil hjelpe deg å vinne hvis du finner fram til en maskin som ikke har gitt gevinst på en stund.

Sant Usant

7. Hvis du vinner tre ganger på rad i et spill, vil det være mindre sannsynlig at du vinner igjen hvis du fortsetter å spille.

Sant Usant

8. Selv om du undersøker tidligere vinnertall i lotto, kan du ikke forutsi nye vinnertall.

Sant Usant

9. Hvis du kjøper 650 enkle Lottokuponger hver dag, vil du sannsynligvis vinne førstepremien i løpet av de nærmeste 40 årene.

Sant Usant

10. En tallrekke som ser tilfeldig ut (for eksempel 12-5-23-7-19-34) har større sjanser til å vinne enn en tallrekke med etterfølgende tall (for eksempel 1-2-3-4-5-6).

Sant Usant

11. Sjansen for å vinne blir ikke større ved å satse på hyppige vinnertall.

Sant Usant

12. Du kan bedømme dyktigheten til en fotballspiller ved å se på 10 minutter av en kamp.

Sant Usant

13. Ved tilfeldigheter kan tilfeldige tall av og til danne spesielle mønstre.

Sant Usant

14. Når tall blir trukket tilfeldig, hender det ofte at nabotallet også blir trukket ut.

Sant Usant

15. Hvis en elev får beste karakter på en prøve, er det mest sannsynlig at vedkommende får et dårligere resultat neste gang.

Sant Usant

16. Hvis alle Lottotrekninger det siste året hadde to vinnertall mellom 31 og 39, betyr det sannsynligvis at vinnertallene ikke er tilfeldige.

Sant Usant

17. Det er mulig å få beste karakter på en prøve ved å gjette.

Sant Usant

18. Det ville være ufornuftig å satse på tallet 18, hvis det nylig var blitt trukket.

Sant Usant

19. Hvis du slår krone og mynt 5 ganger og får krone 5 ganger på rad, er det mest sannsynlig at du får mynt hvis du prøver en gang til.

Sant Usant

20. Å tape flere ganger på rad i et spill, forandrer ikke sannsynligheten for å vinne eller tape i fremtiden.

Sant Usant

21. Hvis du slår krone og mynt tusenvis av ganger, vil du ende opp med like mange kroner og mynt.

Sant Usant

22. Tenk deg at du slår krone og mynt og får 10 kroner på rad. Hvis du forstetter å slå krone og mynt, vil du til slutt få like mange kroner som mynt.

Sant Usant

23. Hvis du slår krone og mynt 20 ganger, vil du nesten alltid få 10 kroner og 10 mynt.

Sant Usant

24. Hvis du er på utkikk etter en ny bil og har funnet en modell du kunne tenke deg, kan du få bedre informasjon ved å snakke med folk som har hatt samme modell enn fra publiserte blader og bøker som for eksempel forbrukerrapporter.

Sant Usant

25. Du har bedre sjanse til å bli rik ved å spille enn ved å ha en egen næringsvirksomhet.

Sant Usant

26. En lenger prøve gir et riktigere bilde av en elevs prestasjonsnivå enn en kort prøve.

Sant Usant

27. Alle tallene har like stor sjanse til å vinne i Lotto.

Sant Usant

28. I det lange løp er det faktisk mulig å tjene penger ved å spille Lotto, hvis man holder rede på tidlige vinnertall.

Sant Usant

De neste spørsmålene handler om hvordan du forstår dine sjanser for å vinne. Vær vennlig og besvar spørsmålene selv om du ikke spiller.

29. Hvis du alltid satser på de samme tallene har du:

- a) Større sjanse til å vinne
- b) Ingen forskjell
- c) Mindre sjanse til å vinne

30. Hvis du velger et lotterilodd med et tall som ser tilfeldig ut som 4692, har du:

- a) Større sjanse til å vinne
- b) Ingen forskjell
- c) Mindre sjanse til å vinne

enn hvis du velger et lotterilodd med et tall som ikke ser tilfeldig ut som 1234.

31. Tenk deg at du spiller på en automat og du har nettopp vunnet tre ganger på rad. Hvis du spiller en gang til tror du at det ville være:

- a) Større sjanse til å vinne
- b) Ingen forskjell
- c) Mindre sjanse til å vinne

32. Rent statistisk hvor mange år ville det ta før du vant 1. premien i Lotto hvis du hver uke spiller ti rekker. Sett et kryss for det alternativet du mener er riktig.

- a) 20 år
- b) 70 år
- c) 1000 år
- d) 20000 år
- e) 1 million år

33. Tenk deg at du slår krone og mynt (med mynt som har 50/50 sjanse for krone eller mynt) og den har nettopp vist krone 5 ganger på rad. Når det gjelder det neste kastet, tror du at:

- a) Det er mer sannsynlig at det blir mynt enn krone
- b) Det er mer sannsynlig at det blir krone enn mynt
- c) Krone og mynt er like sannsynlige på det sjette kastet

34. Hvis du tenker over alle pengene du har vunnet og alle pengene du har brukt på spilling i løpet av livet, har du vunnet eller tapt mer enn det du har brukt?

- Vunnet mye mer
- Vunnet litt mer
- Verken tapt eller vunnet
- Tapt litt mer
- Tapt mye mer

35. Du har større sannsynlighet for å vinne når du ikke venter å vinne.

- Helt enig
- Enig
- Av og til
- Uenig
- Helt uenig

REKT Tilleggsspørsmål

Disse spørsmålene kan gi nyttig tilleggsinformasjon, men skåres ikke.

Flaks vs. Tilfeldighet

Noen mennesker mener at verden er meningsfull og at alt som hender har sin årsak. Andre mennesker mener at ting bare hender helt tilfeldig. I hvilken grad er du enig med følgende utsagn:

1a. Alle hendelser har en årsak.

- Helt enig
- Enig
- Uenig
- Helt uenig

1b. Fysiske krefter som tyngdekraft og friksjon bestemmer resultatet av et spill som har et tilfeldig utfall.

- Helt enig
- Enig
- Uenig
- Helt uenig

1c. Noen hendelser skyldes rett og slett tilfeldigheter.

- Helt enig
- Enig
- Uenig
- Helt uenig

2. Tenk at du slår krone og mynt. Vær vennlig og skriv ned en serie krone (K) og mynt (M) for å vise hva du tenker er en tilfeldig rekkefølge av krone og mynt.

3. Kan du gjennom aktiv innsats få flaks til å skje?

- Ja Nei

4. Noen personer skaper sin egen flaks gjennom hardt arbeid.

- Ja Nei

5. Er flaks forskjellig fra tilfeldighet?

- Ja Nei

6. Hva står i horoskopet ditt i dag?

6.6 Gamblers Beliefs Questionnaire (GBQ)

Dette instrumentet ble utviklet av en gruppe forskere ved universitetet i Memphis, som et selv-rapporteringsmål i forhold til kognitive feilslutninger. Instrumentet har i utviklingsprosessen vært benyttet i fem studier. Testleddene er basert på eksisterende teori og empirisk evidens. GBQ består av to tett relaterte faktorer; oppfatninger om flaks og illusjon om kontroll. Spilleavhengige skårer signifikant lavere enn ikke-spilleavhengige.

GBQ er et selvutfyllingskjema bestående av 21 påstander. Det måler kognitive feilslutninger i forhold til spill. GBQ er egnet til å evaluere behandlingseffekt.

Referanser:

Stenbergh, T., A., Meyers, A., W., May, R., K., and Whelan, J., P. (2002):
Development and validation of the Gamblers Beliefs Questionnaire,
Psychology of Addictive Behaviors, 16, 143-149.

Gamblers' Beliefs Questionnaire

Instruksjon:

Les hver av følgende påstander nøye.

Marker i hvilken grad du er enig eller uenig med hver påstand, på en skala fra 1 til 7. 1 betyr at du er svært enig og 7 betyr at du er svært uenig.

Sett ring rundt det tallet du synes passer for deg.

1. Jeg ser på pengespill som en utfordring.

1	2	3	4	5	6	7
Svært enig			Nøytral			Svært uenig

2. Mine kunnskaper og ferdigheter i spill bidrar til å øke sannsynligheten for at jeg kan tjene penger på pengespill.

1	2	3	4	5	6	7
Svært enig			Nøytral			Svært uenig

3. Jeg kan påvirke utfallet av spillet ved hjelp av mine valg eller handlinger

1	2	3	4	5	6	7
Svært enig			Nøytral			Svært uenig

4. Hvis jeg spiller og taper, bør jeg fortsette for å ikke gå glipp av gevinst.

1	2	3	4	5	6	7
Svært enig			Nøytral			Svært uenig

5. Jeg holder oversikt over tidligere spill som har gitt gevinst, slik at jeg kan finne ut hvordan jeg best kan spille i fremtiden.

1	2	3	4	5	6	7
Svært enig			Nøytral			Svært uenig

6. Når jeg er nær ved å vinne, minner det meg om at hvis jeg fortsetter så kommer jeg til å vinne.

1	2	3	4	5	6	7
Svært enig			Nøytral			Svært uenig

7. Pengespill er mer enn bare ren flaks.

1	2	3	4	5	6	7
Svært enig			Nøytral			Svært uenig

8. At jeg faktisk har vunnet i pengespill beviser at jeg har ferdigheter og kunnskaper om pengespill.

1	2	3	4	5	6	7
Svært enig			Nøytral			Svært uenig

9. Jeg har en spesiell "teknikk" som jeg bruker når jeg spiller.

1	2	3	4	5	6	7
Svært enig			Nøytral			Svært uenig

10. Jeg kommer til å vinne mer enn jeg taper i det lange løp.

1	2	3	4	5	6	7
Svært enig			Nøytral			Svært uenig

11. Selv om jeg taper penger er det viktig å holde fast på en strategi i pengespill. Før eller siden vil den slå i gjennom.

1	2	3	4	5	6	7
Svært enig			Nøytral			Svært uenig

12. Jeg har spesielle ting jeg gjør når jeg spiller som øker mine vannersjanser (for eksempel å trykke på bestemte måter, ha en lykkemynt eller konsentrere meg om spillet).

1	2	3	4	5	6	7
Svært enig			Nøytral			Svært uenig

13. Hvis jeg taper i pengespill, bør jeg forsøke å vinne tilbake.

1	2	3	4	5	6	7
Svært enig			Nøytral			Svært uenig

14. Mennesker som ikke spiller og som ikke har greie på pengespill, forstår ikke at man for å vinne må være villig til å investere en del penger.

1	2	3	4	5	6	7
Svært enig			Nøytral			Svært uenig

15. Det er ikke så viktig hvor jeg får penger fra til å spille for. Jeg kommer til å vinne og betale tilbake.

1	2	3	4	5	6	7
Svært enig			Nøytral			Svært uenig

16. Jeg er ganske god på å forutsi når en gevinst kommer.

1	2	3	4	5	6	7
Svært enig			Nøytral			Svært uenig

17. Pengespill gir meg den beste formen for spenning.

1	2	3	4	5	6	7
Svært enig			Nøytral			Svært uenig

18. Hvis jeg fortsetter å spille, vil det antagelig betale seg og jeg vil kunne gjøre gode penger

1	2	3	4	5	6	7
Svært enig			Nøytral			Svært uenig

19. Jeg har mer kunnskap og ferdigheter i pengespill enn de fleste andre.

1	2	3	4	5	6	7
Svært enig			Nøytral			Svært uenig

20. Når jeg har tapt i pengespill, er ikke tapene mine så ille hvis jeg ikke forteller om det til mine nærmeste.

1	2	3	4	5	6	7
Svært enig			Nøytral			Svært uenig

21. Jeg må fortsette å spille på den samme måten hele tiden selv om jeg ikke har vunnet, fordi før eller senere vil min måte slå til.

1	2	3	4	5	6	7
Svært enig			Nøytral			Svært uenig

6.7 Gambling Self-Efficacy Questionnaire (GSEQ)

GSEQ kan brukes for å måle tro på egen mestring, vurdere atferdsendring og evaluering av behandlingsresultater. Instrumentet kan også brukes til å planlegge behandling og å identifisere tilbakefallssituasjoner.

Teoretisk bakgrunn for instrumentet er Banduras teori om at egen tro på evnen til å mestre bestemte situasjoner har betydning også for å mestre problematferd. Graden av mestringstillit kan forutsi behandlingsresultater over tid. Marlatts (1985) teori om tilbakefalls- situasjoner ut fra indre og ytre tilstander danner utgangspunkt for spørsmålene (Indre; ubehagelige følelser, fysisk ubehag, behagelige følelser, testing av personlig kontroll, fristelser og sug/trang og ytre; konflikt med andre, sosialt press, hygge sammen med andre). Marlatt & Gordon (1985).

Dette er et selvutfyllingsinstrument bestående av 16 påstander som skal skaleres fra 0 til 100. GSEQ måler selvopplevd mestringstillit (self-efficacy) i forhold til spilleatferd. Desto høyere skåre, desto høyere grad av mestringstillit. Personer med spilleproblemer skåret signifikant lavere på GSEQ sammenlignet med personer uten spilleproblemer. Korrelerer med SOGS og DSM-IV.

Kan brukes i behandlingsplanlegging og evaluering av behandlingsresultater.

Referanser:

May, R. K., Whelan, J. P., Steenbergh, T. A., Meyers, A. W. (in press).
The Gambling Self-Efficacy Questionnaire: An Initial Psychometric Evaluation.
Journal of Gambling Studies.

Gambling Self-Efficacy Questionnaire (GSEQ)

Veiledning:

Nedenfor er det listet opp en del situasjoner eller hendelser der noen mennesker opplever problemer i forhold til pengespill. Tenk deg at du akkurat nå er i en av disse situasjonene. Indiker på skalaen nedenfor hvor sikker du er på at du vil kunne klare å kontrollere ditt pengespill i en slik situasjon. For eksempel: Hvor sikker er du på at du kunne begrense bruken av tid og penger på spill, slik at det ikke kom til å bli et problem hvis du hadde det bra og var rolig

Sett ring rundt 100 dersom du er 100% sikker på at du akkurat nå ville kunne kontrollere pengespillet; 80 hvis du er 80% sikker; 60 hvis du er 60% sikker. Hvis du er mer usikker enn sikker – sett ring rundt 40 hvis du er 40% sikker om at du vil kunne kontrollere din spilleatferd; 20 for 20% sikker; sett ring rundt 0 dersom du overhodet ikke er sikker på at du kan kontrollere situasjonen.

Jeg ville være i stand til å kontrollere min spilleatferd:

1. Hvis jeg følte jeg hadde sviktet meg selv.

0	20	40	60	80	100
Ikke sikker i					Svært sikker
det hele tatt					

2. Hvis det var kringling hjemme.

0	20	40	60	80	100
Ikke sikker i					Svært sikker
det hele tatt					

3. Hvis jeg hadde problemer med å sove.

0	20	40	60	80	100
Ikke sikker i					Svært sikker
det hele tatt					

4. Hvis jeg hadde en konflikt med en venn.

0	20	40	60	80	100
Ikke sikker i					Svært sikker
det hele tatt					

5. Hvis jeg følte med sikker og avslappet.

0	20	40	60	80	100
Ikke sikker i					Svært sikker
det hele tatt					

6. Hvis jeg trivdes med meg selv og ønsket å føle meg enda bedre.

0	20	40	60	80	100
Ikke sikker i					Svært sikker
det hele tatt					

7. Hvis jeg hadde tapt penger den ene dagen og ønsket å vinne tilbake neste dag.

0	20	40	60	80	100
Ikke sikker i					Svært sikker
det hele tatt					

8. Hvis det var et sted der andre mennesker spilte.

0	20	40	60	80	100
Ikke sikker i					Svært sikker
det hele tatt					

9. Hvis jeg lurte på hvor god selvkontroll jeg hadde og ville teste det.

0	20	40	60	80	100
Ikke sikker i					Svært sikker
det hele tatt					

10. Hvis jeg var opprørt over hvordan ting hadde blitt.

0	20	40	60	80	100
Ikke sikker i					Svært sikker
det hele tatt					

11. Hvis jeg slappet av sammen med en god venn og ønsket å hygge meg med å spille.

0	20	40	60	80	100
Ikke sikker i det hele tatt				Svært sikker	

12. Hvis det føltes som om jeg hadde "klump i magen".

0	20	40	60	80	100
Ikke sikker i det hele tatt				Svært sikker	

13. Hvis jeg var på byen med venner og ønsket å få det mer morsomt.

0	20	40	60	80	100
Ikke sikker i det hele tatt				Svært sikker	

14. Hvis jeg møtte en venn og han/hun foreslo at vi skulle gå og spille sammen.

0	20	40	60	80	100
Ikke sikker i det hele tatt				Svært sikker	

15. Hvis jeg plutselig følte trang til å spille.

0	20	40	60	80	100
Ikke sikker i det hele tatt				Svært sikker	

16. Hvis jeg ville bevise for meg selv at jeg kunne spille litt uten å miste kontrollen.

0	20	40	60	80	100
Ikke sikker i det hele tatt				Svært sikker	

7. Basisskjema for spilleavhengige

Basisskjema for spilleavhengige bygger på erfaringer med registrering av klientopplysninger fra Ringgården behandlingssenter i Danmark, samt de norske behandlingsstedene Renåvangen, Blå Kors Senter i Oslo og Senter i Sør-Trøndelag for spillerelaterte lidelser.

Skjemaet sikrer at viktige opplysninger kommer fram i den enkelte sak. Samtidig gir bruk av skjemaet mulighet for systematisk registrering av klientopplysninger. Det gir også grunnlag for enkle rapporteringer til lokal bruk, og mulighet for samordning av klientopplysninger fra ulike behandlingstiltak.

Skjemaet inneholder spørsmål om demografiske opplysninger (del A), om forholdet til pengespill (del B), om livet som spiller (del C), om fysiske plager (del D), om psykiske problemer (del E), om rusmidler (del F), om behandling (del G), og om livet etter at spilleproblemene er et tilbakelagt stadium (del H).

Basisskjema

Del A: Demografi

Kjønn:

Mann Kvinne

Alder:

_____ år

Nasjonalitet (hvilket land kommer du fra?):

Sivilstand: (sett bare ett kryss)

1. Ugift
2. Gift
3. Samboende
4. Partnerskap
5. Enke/enkemann
6. Skilt
7. Separert

Bosituasjon siste 4 uker:

1. Ingen bolig
2. Hospits/hybelhus/hotell
3. Institusjon (rehabiliteringssenter, behandlingstinstitusjon, fengsel)
4. Hos foreldre
5. Hos andre
6. Egen privat bolig (eiet, leiet)

Har du barn?

Ja Nei

Hvis ja, antall barn og barnas alder:

Hvem bor barna sammen med?

1. Mor
2. Far
3. Foreldre/steforeldre
4. Utflyttet
5. Annet: _____

Utdanning:

1. Grunnskole
2. Videregående skole
3. Fagbrev/fagutdanning
4. Høgskole/universitet inntil 3 år
5. Høgskole/universitet over 3 år
6. Påbegynt/ikke fullført utdanning
7. Annet: _____

Yrke og arbeidsliv:

a) Yrke: _____

b) Ektefelles/samboers yrke: _____

c) Eget ansettelsesforhold (kryss av):

1. Uten beskjeftigelse
2. Heltidsjobb
3. Deltidsjobb
4. Under utdanning
5. Deltidsjobb og under utdanning
6. Ukjent

d) Yrkestittel (nåværende eller siste du hadde): _____

e) Hvor lenge har det siste ansettelsesforholdet vart?: _____

f) Hvor mange jobber siste år?: _____

Viktigste inntekt siste 4 uker:

- 1. Forsørget av andre
- 2. Arbeidsinntekt
- 3. Studielån/stipend
- 4. Dagpenger
- 5. Sykepenger
- 6. Yrkesmessig attføring
- 7. Rehabiliteringspenger
- 8. Uførepensjon
- 9. Alderspensjon
- 10. Stønad til enslig forsørger
- 11. Sosialhjelp
- 12. Annet: _____

Inntekt siste år:

- 1. Under 100.000 kr
- 2. 100.000 - 150.000 kr
- 3. 150.000 - 200.000 kr
- 4. 200.000 - 250.000 kr
- 5. 250.000 - 300.000 kr
- 6. 300.000 - 400.000 kr
- 7. 400.000 - 500.000 kr
- 8. over 500.000 kr

Økonomisk situasjon - din egen opplevelse av den:

- 1. Meget god
- 2. God
- 3. Bra nok / tilfredsstillende
- 4. Dårlig
- 5. Meget dårlig

Hvor tilfreds er du med eget boforhold?

- 1. Meget tilfreds
- 2. Tilfreds
- 3. Lite tilfreds
- 4. Svært lite tilfreds

Har du kontakt med nær familie?

- 1. Ikke nå lenger
- 2. Sjelden (1 til 5 ganger i året)
- 3. Av og til (månedlig)
- 4. Ofte
- 5. Svært ofte

Basisskjema

Del B: Pengespill

Hvor lenge har du spilt?

_____ år

Hvor lenge har du opplevd spillingen som et problem?

_____ år

Grad av avhengighet:

Markér på skalaen fra 1 – 5 i hvilken grad du opplever avhengighet til følgende spill:

	Ikke avhengig		Noe avhengig		Svært avhengig
Spilleautomater	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Odds	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Hesteveddeløp	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Tipping	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Lotto	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Skrapelodd	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Bingo	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Ekstra	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Kortspill	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Daytrading	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Kasino	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Annet	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>

Spiller du via internett?

Ja Nei

Hvis ja, hvilke type spill?

Spiller du via mobiltelefon?

Ja Nei

Hvis ja, hvilke type spill?

Omtrent hvor mange dager spiller du i løpet av én måned?

_____ dager

Hvor mye penger har du vanligvis brukt til spill per måned?

_____ kroner

Hva vil du anta at ditt totale forbruk på spill har vært?

_____ kroner

Hva vil du anta at dine samlede gevinster av spill har vært?

_____ kroner

Hva vil du anta at dine samlede tap har vært?

_____ kroner

Hvor stor gjeld har du totalt?

_____ kroner

derav spillerelatert gjeld?

_____ kroner

Hva bruker du eventuelle gevinster til?

- 1. Forlenge spilletiden
- 2. Betale spillegjeld
- 3. Betale annen gjeld
- 4. Vanlig forbruk
- 5. Annet, beskriv _____

Hvor ofte har du følt trang til å spille siste halvår?

- 1. Aldri
- 2. En gang i blant
- 3. Noen ganger
- 4. Ofte
- 5. Hele tiden

Hva var det som gjorde at du opplevde spillingen som et problem?

Markér det som passer for deg.

At jeg tapte mye penger:

- 1. Avgjørende
- 2. Medvirkende
- 3. Ikke medvirkende

At jeg brukte mye tid på å spille:

- 1. Avgjørende
- 2. Medvirkende
- 3. Ikke medvirkende

At jeg begynte å begå kriminelle handlinger for å skaffe penger til å spille for:

- 1. Avgjørende
- 2. Medvirkende
- 3. Ikke medvirkende

At pårørende og/eller venner gjorde meg oppmerksom på problemet:

- 1. Avgjørende
- 2. Medvirkende
- 3. Ikke medvirkende

At jeg fikk problemer med jobben på grunn av spilling:

- 1. Avgjørende
- 2. Medvirkende
- 3. Ikke medvirkende

At jeg fikk problemer i forhold til partner, barn eller annen familie:

- 1. Avgjørende
- 2. Medvirkende
- 3. Ikke medvirkende

Annet: _____

Hva mener du selv er årsaken til ditt spilleproblem?

Markér det som passer for deg

At jeg vant et større beløp en av de første gangene jeg prøvde å spille:

- 1. Avgjørende
- 2. Medvirkende
- 3. Ikke medvirkende

At jeg fort tapte penger, og så trodde at jeg kunne vinne dem tilbake igjen:

1. Avgjørende
 2. Medvirkende
 3. Ikke medvirkende

At jeg kunne flykte fra mine problemer eller kjedsomhet ved å fortape meg i spill:

1. Avgjørende
 2. Medvirkende
 3. Ikke medvirkende

At andre lokket meg til å spille:

1. Avgjørende
 2. Medvirkende
 3. Ikke medvirkende

At jeg raskt satte meg i spillgjeld som jeg forsøkte å komme ut av ved å spille:

1. Avgjørende
 2. Medvirkende
 3. Ikke medvirkende

At jeg ikke kan unnvære spenningen som spillet gir meg:

1. Avgjørende
 2. Medvirkende
 3. Ikke medvirkende

At det er sosialt:

1. Avgjørende
 2. Medvirkende
 3. Ikke medvirkende

Annet: _____

Har du noen gang begått kriminelle handlinger for å skaffe penger til spill?

Ja Nei

Hvis ja, har disse forholdene blitt anmeldt?

Ja Nei

Hvis ja, er du straffedømt for dette?

Ja Nei

Utfyllende kommentarer:

Har du andre fritidsinteresser enn pengespill ?

Ja Nei

Har du sluttet med fritidsinteresser på grunn av pengespill?

Ja Nei

Basisskjema

Del C: Livet som spiller

Før spill

Kryss av de alternativene som passer

- 1. Når jeg er i godt humør får jeg lyst til å spille.....
- 2. Når jeg har noe å feire får jeg lyst til å spille.....
- 3. Når jeg er anspent får jeg lyst til å spille.....
- 4. Når jeg er sint får jeg lyst til å spille.....
- 5. Når jeg er lei meg får jeg lyst til å spille.....
- 6. Når jeg er ensom får jeg lyst til å spille.....
- 7. Når jeg kjeder meg får jeg lyst til å spille...
- 8. Når det er problemer jeg ikke klarer å løse får jeg lyst til å spille....

I løpet av spillet

Kryss av for de alternativene som passer

- 1. Når jeg spiller slutter jeg å tenke på det som er ubehagelig.....
- 2. Når jeg spiller føler jeg meg som en sterk og viktig person.....
- 3. Når jeg spiller føler jeg meg oppløftet og i godt humør.....
- 4. Når jeg taper blir jeg lei meg.....
- 5. Når jeg taper blir jeg sint.....
- 6. Når jeg vinner blir jeg veldig glad.....

Etter spill

Kryss av for de alternativene som passer

- 1. Når jeg er ferdig med å spille føles det som å våkne av en transe.....
- 2. Etter at spillingen er over føler jeg meg vanligvis nedfor.....
- 3. Etter spilling får jeg ofte tanker om at jeg må slutte eller redusere spillingen.....
- 4. Etter spilling begynner jeg å tenke på neste spill.....
- 5. Etter spilling tenker jeg på hvordan jeg skal skaffe penger til videre spill.....
- 6. Etter spilling prøver jeg raskt å glemme spillet og tenker framover.....

Basisskjema

Del D: Fysiske plager

Har du noen fysiske plager?

Ja Nei

Opplever du noen fysiske plager på grunn av spillingen?

Ja Nei

Hvis ja, hvilke plager?

- 1. Hodepine
- 2. Smerter
- 3. Mageproblemer
- 4. Utslett
- 5. Annet: _____

Basisskjema

Del E: Psykiske problemer

Har du noen ganger hatt alvorlige psykiske problemer?

Ja Nei

Hvis ja, hva:

1. Angst

2. Depresjon

3. Annet: _____

Har du noen gang hatt alvorlige tanker om å ta ditt eget liv?

Ja Nei

Har du noen gang forsøkt å ta ditt eget liv?

Ja Nei

Basisskjema

Del F: Rusmidler

Har du noen gang hatt problemer med rusmidler?

Ja Nei

Hvis ja, hva slags rusmidler?

Har du problemer med rusmidler nå?

Ja Nei

Hvis ja, hva slags rusmidler?

Røyker du sigaretter daglig?

Ja Nei

Basisskjema

Del G: Behandling

Tidligere behandling:*Kryss av det som passer:*

- 1. Jeg har ikke tidligere fått behandling for mine spilleproblemer
- 2. Jeg har hatt individuelle samtaler for mine spilleproblemer
- 3. Jeg har gått i gruppe for mine spilleproblemer
- 4. Jeg har vært innlagt på grunn av mine spilleproblemer
- 5. Jeg har fått medisiner på grunn av mine spilleproblemer
- 6. Jeg har fått annen behandling for mine spilleproblemer

Hva slags? _____

Årsaker til at du søker behandling nå:*Kryss av det som passer:*

- 1. Problemer med ekteskap / forhold
- 2. Problemer i forhold til barn
- 3. Problemer med arbeidet
- 4. Problemer med økonomi
- 5. Problemer med sosiale relasjoner (familie, venner, etc.)
- 6. Problemer med selvbredelse, skyldfølelse, etc.
- 7. Problemer med kriminalitet på grunn av spillingen
- 8. Problemer med tidsforbruket ved spillingen
- 9. Problemer med pengeforbruket og eventuell gjeld
- 10. Annet _____

Forventninger til behandlingen:*Kryss av det som passer:*

- 1. Pessimistisk
- 2. Skeptisk
- 3. Ingen spesielle forventninger
- 4. Optimistisk

Utfyllende kommentarer:

Basisskjema

Del H: Det nye livet

Hvordan forestiller du deg at livet vil være når du har fått kontroll over spillingen din?

Hvordan vil økonomien være:

Hva vil du bruke pengene dine på da:

Hva vil du bruke tiden din på:

Hvordan tenker du at du vil ha det da?

Hvordan tenker du at du har det med din partner, din familie og dine venner da:

Du vil også finne informasjon som vedrører spilleavhengighet på følgende internettadresser:

www.hjelpelinjen.no

www.lotteritilsynet.no

www.rus-ost.no

www.bks.no

www.responsiblegambling.org



**Østnorsk
kompetansesenter**
rus • avhengighet

Rusmiddelavdelingen
Sykehuset Innlandet HF Sanderud
Pb. 68, N-2312 Ottestad
Telefon 62 58 15 68 • Telefaks 62 58 15 69
E-post: kompetansesenteret@sykehuset-innlandet.no

ISBN: 82-996933-0-6