

**PENGESPILL OG
PENGESPILLPROBLEMER
I NORGE**

Ingeborg Lund
Sturla Nordlund

SIRUS rapport nr. 2/2003
Statens institutt for rusmiddelforskning
Oslo 2003

Statens institutt for rusmiddelforskning (SIRUS) ble opprettet 1. januar 2001 som en sammenslåing av Statens institutt for alkohol- og narkotikaforskning (SIFA) og dokumentasjonsseksjonen og biblioteket i Rusmiddeldirektoratet. SIRUS har som formål å utføre og formidle forskning og dokumentasjon omkring rusmiddelspørsmål, med særlig vekt på samfunnsvitenskapelige problemstillinger. Instituttet er også kontaktpunkt for Det europeiske narkotikaovervåkningscenteret i Lisboa, EMCDDA.

Copyright SIRUS
Oslo 2003

ISBN 82-7171-246-2
ISSN 1502-8178

SIRUS
P.b. 565 Sentrum
0105 Oslo

Besøksadresse: Øvre Slottsgate 2B
Telefon: 22 34 04 00
Fax: 22 34 04 01
E-post: sirus@sirus.no
Nettadresse: <http://www.sirus.no>

Trykt hos Wittusen&Jensen a.s.

Forord

Pengespill har i utgangspunktet vært forbudt i Norge i århundrer, unntatt etter spesiell tillatelse fra myndighetene når overskuddet skal gå til godkjente allmenntilgode formål. Pengespillmarkedet har altså vært strengt regulert og begrenset gjennom lovgivningen. Nye typer spill, ny teknologi og mer pågående markedsføring har imidlertid gjennom de siste par decennier ført til at pengespillmarkedet har økt enormt. Samtidig har man i de senere år fått større fokus på de uheldige, og i mange tilfeller tragiske, følger som pengespill kan ha. Dette har ført til at Kulturdepartementet i øyeblikket arbeider med en ny lotterilov. Det er også noe av bakgrunnen for at Lotteritilsynet ble opprettet fra 1.1.2001.

Lotteritilsynet er pålagt et ansvar med å følge opp negative sider ved pengespill i Norge, blant annet spilleavhengighet. Noe av det første Lotteritilsynet gjorde var å lage en oppsummering av kunnskapen om spillemarkedet og spilleproblemer i Norge kalt "Samla gjennomgang av spel og lotteriområdet – Negative verknader av lotteriverksemd". Det ble da klart at man manglet mye kunnskap på dette området, og med utgangspunkt i en anbudskonkurranse, ble Statens institutt for rusmiddelforskning (SIRUS) valgt til å gjennomføre en undersøkelse omkring pengespill og pengespillproblemer i den norske befolkningen. Som del av denne undersøkelsen inngikk SIRUS en avtale med Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring (NOVA) om å gjøre en spesialundersøkelse om spillevaner og spilleproblemer blant ungdom i alderen 13 til 19 år. Denne ble gjennomført som del av en større og mer generell undersøkelse om ungdoms adferd og problemer som NOVA gjennomførte i 2002, og en rapport fra denne undersøkelsen ble publisert våren 2003.

I den rapporten som presenteres her er det resultatene fra en undersøkelse av et representativt utvalg av den norske befolkningen i alderen 15 til 74 år som framlegges. Bruttoutvalget på 10 000 personer er tilfeldig trukket fra Det Sentrale Personregisteret. Trekkingen ble foretatt av firmaet ErgoEphorma etter tillatelse fra Skattedirektoratet. Personene i utvalget ble i størst mulig grad koblet til et telefonnummer, og intervjuet

om sine spillevaner og eventuelle spilleproblemer ut fra et spørreskjema utviklet av SIRUS. De man ikke fikk intervjuet i telefonen, eller som foretrakk å svare skriftlig, fikk tilsendt spørreskjemaet i posten. Markeds- og Mediainstituttet (MMI) utførte telefonintervjuene og det praktiske arbeidet med postsending av skjemaet, purring, og registrering av data.

Ved prosjektets start oppnevnte Lotteritilsynet en ressursgruppe som, etter behov, skulle stå til disposisjon for SIRUS og NOVA med kunnskap om pengespill, problematisk spilleadfærd og pengespillmarkedet generelt. Gruppen besto av representanter for Lotteritilsynet, Redningsvesenets selskap, Norsk Rikstoto, Landsrådet for Norges barne- og ungdomsorganisasjoner (NLU), Kultur- og kirkedepartementet, behandlingstiltak for personer med spilleproblemer, Norsk forening for pengespillproblematikk, 10H (10 humanitære organisasjoner), Norsk Lotteridrift, Norsk Tipping, Det svenske spelinstituttet, og Anonyme Gamblere. Det har vært gjennomført i alt 5 møter i denne gruppa. I tillegg har det vært flere mindre møter og en omfattende korrespondanse pr telefon og e-post om opplegget av prosjektet. Vi benytter anledningen til å takke for alle nyttige råd, innspill og kommentarer vi har fått i denne prosessen.

Vi vil også takke kolleger ved SIRUS for nyttige kommentarer og innspill. Særlig vil vi takke Einar Ødegård for samarbeidet i forbindelse med undersøkelsen av fengselsklientellet i Norge.

Oslo, mai 2003

Ingeborg Lund og Sturla Nordlund

Innhold

Sammendrag	7
1 Bakgrunn	11
1.1 Pengespill i Norge	11
1.2 Pengespill i andre land	14
<i>Sverige</i>	14
<i>Danmark</i>	16
1.3 Når pengespill blir et problem	18
1.4 Tidligere forskning	19
<i>Pengespillforskning i Norge</i>	22
2 Metode og data	27
2.1 Metode	27
<i>Datainnsamling</i>	29
2.2 Utforming av skjema	30
<i>Validitet</i>	35
<i>Test av det norske spørreskjemaet</i>	36
2.3 Deltakelse og frafall	37
<i>Frafallsanalyse</i>	40
<i>Deltakerne</i>	43
3 Omfanget av pengespill i befolkningen	47
3.1 Spillfrekvens	51
3.2 Spesialisering eller spredning	54
3.3 Spillertyper	56
4 Omfanget av pengespillproblemer i befolkningen	61
4.1 Sammenlikning med andre undersøkelser	69
4.2 Forekomsten av spilleproblemer i ulike deler av befolkningen	71
4.3 Problemomfang i ulike spill	73
4.4 Hyppighet av spill	76
4.5 Favorittspill og best likte egenskaper	78
5 Utgifter til pengespill	81
6 Sammenlikning av normalspillere og problemspillere	87
6.1 Deltakelse i spill uten pengegevinst	87
6.2 Debutalder	88
6.3 Tidlig gevinst	91
6.4 Pengespillproblemer i familien	92
6.5 Savn av andre mennesker	93
6.6 Oppfatninger av egen helse	95
6.7 Oppfatninger om pengespill	96
6.8 Tidsbruk	98
6.9 Nervøse av pengespill	99

7 Områder av særlig interesse	101
7.1 Ungdom	101
7.2 Internett	104
7.3 Illegalt spill	105
8 Spilleadferd og kriminalitet	107
9 Konklusjon	115
Summary	121
<i>Referanser</i>	124
<i>Appendiks</i>	127

Sammendrag

Det norske pengespillmarkedet er bygd opp med tanke på, og begrunnet ut fra, at inntektene fra pengespill skal finansiere ulike gode formål. Eksempler på formål som nyter godt av spillemidler er humanitære hjelpeorganisasjoner og idrett. Både for arrangørene av spill og for mottakerne av spillepenger er det selvsagt av vesentlig betydning at pengespillmarkedet er organisert på en god og hensiktsmessig måte. I den forbindelse har det i den senere tid blitt stadig mer merkbart at man står overfor en del utfordringer. Økt fokus både fra media og behandlingsapparatet på de problemene pengespill kan føre med seg for enkeltindivider har gjort det til en prioritert oppgave å finne svar på hva som forårsaker pengespillproblemer, og ikke minst, hvor stort omfanget av slike problemer i realiteten er. I tillegg er det tiltagende bekymring i forhold til forvaltningen av inntektssiden. De norske spillarrangørene opplever at konkurransen fra utlandet er i ferd med å bli en faktor av betydning, og det er uro over utviklingen av et eventuelt illegalt pengespillmarked.

Over 80 prosent av den voksne befolkningen i Norge deltar i pengespill, og 41 prosent av disse igjen deltar også relativt hyppig, minst en gang i uka. De som spiller så ofte som daglig eller nesten daglig utgjør likevel ikke mer enn 1,4 prosent av spillerne.

Til tross for den høye og i stor grad også hyppige deltakelsen, er det bare et mindre antall ulike spill som har noen særlig utbredelse. I alt 9 ulike enkeltspill har deltakelsesandeler på 10 prosent eller mer siste år. Lotterispill er den mest utbredte spilltypen, med Lotto som det mest populære enkeltspillet.

Ut fra den målemetode vi har brukt (NODS) er 0,3 prosent av befolkningen nåværende patologiske spillere, mens 0,4 prosent av befolkningen er problemspillere. Andelen som har eller har hatt problemer eller patologi noen gang i livet er dobbelt så høy, henholdsvis 0,6 prosent livstids patologiske spillere, og 0,8 prosent livstids problemspillere. Dette utgjør til sammen ca 49 000 personer med

livstidsproblemer eller -patologi, herav ca 24 500 personer med nåværende problemer eller patologi (Om feilmarginer se s 62). Problemspill er mer utbredt blant menn, unge under 25 år, og personer med annen etnisk bakgrunn, enn blant kvinner, personer over 25 år og personer født i Norge.

De som har problemer med spill deltar generelt på mange ulike typer av pengespill. Det enkeltspillet som flest problemspillere har deltatt i de siste 12 måneder er likevel pengeautomater. 78 prosent av de problemspillerne som har spilt på pengeautomater de siste 12 måneder, har gjort det ukentlig eller oftere.

Utgiftene til pengespill ser ut til å være svært skjevt fordelt i befolkningen. De 10 prosentene i vårt utvalg som spiller oftest svarer for 54 prosent av det som totalt er brukt på spill, mens de 0,7 prosent som har nåværende problemer eller patologi har hatt et forbruk som tilsvarer hele 13 prosent av den totale omsetningen.

Også når det gjelder hvor mye tid som brukes på pengespill er det store forskjeller mellom ulike grupper av spillere. 1 av 4 livstids problem- eller patologiske spillere oppgir at de holder på mer enn to timer om gangen når de spiller. Blant de som spiller minst to ganger i uka oppgir ca 6 prosent at de holder på så lenge om gangen, mens den tilsvarende andelen blant de som spiller sjeldnere enn to ganger i uka er 4 prosent. Disse forskjellene gjenspeiler også det at problem- og patologiske spillere deltar i andre typer spill enn de som ikke har problemer, blant annet at mange av dem spiller mye på pengeautomater.

De som spiller ofte om penger er generelt mer optimistiske hva gjelder vannersjansene enn de som spiller sjeldnere. Ellers har vi også funnet at de som spiller hyppig oftere startet å spille ved en lavere alder enn de som spiller mindre hyppig, og at de også oftere har hatt nybegynnerflaks i pengespill. Når det gjelder alle disse aspektene er det likevel stor forskjell på de som spiller ofte på den ene siden, og problemspillere på den andre. De som har problemer med spill er vesentlig mer positive i forhold til vannersjanser, har startet med pengespill vesentlig tidligere, og

har langt oftere hatt en tidlig gevinst enn vi ser særlig hos de som spiller sjelden men også hos de som spiller hyppig om penger.

Når vi sammenlikner problemspillerne mot de som spiller minst to ganger i uka, så har mer enn 3 ganger så mange av problemspillerne noen gang blitt nervøse eller urolige av pengespill. Videre er det blant de som spiller minst to ganger i uka også mer enn tre ganger så vanlig å ha vært nervøs eller urolig på grunn av pengespill som det er blant de som spiller om penger sjeldnere.

Blant de som har problemer med spill er det også vesentlig flere enn i resten av utvalget som oppgir at de ofte eller av og til savner andre menneskers selskap, de oppfatter sin egen helse som dårligere enn andre, og de har oftere foreldre eller andre familiemedlemmer med pengespillproblemer.

Innsatte i fengslene har langt oftere enn befolkningen for øvrig tegn på alvorlige spilleproblemer. Blant menn som satt i fengsel i desember 2002 hadde over 11 prosent tegn på spilleproblemer, mens andelen blant kvinner var i underkant av 5 prosent. I likhet med befolkningen for øvrig var det større problemer blant unge enn blant eldre. 18 prosent av mennene i alderen 19-24 år viste tegn til å ha problemer med pengespill.

1 Bakgrunn

1.1 Pengespill i Norge

Å spille om penger er en tradisjon med lange røtter i Norge. Både holdningene til, og reguleringen av pengespill har imidlertid variert over tid (Fekjær 2002). Grunnlaget for spillmarkedet slik vi kjenner det i dag ble lagt i første halvdel av 1900-tallet. Pengelotteriet startet opp i 1913, hestespill ble innført i 1927. På slutten av 30-tallet kom kroneautomatene, og i 1948 ble Norsk Tipping etablert. Bingohallene dukket opp på 60-tallet.

På 1980- og 90-tallet førte ny teknologi og introduksjonen av flere nye spill til klar økning i tilgjengeligheten av pengespill. I løpet av 80-tallet kom lottospillene, skrapelodd, og hestespill hos kommisjonær. På 90-tallet kom de elektroniske gevinstautomatene og on-line spill ble innført for Norsk Tippings og Norsk RiksTotos spilltyper.

I årene etter årtusenskiftet har mulighetene for elektronisk spill blitt videreutviklet. I dag kan mange typer spill, inklusive Norsk Tippings og Norsk RiksTotos produkter, spilles over internett fra egen datamaskin. I 2002 ble det også satt i gang prøvedrift av spill over mobiltelefon.

Mulighetene for spill over internett har ført til økt konkurranse i spillmarkedet. Utenlandske spilltilbydere har ved hjelp av denne teknologien like god tilgang til norske kunder (med tilgang til internett) som innenlandske. Dette innebærer en utfordring både for norsk spillebransje og for hele tankegangen rundt pengespill i Norge. At deler av overskuddet skulle gå til ulike gode formål var argumentet ved oppbyggingen av det norske pengespillmarkedet. For tiden fordeles 35 prosent av innsatsen i Norsk Tippings spill likt mellom idrett, forskning og kultur, og 26 prosent av omsetningen til Norsk RiksToto brukes til å styrke norsk hestesport, hestehold og hesteavl. Likedan gis en prosentandel av overskuddet fra gevinstautomatene til ulike gode formål, mottakerne varierer fra store organisasjoner som Røde Kors til lokale

fotballgrupper og idrettslag, mens bingohallene skal gi minst 10 prosent av innsatsen til en organisasjon, ofte en lokal forening. De utenlandske aktører på den annen side trenger ikke å gi noe til gode formål, og kan derfor gi større deler av omsetningen tilbake til spillerne i form av gevinster.

Samtidig med økningen i tilgjengelighet på 80- og 90-tallet ble også befolkningen som helhet mer positivt innstilt til spill om penger (Fekjær, 2002), og det skjedde endringer i reguleringen av pengespillmarkedet. Begrensningene på premieutbetalinger ble endret, og den tradisjonelle aldersgrensen på 18 år ble fjernet for Norsk Tippings og Norsk Rikstotos spill. I dag er det 18-års aldersgrense kun for spill på pengeautomater og spill over internett eller mobiltelefon, mens det er 16-års aldersgrense for hestespill på bane. Det virker imidlertid som det kan være en utfordring å håndheve aldersgrensen på automat- og internett/mobilspill. Disse spilltypene er svært tilgjengelige i forhold til andre typer spill. De kan spilles til alle døgnets tider, og man spiller direkte fra egne datamaskiner eller mobiltelefoner og på automater som ofte er plassert på steder uten aldersgrense, som f. eks kjøpesentre.

I tillegg til de spillene vi har nevnt så langt, så har det selvfølgelig hele tiden forekommet spill om penger i privat regi. De vanligste typene privat spill har gjerne vært kort- og terningspill, og ulike typer veddemål, og det kan også satses penger ved ferdighetsspill som biljard eller darts. Som et siste punkt kan også nevnes illegalt spill i mer organiserte former. Det fins ingen sikker informasjon om hvor utbredt illegalt spill er eller har vært, men man går ut fra at det forekommer, for eksempel i form av spillehaller for kortspill eller kasinospill, eller ulovlige pengeautomater. Sannsynligvis er dette et problem som er mest utbredt i de store byene. Overskuddet fra privat og illegalt spill om penger går i sin helhet til enkeltpersoner, enten som gevinster eller som profitt.

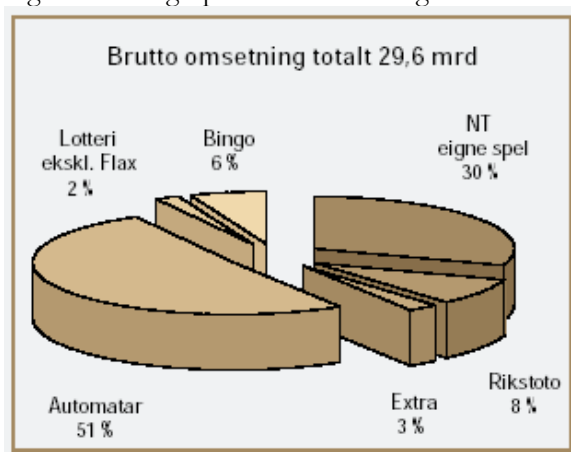
Tiden fra 1980 til i dag har altså i all hovedsak vært preget av liberalisering av pengespillmarkedet. Parallelt har det likevel også vært krefter som har arbeidet for en innstramning. I 1997 ble det besluttet å ikke øke antallet pengeautomater i Norge ytterligere (NOU 1997:14). I dag regner man med at det er ca 19000 automater i drift i Norge

(Lotteritilsynet, 2003). Sensommeren og høsten 2002 var pengeautomatene igjen i fokus. Regjeringen ønsket da ikke lenger å tillate at slike automater ble oppstilt på steder uten aldersgrense, og det er nå foreslått ulike tiltak som skal gi en bedret kontroll med aldersgrensen på disse spillene, samt å gi Norsk Tipping enerett på drift av slike automater fra 1. januar 2005.

Et ønske fra Stortinget om å få bedre kontroll med det voksende markedet for spill og lotterier førte til at Lotteritilsynet ble etablert 1. januar 2001 (Ot.prp.nr. 84 (1998-99)). Tilsynet forvalter og kontrollerer private lotterier, og har også ansvaret for kontrollen av statlige spill i Norge.

I 2002 ble det spilt for 29,6 mrd. kroner i Norge (Lotteritilsynet, 2003). Dette gir et gjennomsnitt på 6500 kroner pr innbygger, noe som utgjør ca 3,6 prosent av gjennomsnittlig disponibel inntekt (SSB, 2003). Det er anslått at bruttoomsetningen i pengespillmarkedet økte med ca 32 prosent fra 2001 til 2002. (Lotteritilsynet, 2003).

Figur 1.1: Pengespillmarkedet i Norge 2002.



Kilde: Lotteritilsynets årsmelding 2002

Det er pengeautomatene som står for den største økningen. Fra 2001 til 2002 økte deres bruttoomsetning med hele 67 prosent fra året før. Det antas at en viktig årsak til denne høye veksten er at et stort antall

automater ble byttet ut i starten av 2002. Mens de gamle automatene hadde 200 kroner som høyeste gevinst, er den høyeste gevinsten på de nye automatene 2000 kroner. I tillegg til at dette kan ha gitt økt etterspørsel i automatmarkedet, har økningen i hovedgevinst også medført en økt gjenspilleffekt, noe som bidrar til økningen i bruttoomsetning. Gjenspill vil si at en person som vinner ikke tar gevinsten ut av maskinen, men fortsetter å spille for gevinstpengene.

Andre faktorer som kan ha bidratt til denne høye omsetningsveksten for pengeautomater er at automatene har blitt flyttet til nye steder, og at de, på grunn av tettere oppfølging fra arrangørene, nå er i drift i større deler av tiden. Med det menes at man nå raskere enn tidligere oppdager om en maskin er tom for gevinstpenger, eller også full av innsatspenger.

1.2 Pengespill i andre land

Pengespill er utbredt i befolkningen i de fleste land i den vestlige del av verden. Hvilke typer spill som fins på markedet, og hvilke innsats- og gevinstnivåer man har, varierer derimot mye. I Norge ser man for eksempel aldri så høye premiesummer som man kan høre om fra land som England, USA og Spania, noe som skyldes forskjeller i lovgivningen¹.

Sverige

Det svenske spillmarkedet har mye til felles med det norske, både i forhold til hvilke spill som tilbys og i forhold til lovgivning. De største likhetene finner vi i selve organiseringen av markedet. En sentral

¹ I disse landene er det anledning til å gjøre det vanskeligere å vinne (hovedgevinsten) i lotterispill, noe som fører til at de kan få samlet opp en større pott før noen til slutt vinner. Sannsynligheten for å vinne justeres ved å endre det totale antall tall på kupongen, eller også ved å endre hvor mange riktige tall man skal ha for å vinne.

kontrollmyndighet tilsvarende Lotteritilsynet, Lotteriinspektionen, er opprettet. Som i Norge finnes det to dominerende spilltilbydere, Svenska Spel som i prinsipp motsvarer Norsk Tipping, og ATG som er svenskens svar på Rikstoto. Begge selskapene tilbyr også spill over internett.

Likevel er det selvsagt en del ulikheter mellom Norge og Sverige. Kasinospill som rulett og terningspill, som ikke er lovlig i Norge, har i Sverige tradisjonelt vært tillatt på offentlig forlystelsessted, innenfor fornøylesplasser eller lignende, på skip i internasjonal trafikk, og på hoteller og restauranter med skjenkebevilling (NOU 1997:14). Man antar at antallet slike såkalte restaurantkasinoer i 2001 var omtrent 200. Disse restaurantkasinoene er små, og kan ikke sammenlignes med regulære spillekasinoer. Siden 2001 er det imidlertid blitt startet opp 4 slike internasjonale kasinoer, det første i Sundsvall (juli, 2001), det andre i Malmö (des. 2001), og det tredje i Göteborg (aug. 2002). Det fjerde og foreløpig siste ligger i Stockholm, og startet driften i mars 2003. (Casino Cosmopol, 2003) Den øvre grensen for antall spillekasinoer er satt til 6, og det er dermed mulig å gi bevilling til 2 spillekasinoer til. Et datterselskap til Svenska Spel, Casino Cosmopol, har fått bevilling til å drive disse kasinoene.

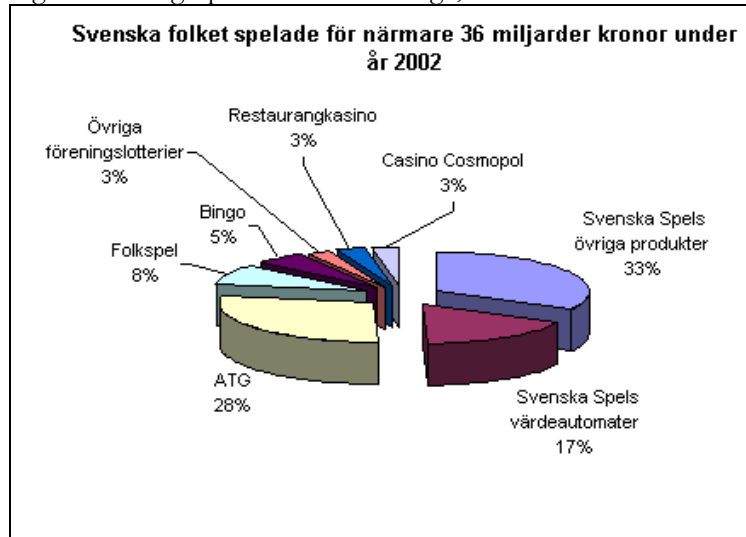
Når det gjelder reguleringen av gevinstautomatene er det også noe forskjell mellom Norge og Sverige. Mens gevinstautomater i Norge kan oppstilles i dagligvarebutikker, kiosker, puber, osv, er det i Sverige kun tillatt å stille opp slike maskiner på steder med 18-års grense. Det er Svenska Spel som har ansvar for gevinstautomatene.

Det totale antall automater er lavere i Sverige enn i Norge. I slutten av 2002 antar man at det fantes i alt 6738 Jack Vegas automater og 394 Miss Vegas automater. Jack Vegas automatene står utplassert i restauranter, mens Miss Vegas står i bingo haller (Lotteriinspektionen, 2003). Automatenes andel av bruttoomsetningen er også mye lavere enn i Norge, ca 17 prosent mot våre 51 prosent.

I 2002 var bruttoomsetningen i det svenske spillemarkedet på nærmere 36 mrd svenske kroner. Dette gir en gjennomsnittlig innsats på drøyt

4000 kroner pr innbygger, noe som utgjør ca 3 prosent av disponibel inntekt. Fra 2001 til 2002 økte omsetningen med ca 7 prosent. Økningen skyldtes først og fremst økt spill på pengeautomater, samt åpningen av flere internasjonale kasinoer. Ettersom også disponibel inntekt økte i omtrent samme takt, var det imidlertid ingen endring i andelen av disponibel inntekt som brukes på spill fra 2001 til 2002.

Figur 1.2: Pengespillmarkedet i Sverige, 2002



Kilde: Lotteriinspektionen, 2003.

I tillegg til at pengeautomatene står for en mindre andel av omsetningen i Sverige enn i Norge, er det også andre interessante forskjeller. Spesielt kan vi legge merke til at mens hestespill sto for 8 prosent av den norske bruttoomsetningen i 2002, var tilsvarende andel i Sverige 28 prosent (ATG).

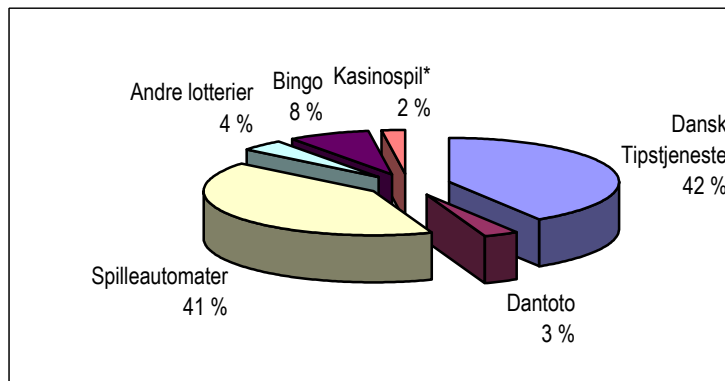
Danmark

Den dominerende aktøren i Danmark er Dansk Tjipstjeneste Konsernet, hvor staten eier 80 prosent av aksjene. Konsernet består av de tre selskapene Dansk tjipstjeneste AS, DanToto AS og Dansk Automatspil AS. Dansk tjipstjeneste er Danmarks svar på Norsk Tipping, og tilbyr

tallspill, sportspill og skrapespill, Dantoto tilbyr spill på heste- og hundeveddeløp. Både Dansk Tipstjeneste AS og DanToto AS tilbyr spill over internett. Dansk Automatspill stiller opp pengeautomater, og etablerer spillekafeer hvor man kan spille alle spill fra Dansk Tipstjeneste og DanToto, og hvor det også fins egne spilleautomatavdelinger. I slike kafeer er det ofte utsatt 30-50 pengespillautomater (Dansk Tipstjeneste, 2003). I tillegg til Dansk Automatspill finnes det også private aktører som stiller opp pengeautomater, og totalt regner man med at antallet automater i landet i 2002 var ca 15.000, spredt over 2700 spillesteder. Som i Sverige er spillekasinoer tillatt i Danmark. Disse drives av private selskaper. Det finnes i alt 6 slike kasinoer i landet. Det første ble åpnet nyttårsaftnen 1990.

I 2002 anslås brutto spilleomsetning i Danmark til ca 15 mrd danske kroner. Av dette utgjorde Dansk Tipstjenestes omsetning fra tallspill, sportspill og skrapespill (ca 6,5 mrd danske kroner) omtrent 42 prosent. Som i Norge kommer også en stor del av bruttoomsetningen fra pengeautomatene. For 2002 er den estimerte bruttoomsetningen for automatene ca 6,3 mrd danske kroner.

Figur 1.3: Pengespillmarkedet i Danmark, 2002.



Kilde: Spillemyndigheten, 2003.

* Det fins ikke tall for bruttoomsetning i kasinoer. I figuren brukes i stedet netto omsetning, dvs. omsetning etter at gevinstutbetalingene er trukket fra.

1.3 Når pengespill blir et problem

Synet på pengespillproblemer har endret seg over tid. Fra å ha vært forstått som en karakterbrist eller en moralsk svakhet, blir det nå betraktet som en del av psykiatriens område (Rönnberg et al, 1999). Begrepet patologisk spill ble tatt inn i den 9. utgaven av International Classification of Diseases (ICD) i 1977, og i 1980 ble det også inkludert i Diagnostic and Statistical Manual of the American Psychiatric Association (DSM III) (American Psychiatric Association, 1980), hvor det ble klassifisert som en impuls-kontrollforstyrrelse. Senere har definisjonen av patologisk spill blitt endret to ganger (DSM III-R, 1987 og DSM IV, 1994). I den siste versjonen (DSM IV) er de viktigste ingrediensene i patologisk spill et kontinuerlig eller periodisk tap av kontroll over spillingen, økning i spillingens frekvens og i de pengeverdiene man satser, sterk opptatthet av spill og av å skaffe penger til spill, og at spilleren fortsetter å spille til tross for de negative konsekvensene som følger av spillingen (American Psychiatric Association, 1994).

Det å ha et pengespillproblem vil som hovedregel innebære at man spiller ofte og for mye penger. Dette betyr likevel ikke at alle som spiller ofte og/eller mye har problemer. Abbot, Volberg, Baines og Taylor (1999) definerer pengespillproblemer slik at de oppstår når en persons pengespill fører til skadevirkninger for ham selv, for personer i hans nærmeste omgivelser, og for samfunnet i stort. En liknende definisjon gis av Cox, Lesieur, Rosenthal og Volberg (1997) som sier at pengespillproblemer er alle adferdsmønstre i spill som på noe vis skader utøveren i hans personlige, familierelaterte eller yrkesmessige virksomhet.

Selv om forskningen innenfor pengespill og pengespillproblemer er omfattende, er det mye usikkerhet knyttet til hvilke faktorer som gir økt risiko for å utvikle problemer. Dette skyldes blant annet at det meste av den forskningen som er gjort baserer seg på informasjon fra tverrsnittundersøkelser. Med informasjon kun om ett punkt i tiden, og uten å ha fulgt personer over tid, eller på annen måte fått avdekket historiske forløp, er det i de fleste tilfeller ikke mulig å si noe om

rekkefølgen av begivenheter. Samvariasjon mellom pengespillproblemer og andre faktorer kan skyldes at disse faktorene øker risikoen for pengespillproblemer, men det kan like gjerne være motsatt, at det er pengespillproblemene som er risikofaktoren. Dessuten kan man heller ikke se bort fra at både pengespillproblemene og disse andre faktorene har en felles utenforliggende årsak som man ikke kjenner til.

Likevel finnes det en del faktorer som man etter hvert mener gir økt risiko for å utvikle pengespillproblemer. Blant disse er tidlig debut, familiefaktorer og sosialt miljø, dårlige prestasjoner på skolen, tidlig (stor) gevinst, mye spill, og feiloppfatninger når det gjelder vinner sjanser.

Om vi ser bort fra kravet om årsakssammenhenger og kun tar for oss samvariasjon mellom pengespillproblemer og annet, så fins det atskillig mer kunnskap. I de fleste undersøkelser finner man at menn spiller mer, og har mer problemer enn kvinner, at unge har mer problemer enn eldre, og at det er større problemer blant lavinntektsgrupper. Andre adferds- eller psykiatriske problemer opptrer oftere sammen med patologisk spill, og man ser oftere at problemspillere også har problemer med narkotika- eller alkoholbruk (Committee on the Social and Economic Impact of Pathological Gambling, 1999).

1.4 Tidligere forskning

Undersøkelser om befolkningens pengespill og omfanget av pengespillproblemer har blitt gjennomført i en rekke land, særlig har det kommet mange studier fra USA, Canada og Australia. Ved en gjennomgang av forskningen i USA og Canada fant Shaffer, Hall & Vander Bilt (1997) i alt 152 studier om pengespill i befolkningen som helhet, eller i ulike undergrupper av befolkningen. I tillegg fins det undersøkelser fra Europa. Både i England (Sproston, Erens og Orford, 2000), Sverige (Rönnerberg et al, 1999) har store prevalensundersøkelser blitt gjennomført i løpet av 1990-tallet.

Tabell 1.1 gir en oversikt over et utvalg nyere undersøkelser av pengespillvaner blant voksne fra ulike land. Som vi kan se er det store ulikheter i valg av metode, måleinstrument, størrelsen på utvalg og hvilke alderstrinn som inngår. Det er også betydelig variasjon i svarprosentene, selv om mange er relativt lave (fra 37% til 75%). Når det gjelder resultater er det likevel mye som er likt. Pengespill er generelt svært utbredt i befolkningene, samtidig som problematisk og patologisk spill er lite utbredt. Den høyeste forekomsten av patologisk spill blant disse undersøkelsene er funnet i Nevada, med 3,5 prosent (Volberg, 2002). Ingen av de andre undersøkelsene i tabellen har funnet noe i nærheten av så høy prevalens. Når vi sammenligner disse undersøkelsene finner vi ingen systematisk sammenheng mellom svarprosent og prevalens av pengespillproblemer, og heller ikke mellom valg av metode (telefon, post, personlig intervju) og prevalens av problemer. Dette gir imidlertid ikke godt nok grunnlag for å si at slike sammenhenger ikke eksisterer. I tabellen holdes studier fra forskjellige land opp mot hverandre. Ulikheter i blant annet tilgjengelighet, pris, pengespilltradisjoner og utvalgenes tilbøyelighet til underrapportering bidrar dermed til å komplisere bildet, og kan også dekke over underliggende tendenser.

I de fleste av disse studiene har utvalgene blitt trukket tilfeldig fra befolkningene. Unntaket er Gerstein, Hoffmann et al. (1999), der man har slått sammen to ulike utvalg: Ett fra en telefonsurvey blant personer 18 år eller eldre, og ett fra personlige intervju med personer som deltar i pengespill. Disse siste individene har man rekruttert ved å henvende seg til personer som oppsøker ulike spillesteder. Denne strategien førte til at det estimerte omfanget av pengespillproblemer og -patologi i befolkningen økte fra henholdsvis 1,3 og 0,8 prosent ved bare telefonintervju, til de 1,5 og 1,2 prosent som er rapportert i tabell 1.1.

Tabell 1.1: Eksempler på funn fra nyere pengespillundersøkelser blant voksne.

Studie Land/stat Verktøy	Andel spillere	Andel patologi	Andel problem	Hovedspill i befolkning	Hovedspill problem-spillere	Metode Respons N (alder)
Gerstein, Hoffmann et al. (1999) USA NODS	86% livstid 63% siste år	1,2%	1,5%	Lotterier Kasino	Heste-veddeløp Kasino	Telefon og personlig intervju 55,5% 2417 (18+)
Wiebe, Single et al. (2001) Ontario, Canada CPGI	83% siste år	0,7%	3,1%	Lotteri- kuponger	Veddemål hos book- maker Penge- automater	Telefon 37% 5011 (18+)
Wynne (2002) Saskatchewan, Canada CPGI	87% siste år		1,2%	Raffle/Fund raising Lotterier	VL T Skrape- lodd Bingo Mynt- automater	Telefon 60% 1848 (19+)
Rönnerberg, Volberg et al. (1999) Sverige SOGS/DSM IV	95% livstid	1,2%	2,7%	Lotterier	Kasino Penge- automater	Telefon Post 72% 7139 (15-74)
Volberg Nevada, USA SOGS/NODS	86% livstid 68% siste år	3,5%	2,9%	Kasino	Kasino	Telefon 48% 2217 (18+)
Sproston, Erens og Orford (2000) Storbritannia SOGS (DSM-IV)	72% siste år	0,8%		Lotteri	Kasino Odds hos book- maker	To-delt: Personlig intervju Selvutfyllt skjema 65% 7680 (16+)
Abbott & Volberg (2000) New Zealand SOGS-R	94%	0,7 – 1,4%	1,4 – 2,5%	Lotto	Penge- automater	Telefon 75% 6452 (18+)
Shaffer, Hall & Vander Bilt (1997) USA og Canada		1,6%	3,85%			Meta- analyse
Gøtestam og Johansson (2003) Norge DSM-IV	70% livstid	0,15%	0,45%	Lotto	Penge- automater	Telefon 47,8% 2014 (18+)

I alle så nær som en av disse undersøkelsene finner man at lotterier er den mest utbredte spilltypen i befolkningen generelt. Unntaket er

Volbergs undersøkelse fra Nevada, hvor lotterispill ikke er tillatt (Volberg, 2002). Blant problemspillere er det mer vanlig at kasinospill, veddemål og automatspill er mest utbredt.

Shaffer, Hall og Vander Bilts (1997) gjennomgang av spillforskningen i USA og Canada på 1980 og 90-tallet viste at omfanget av pengespillproblemer hadde økt i normalbefolkningen i løpet av disse 20 årene. Derimot kunne de ikke påvise noen liknende økning blant ungdom eller i fengselspopulasjoner. Dette antar de skyldes at det særlig er i normalbefolkningen at deltakelsen i pengespill har økt i de senere år. Også andre undersøkelser har resultater som kan tyde på at pengespill i stigende grad er i ferd med å bli en aktivitet som alle, og ikke bare enkeltgrupper, deltar i. Gerstein, Hoffmann et al. (1999) finner i sin undersøkelse av voksenbefolkningen i USA at veksten i pengespilldeltakelse var større blant kvinner enn blant menn i perioden 1975-1999. Likedan finner Wynne (2002) at pengespill er like vanlig blant kvinner og menn i den Canadiske staten Saskatchewan, selv om det fortsatt er flere problemspillere blant menn.

Pengespillforskning i Norge

Når det gjelder de undersøkelser som tidligere har blitt gjort i Norge, så kan vi gruppere disse i tre typer: Undersøkelser av pengespill blant voksne, undersøkelser av pengespill blant ungdom, og undersøkelser blant personer som er til behandling for spilleproblemer.

Gøtestam og Johansson (2003) finner i en undersøkelse av den norske voksenbefolkningen at i underkant av 70 prosent av den voksne befolkningen spiller med penger som innsats, og at Lotto var det mest populære spillet. Når det gjelder omfanget av pengespillproblemer finner de at 0,15 prosent av befolkningen over 18 år er patologiske spillere, mens 0,45 prosent er problemspillere. Omfanget av problemer var større i aldersgruppen 18 til 30 år enn blant de over 30 år, og det var flere patologiske og problemspillere blant menn enn blant kvinner. Andelen patologiske spillere blant menn i alderen 18-30 år var 0,45 prosent, mens andelen problemspillere var 2,7 prosent. For kvinner i denne

aldersgruppen var andelen patologiske spillere 0,42 prosent og andelen problemspillere 0,42 prosent. Gøtestam og Johansson fant ingen sammenheng mellom yrkesdeltakelse og spilleproblemer, og heller ingen sammenheng mellom sivilstand og spilleproblemer. Til gjengjeld fant de en signifikant sammenheng mellom røyking og spill, ved at personer som spiller ukentlig oftere er dagligrøykere enn de som ikke spiller om penger, og problemspillere oftere er dagligrøykere enn de som spiller ukentlig. Undersøkelsen er basert på telefonintervju i 1997 av 2014 personer i alderen 18 til 96 år, og hadde en svarprosent på 47,8 prosent. For å skille ut personer med problematisk spilleatferd brukte man et spørreskjema basert på DSM IV.

På oppdrag fra Norsk Lotteridrift gjennomførte Norsk Gallup Institutt i 1999 en undersøkelse for å kartlegge spilleatferd blant unge i alderen 12-18 år (Nedregård 1999). Denne undersøkelsen hadde to faser. I første fase ble 1913 personer intervjuet pr telefon. I andre deltok 1324 personer i en postal undersøkelse. Totalt deltok altså 3237 personer i alderen 12-18 år i undersøkelsen. Svarandelen er 43 prosent. For kartlegging av problemer knyttet til pengespill brukte man et verktøy som har likhetstrekk med NODS.

Denne undersøkelsen konkluderer med at ca 1/3 av guttene og 12-13 prosent av jentene i den aktuelle aldersgruppen spiller pengespill ukentlig. En stor andel av spillingen utgjøres av spill på gevinstautomater, 23 prosent av 12-18-åringene spiller ukentlig på slike automater. Videre finner man at pengespillaktiviteten øker frem til 16-årsalderen, for deretter å flate ut og avta. I tillegg til pengespill er det også vanlig å spille ulike underholdningsspill, særlig PC- og TV-baserte spill. Ungdom som spiller underholdningsspill ofte, spiller også oftere pengespill enn de som spiller underholdningsspill sjelden.

Spilleproblemer ser ut til å være vanligere blant 15-16-årige gutter, enn blant andre grupper av ungdom. Resultatene tilsier at 1 prosent av alle ungdommer i alderen 12-18 år sannsynligvis lider av patologisk spilleavhengighet, mens 1,6 prosent er problemspillere. I antall utgjør dette ca 3700 patologiske spillere og 5950 problemspillere.

I en ny undersøkelse om ungdommers pengespill finner Rossow og Hansen (2003) at 3,2 prosent av ungdommer under 18 år har pengespillproblemer. Informasjonen er hentet fra en nasjonal spørreskjemaundersøkelse blant elever i ungdoms- og videregående skoler. Ungdommene er i alderen 13-19 år, bruttoutvalget besto av ca 13 000 personer, og svarandelen er over 92 prosent.

Også i denne undersøkelsen finner man langt større omfang av problemer blant gutter enn blant jenter. Mens 5,2 prosent av guttene i alderen 13-19 år har problemer, er omfanget blant jenter i samme alder 1 prosent. I tillegg finner de større problemomfang hos ungdom fra lavinntektsfamilier og fra familier med ikke-vestlig bakgrunn. Rossow og Hansen finner også at ungdom med spilleproblemer oftere enn andre har andre typer problemer. Kriminell aktivitet, høyt alkoholkonsum, mer erfaring med illegale rusmidler, depresjon, selvmordsforsøk, og utsatthet for mobbing er eksempler på slike tilleggsproblemer.

Stiftelsen Renåvangen gjennomførte en undersøkelse om personer som var til behandling for spilleavhengighet hos dem mellom 1997 og 2000 (Todal, Gyllstrøm et al. 2002). Totalt i perioden var det 86 personer som påbegynte behandling, hvorav 63 fullførte. 74 personer deltok i undersøkelsen. Målet med undersøkelsen var både å se hvilke typer personer som kom til behandling for slike problemer, og å finne ut om behandlingsmetoder utviklet for arbeid med rusmiddelbrukere egner seg også for behandling av spilleavhengige.

Bortimot 90 prosent av deltakerne i undersøkelsen var menn. Alderen varierte fra 18 til 59 år, med en gjennomsnittsalder på 35,1 år, opp mot halvparten hadde en fast partner, nesten 70 prosent har videregående som høyeste avsluttede utdanning, mens over 5 prosent hadde høyere utdanning. 60 prosent hadde egen arbeidsinntekt, mens de resterende 40 prosent fordelte seg likt mellom studielån, arbeidsledighetstrygd og sykepenger på den ene siden, og attføring, sosialhjelp, annen trygd og andre inntekter på den andre. Det var ikke uvanlig at disse personene hadde mer enn én jobb.

Resultatene fra undersøkelsen tyder på at personer som søker hjelp for pengespillproblemer generelt har spilt i mange år, og at de også i flere år har følt at de har hatt problemer med spill. Gjennomsnittlig hadde 68 av de 74 deltakerne spilt om penger i mer enn 13 år, og følt at de hadde hatt problemer i halvparten av disse årene. Hovedtyngden av problemene er knyttet til gevinstautomater, selv om mange oppgir å være avhengige av mer enn ett spill. Bortimot 40 prosent av pasientene oppgir også å være avhengig av hestespill, og om lag 30 prosent at de er avhengige av tipping og langodds. 10-15 prosent av klientene oppga å ha problemer med kortspill og kasinospill.

I tillegg til å undersøke hva slags typer mennesker det er som søker hjelp for spilleproblemer forsøker Todal et al. også å se nærmere på hva som gjør at disse personene opplever spillingen som et problem, og hva de selv mener kan være årsaken til de problemene de har. Når det gjelder opplevelsen av problemer er den vanligste grunnen at de tapte mye penger. Omtrent halvparten av deltakerne oppgir imidlertid også som viktige grunner at spillingen tok mye tid, og at pårørende eller venner påpekte problemet. I overkant av 30 prosent oppgir problemer på jobben som en grunn, mens nesten 20 prosent sier at en av grunnene til at de oppfattet spillingen som et problem var at de hadde begynt å gjøre kriminelle handlinger for å skaffe penger til spill.

Årsakene til spilleproblemene ble oftest oppgitt å være at de vant et større beløp en av de første gangene de spilte, at de ikke kunne unnvære spenningen med spillet og at de tapte penger fort, og fortsatte å spille for å vinne dem tilbake. Mange oppgir også at de brukte spill til å flykte fra problemer/kjedsomhet, eller at de tidlig satte seg i spillegjeld som de forsøkte å spille seg ut av. Relativt få mener at årsaken til problemene lå i at andre lokket dem til å spille.

Årsakene disse klientene oppga for å søke behandling var hovedsakelig knyttet til økonomi, pengeforbruk og følelse av skyld og selvbebreidelse. At spillingen gikk ut over sosiale relasjoner, og at det gikk med mye tid til spilling var også blant de viktigste årsakene.

2 METODE OG DATA

2.1 Metode

Fra undersøkelser i andre land vet vi at andelen patologiske spillere i befolkningen ikke er særlig høy. For å kunne gjøre statistiske analyser på datamaterialet, og særlig på den delen av datamaterialet som dreier seg om personer med spilleproblemer, er det derfor nødvendig å trekke et stort utvalg av befolkningen til å delta. I denne undersøkelsen hadde vi et bruttoutvalg på 10.000 personer i alderen 15 – 74 år, altså like mange, og med samme aldersspenn, som i den svenske prevalensundersøkelsen fra 1999 (Rönnberg, Volberg et al. 1999). I løpet av datainnsamlingen falt imidlertid 471 individer bort fordi de ikke tilhørte målgruppen (utenfor aldersspennet, langvarig bosatt i utlandet, psykisk utviklingshemmet, nylig avdød), eller var oppført med feil adresse. Etter at slike frafall ble trukket fra, satt vi igjen med et reelt bruttoutvalg på 9.529 personer.

Utvalget ble tilfeldig trukket fra det sentrale personregister. Det ble ikke benyttet noen form for stratifisering ettersom vi antok at vi ved tilfeldig uttrekking ville få alle grupper representert slik de fordeler seg i befolkningen. Vi vurderte på forhånd å oversample ungdommer, men fant at dette likevel ikke var hensiktsmessig. Det som talte for oversampling var delvis at dette er en gruppe som det ofte kan være vanskeligere å få fatt i, og som derfor står i risiko for å bli underrepresentert ved en tilfeldig uttrekking. I tillegg kan det også tenkes at denne gruppen skiller seg ut fra resten av befolkningen når det gjelder pengespill. Shaffer, Hall og Vander Bilt (1997) finner for eksempel at problemer med pengespill er 2 til 4 ganger så utbredt blant ungdom i USA og Canada som blant voksne. At vi besluttet å ikke oversample har først og fremst sammenheng med at det parallelt med vår undersøkelse også ble gjort en egen undersøkelse om pengespill blant unge (Rossow og Hansen 2003). Når det gjelder problemspill spesielt har det dessuten blitt hevdet at de måleinstrumentene som brukes i denne undersøkelsen er bedre egnet for voksne enn for ungdom (Wiebe, 1999).

Med bakgrunn i erfaringer fra den svenske undersøkelsen (Rönnberg, Volberg et al. 1999) ønsket vi initialt å bruke en todelt design, hvor hoveddelen av utvalget ble intervjuet på telefon, mens resten fikk tilsendt skjema til selvutfylling. I praksis ble størrelsen på andelene, og fordelingen av individer, til telefon- og postaldelen gitt av begrensninger i datagrunnlaget, det lyktes oss nemlig bare å finne telefonnummer til ca 70 prosent av utvalget. Dette skyldes hovedsakelig måten telefonmarkedet er organisert på. Ofte er telefonnummeret registrert på ett medlem i husstanden, og det vil ikke i alle tilfeller være den personen vi ønsker å kontakte. I en del tilfeller kan man klare å knytte telefonnummeret også til andre personer i samme husstand, men ikke alltid. I utgangspunktet inngikk dermed 70 prosent av utvalget i telefondelen mens 30 prosent inngikk i postaldelen.

Det kan tenkes at personer som har et problematisk forhold til pengespill vil ha motforestillinger mot å fortelle om dette ved et telefonintervju. Ikke bare kan enkelte av spørsmålene oppfattes som sensitive, det er også en mulighet for at personen ikke er alene i rommet mens intervjuet foregår. Venner eller familiemedlemmer innenfor hørevidde kan gjøre intervjuet umulig å fullføre for respondenten. Dette skyldes ikke minst at mange skjuler sitt pengespill for de aller nærmeste, og ikke ønsker at dette skal komme for en dag. For å øke sannsynligheten for å få svar også fra disse personene avgjorde vi på forhånd at de som ønsket det skulle få spørreskjemaet tilsendt i stedet for å bli intervjuet på telefon. I tillegg ble skjemaet også sendt til personer vi ikke fikk tak i på telefon, totalt utgjorde dette en gruppe på 1167 personer. I tillegg kommer de 2878 som ikke kunne kobles til et telefonnummer, slik at det totale antall som fikk skjema tilsendt i posten ble 4045 personer. Den endelige fordelingen av utvalget mellom telefondelen og postaldelen ble dermed 42,4 prosent postal og 57,6 prosent telefon, som vist i tabell 2.1.

Tabell 2.1: Endelig deling av utvalget mellom telefon og post.

Metode	Antall	%
Postal	4045	42,4
Telefon	5484	57,6
Totalt	9529	100,0

Datainnsamlingen

I forkant av selve undersøkelsen ble det gjort en pilotundersøkelse der i alt 10 personer ble intervjuet. Erfaringene fra denne piloten ble brukt til å gjøre noen siste justeringer i spørreskjemaet og intervjuernes hjelpetekst. MMI lærte selv opp intervjuerne sine før hovedundersøkelsen startet.

Telefonintervjuingen startet mandag 16. september og pågikk til mandag 7. oktober. I gjennomsnitt tok intervjuet ca 13-14 minutter. Personer som spiller mye brukte lengre tid, mens de som spiller lite kunne klare det på kortere tid. Undersøkelsen ble relativt godt mottatt, og de fleste som takket ja til å delta fullførte hele spørreskjemaet. Det ble gjort maksimalt 7 tilbakeringninger til respondenter som ikke svarte, og respondentene kunne også be om å bli ringt opp på et senere tidspunkt om de ønsket det.

De skriftlige skjemaene ble sendt ut fredag 13. september, slik at mottakerne fikk dem i posten omtrent samtidig med at telefonintervjuingen startet. 24. september ble det sendt en purring til de som ikke hadde svart. Det var ikke gitt tillatelse til mer enn en purring. Etter at telefonintervjuingen var avsluttet ble spørreskjemaet også sendt til de som foretrakk å besvare skriftlig, samt til de som det ikke hadde vært mulig å nå på telefon. 21. oktober ble datainnsamlingen avsluttet.

På forhånd sendte vi et brev til alle 10 000 uttrukne respondenter, der vi informerte om bakgrunnen for, og formålet med, undersøkelsen. Ett av vilkårene fra det sentrale personregister var at ungdommer under 18 år måtte få foreldrenes godkjenning for å delta i undersøkelsen. I den postale undersøkelsen ble det derfor lagt ved et eget brev til foreldrene for den delen at utvalget som var under 18 år. Ved telefonintervjuingen ba intervjuerne om først å få snakke med en forelder/foresatt før personer under 18 år ble intervjuet.

2.2 *Utforming av skjema*

Før selve datainnsamlingen startet ble det lagt et grundig arbeid i utformingen av spørreskjemaet. I utgangspunktet ønsket vi å legge oss nært opp til det spørreskjemaet som ble brukt i den svenske prevalensundersøkelsen (Rönnberg, Volberg et al. 1999), men spørsmålene måtte selvsagt tilpasses norske forhold. I tillegg gjorde vi også endringer både for å få redusert antall spørsmål, og for å få inn andre aspekter som vi mente var av interesse. I dette arbeidet fikk vi idéer og innspill fra en rekke personer innenfor spillforskning internasjonalt, og fra en ressursgruppe nedsatt av lotteritilsynet.

Spørreskjemaet består av tre ulike deler. Første del tar for seg omfang, hyppighet og pengeforbruk på ulike spill. Siden utbudet av ulike spillvarianter er enormt, og for at spørreskjemaet ikke skulle bli for stort, valgte vi å sortere de ulike pengespillene i 9 spillgrupper med beslektede spillvarianter: Lotterispill, fotballspill, odds-spill, hestespill, bingospill, bingoautomater, pengeautomater, kortspill etc, og internettspill. Appendix 1 viser hvilke enkeltspill som inngår i hver av gruppene.

Andre del består av spørsmål som skal gi oss utfyllende bakgrunnsinformasjon om respondentene. Her inngår demografiske kjennetegn, respondentenes syn på egen helse, samt mer spillrelaterte spørsmål, blant annet om respondentenes vurdering av sannsynligheten for å vinne store gevinster eller hvorvidt man har hatt nybegynnerflaks.

I tredje del bruker vi to internasjonalt anerkjente instrumenter for å kunne skille individer med problematisk eller patologisk spill fra normalspillere. Det er relativt vanlig at befolkningsundersøkelser om pengespill inkluderer to klassifiseringsverktøy, og flere forskere på feltet har også anbefalt at man bruker mer enn ett mål på problemspill i befolkningsundersøkelser (Volberg, 2001).

I valget av det ene instrumentet, *South Oaks Gambling Screen (SOGS)*, var en avgjørende faktor at dette instrumentet også ble brukt i den svenske prevalensundersøkelsen fra 1999 (Rönnberg et al., 1999). Det var et

viktig poeng å legge til rette for sammenlikning av resultatene i de to undersøkelsene, ettersom begge er gjort etter samme metode og i land med likeartet kultur. Situasjonen i pengespillmarkedene i Norge og Sverige har også mye til felles, selv om det er noe forskjeller i lovgivning og i utbredelsen av enkelte spill, blant annet gevinstautomater.

SOGS ble utviklet med utgangspunkt i DSM-III-kriteriene ved midten av 1980-tallet (Lesieur og Blume, 1987), og var i en tiårs-periode det ledende verktøyet for klassifisering av pengespillproblemer og –patologi i befolkningsundersøkelser. I løpet av årene etter 1995 har instrumentet mistet mye av sin dominerende posisjon, selv om det fortsatt brukes (Rönnerberg et al., 1999). En årsak til den synkende populariteten er at det har blitt reist spørsmål ved hvor godt instrumentet fungerer blant nye grupper av spillere som har dukket opp. Ved utarbeidelsen av instrumentet så man for seg at de som spiller mye om penger, og som også har mest problemer forbundet med pengespill, først og fremst er middelaldrende menn fra middelklassen. I dag er imidlertid pengespill utbredt i hele befolkningen, og problemspillere fins i alle grupper. Kritikken mot SOGS har i særlig grad dreid seg om spørsmålene omkring finansiering av pengespill (Stinchfield, 2002), og det har blitt hevdet at det er risiko for at spørsmålene forstås forskjellig i ulike grupper (Gerstein et. al, 1999).

SOGS består av 20 spørsmål, som gir maksimalt 20 poeng. Ved 5 eller flere poeng blir respondenten klassifisert som sannsynlig patologisk spiller, mens poengsummer fra 3 til 4 gir betegnelsen problemspiller. Får respondenten færre enn 3 poeng antas det at han ikke har problemer med spill. Tabell 2.2 viser hvilke faktorer som gir poeng.

Tabell 2.2: Poenggivning i SOGS

1	Har ofte hatt skyldfølelse i forbindelse med spillingen eller det som skjer i løpet av spillingen.
2	Har ofte vendt tilbake en annen dag for å vinne tilbake penger tapt på spill.
3	Har ofte påstått å ha vunnet selv om du egentlig tapte.
4	Har ofte gjemt kuponger, spillepenger eller andre tegn på spill for familie eller andre.
5	Har ofte spilt for mer penger enn tenkt på forhånd.
6	Har ofte tenkt på å slutte men ikke trodd du kunne klare det.
7	Har ofte blitt kritisert for spillingen av andre.
8	Har ofte kranglet om penger med personer i husholdningen på grunn av pengespillet.
9	Har ofte vært borte fra skole eller jobb pga pengespill.
10	Har ofte lånt penger på grunn av pengespill, og ikke betalt tilbake.
11	Har skaffet ekstra spillepenger ved å låne husholdningspenger.
12	Har skaffet ekstra spillepenger ved å låne fra foreldre eller annen slektning.
13	Har skaffet ekstra spillepenger ved å låne fra partner.
14	Har skaffet ekstra spillepenger ved å låne fra bank eller kredittinstitusjon.
15	Har skaffet ekstra spillepenger ved å bruke kredittkort.
16	Har skaffet ekstra spillepenger ved å ta privat lån med høy rente.
17	Har skaffet ekstra spillepenger ved å innløse aksjer, panteobligasjoner eller andre verdipapirer.
18	Har skaffet ekstra spillepenger ved å selge personlige eller familiens eiendeler.
19	Har skaffet ekstra spillepenger ved å skrive sjekker uten dekning eller overtrekke kontoen.
20	Synes selv at du har et spilleproblem.

I den opprinnelige utgaven måler SOGS kun livstidsprevalens av problem- og patologisk spill. I likhet med Rönnerberg et al. (1999) bruker vi en revidert utgave av instrumentet, SOGS-R, (Abbott og Volberg, 1996) som også måler nåværende prevalens. I livstidsversjonen spørres det etter om man noen gang har hatt noen av de problemene som listes opp i tabell 2.2, mens det i den nåværende versjonen spørres etter forekomsten av disse problemene i løpet av de siste 12 måneder. Livstidsmålet vil derfor inkludere både tidligere og eksisterende problemer.

At man begrepet "sannsynlig patologisk" brukes og ikke bare "patologisk" skyldes at det eksisterer en risiko for at personer som er patologiske spillere eller problemspillere blir klassifisert som problemfrie, såkalt falske negative, mens personer som ikke har problemer med pengespill kan bli klassifisert som problem- eller patologiske spillere, såkalt falske positive. Falske positive fører med andre ord til overestimering av andelen problem- og patologiske spillere, mens falske negative bidrar til å gi et lavere anslag på denne andelen.

SOGS ble utviklet for bruk i kliniske utvalg, der forekomsten av pengespillproblemer er relativt høy (Lesieur og Blume, 1987). I tillegg til at man ved et klinisk (personlig) intervju vil ha færre problemer med falske positive og negative generelt, kan man anta at de falske positive og de falske negative oppveier hverandre i større grad. Ettersom forekomsten av pengespillproblemer er svært lav i et utvalg trukket fra befolkningen vil imidlertid eventuelle problemer med falske positive og negative også slå svært skjevt ut. Dersom vi tenker oss en situasjon hvor prosentandelen falske negative er like stor som prosentandelen falske positive, så vil det store antallet personer i gruppen som klassifiseres som uten problemer føre til at antallet falske negative individer blir langt høyere enn antallet falske positive individer. I dette eksemplet ville dermed resultatet blitt et for lavt anslag på problemomfanget i befolkningen.

Det andre klassifiseringsverktøyet, *NORC DSM Screen for Gambling Problems (NODS)*, har 17 spørsmål og gir maksimalt 10 poeng. NODS er basert på DSM-IV kriterier, og ble utviklet av en gruppe ved National Opinion Research Center at the University of Chicago (NORC) (Gerstein et al, 1999). Tabell 2.3 viser hvordan de 10 DSM IV-kriteriene brukes i NODS.

Tabell 2.3: Hvordan DSM IV-kriteriene behandles i NODS.

DSM IV-kriterium	NODS
Opptatthet	Har hatt perioder som har vart to uker eller mer hvor mye tid brukes til å tenke på spill, planlegge framtidig pengespill eller tenke ut måter å skaffe penger til spill.
Toleranse	Har i perioder måttet øke innsatsen eller omfanget av spillingen for å oppnå samme spenning som før.
Abstinens	Blitt rastløs eller irritabel ved forsøk på å kutte ned eller slutte med pengespill.
Flukt	Spilt om penger for å glemme personlige problemer eller redusere følelser av skyld, angst, hjelpeløshet eller depresjon.
Forfølge tap	Har kommet tilbake en annen dag for å vinne tilbake penger som er tapt.
Løgn	Løyet mer enn tre ganger for familiemedlemmer, venner eller andre om omfanget av eller tap i spill.
Tap av kontroll	Har tre eller flere ganger forsøkt å slutte med, redusere eller kontrollere spillingen uten å klare det.
Illegale handlinger	Stjålet noe eller overtrukket kontoen for å betale for spill.
Risikere viktige forhold	Pengespill har ført til alvorlige eller gjentatte problemer i forhold til familie eller venner, eller har gitt deg problemer i skolen eller på jobben.
Kausjonering	Har måttet spørre familiemedlemmer eller andre om å låne penger for å komme deg ut av en kritisk pengesituasjon som hovedsakelig skyldes pengespill.

Også i dette instrumentet måles både livstids- og nåværende prevalens av problematisk og patologisk spill. For å få poeng i livstidsversjonen skal respondenten noen gang ha oppfylt ett eller flere av de ti DSM IV-kriteriene i tabell 2.3, mens det i versjonen som måler nåværende problemer kreves at disse kriteriene oppfylles i løpet av de siste 12 måneder.

Både antall spørsmål og totalskåren er lavere i NODS enn i SOGS-R. Til tross for dette anses NODS som et mer restriktivt verktøy enn SOGS-R (Volberg, 2002), og man opererer derfor ikke med begrepet "sannsynlig patologisk" som i SOGS, men bruker bare "patologisk". Individuer som får 1-2 poeng defineres som risikospillere, de som får 3-4 poeng som problemspillere, mens respondenter som får 5 poeng eller mer blir klassifisert som patologiske spillere.

Validitet

Validiteten til SOGS ble testet i en to-steps befolkningsundersøkelse på New Zealand i begynnelsen av 1990-tallet (Abbott og Volberg, 1996). SOGS-klassifisering etter en telefonsurvey ble da sammenliknet med DSM-III-R klassifisering etter personlige intervju av de samme individene. Abbott og Volbergs konklusjon er at det er *livstidsmålet* i SOGS som best oppdager omfanget av nåværende faktiske problemer og patologi i befolkningen. Årsaken er at falske negative ikke utgjør noe vesentlig problem i dette målet, slik at man kan gå ut fra at alle som faktisk har problemer også blir definert som problem- eller sannsynlige patologiske spillere. Ulempen med livstidsmålet er at det gir større problemer med falske positive. Målet for nåværende prevalens gir flere falske negative, men færre falske positive enn hva livstidsmålet gjør. I klinisk forstand er dette dermed et mer effektivt mål, og anses som bedre egnet til å studere utviklingen i prevalensrater over tid.

Ett av målene ved utviklingen av NODS var nettopp å redusere risikoen for falske positive i forhold til SOGS-R. Instrumentet har blitt testet i et klinisk utvalg (Gerstein et al, 1999), og basert på resultatene fra denne testen mener man at instrumentet har god intern konsistens og "retest" reliabilitet. Livstids NODS hadde god validitet, det klarte altså å skille personer med problematisk og patologisk spill fra personer uten pengespillproblemer på en god måte. Nåværende NODS fungerte ikke like godt, og Gerstein et al. (1999) anser derfor *livstidsmålet* som det beste instrumentet for å estimere prevalenser og undersøke korrelasjoner. Gerstein et al. antar videre at en sannsynlig årsak til problemene med nåværende NODS er at DSM IV-kriteriene har et innebygget livstidsperspektiv. Selv om man er en sann patologisk spiller er det med

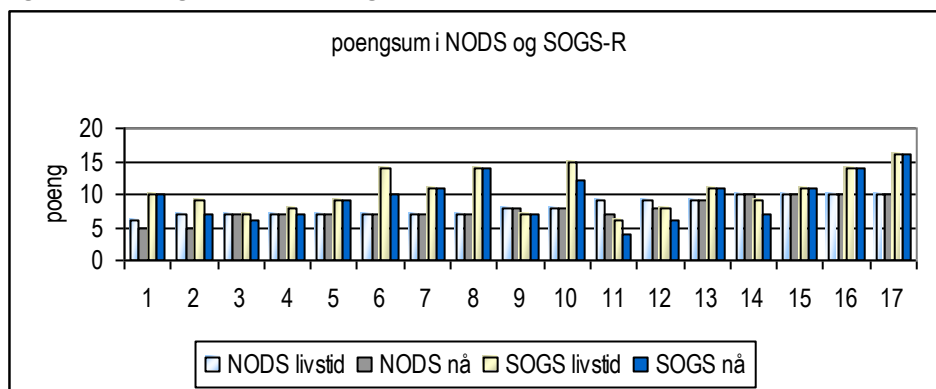
andre ord ikke slik at man nødvendigvis oppfyller minimum fem DSM IV-kriterier innenfor en enkelt 12 måneders periode.

Test av det norske spørreskjemaet

I forbindelse med denne undersøkelsen ble spørreskjemaet besvart skriftlig av en gruppe på 17 personer som var til behandling for spilleavhengighet ved Blå Kors Senter våren 2002. Disse individene hadde primært problemer med spill på pengespillautomater, og besvarelsene deres, og de kommentarene de hadde til spørsmålene, var til stor hjelp for oss i arbeidet med å finne bedre formuleringer både av spørsmålene som omhandler spilleautomater spesielt, og spørsmålene knyttet til størrelser på innsatser, gevinster og tap. Imidlertid kan besvarelsene deres også brukes til å se nærmere på hvor godt SOGS og NODS greier å klassifisere personer som har problemer. Tatt i betraktning at alle disse personene har søkt behandling for pengespillproblemer kan vi anta at de alle er patologiske spillere. Alle 17 oppgir også både at de noen gang har hatt problemer med spill, og at de har hatt problemer med spill i løpet av de siste 12 mnd.

Alle de 17 deltakerne ble klassifisert som patologiske spillere både siste år og i et livstidsperspektiv i følge NODS. I livstidsperspektivet ga også SOGS-R at alle var sannsynlige patologiske spillere, mens resultatet for siste år var at 16 av de 17 var sannsynlige patologiske spillere, og 1 var problemspiller. Figur 2.1 viser hvilke poengsummer disse individene har fått ved alle fire målene. Som vi ser varierer poengsummene en del mellom de to instrumentene.

Figur 2.1: Poengsum i NODS og SOGS-R



Merknad: Kritisk verdi for sannsynlig patologi er 5 poeng. Individ nr 11 er nåværende problemspiller i flg. SOGS-R.

Forskjellen mellom SOGS og NODS ligger sannsynligvis hovedsakelig i at personer som ofte låner penger, lettere får høyere poengsum i SOGS. Med andre ord ser det ut til at SOGS-R er særlig velegnet til å fange opp personer som har havnet i et økonomisk uføre på grunn av pengespill.

På grunn av spørreskjemaets lengde, og fordi det er rimelig å anta at folk som spiller lite heller ikke har spilleproblemer, vurderte vi å innføre en nedre grense for omfang av pengespill for å stille SOGS- og NODS-spørsmålene. En oversikt satt opp av MMI to dager etter intervjustart viste imidlertid at selv personer som aldri har spilt for mer enn 100 kroner på én dag i en del tilfeller svarte positivt på noen av disse spørsmålene. Vi valgte derfor å la alle som noen gang har spilt pengespill besvare SOGS og NODS.

2.3 Deltakelse og frafall

Det ble intervjuet 3581 personer pr telefon. Dette gir en svarandel på telefonundersøkelsen på 65,3 prosent. På postalundersøkelsen kom det totalt inn 1651 svar, slik at svarprosenten her var 40,8. Undersøkelsen totalt har en responsrate på 55 prosent. Om vi sammenlikner med de

responsrater andre norske befolkningsundersøkelser har oppnådd fra 1990-tallet til i dag er dette omtrent som forventet. Å ende opp med en moderat svarprosent er regelen heller enn unntaket også innenfor internasjonal pengespillforskning. Studier både i USA og Australia har oppnådd responsrater på omkring 50 prosent. I en undersøkelse fra Nevada (Volberg, 2002) lå svarprosenten eksempelvis på 48 prosent, mens en tidligere norsk undersøkelse (Götestam & Johansson, 2003) hadde en svarprosent på 47,8.

Selv om det fins eksempler på undersøkelser hvor responsraten har ligget vesentlig høyere, blant annet fikk Rönnerberg et al. (1999) svar fra 72 prosent av utvalget i den svenske befolkningsundersøkelsen, så er en svarprosent på 55 relativt bra sammenlignet med de fleste andre undersøkelser. Likevel er det jo slik at når en såpass stor andel av utvalget velger å ikke delta, så fører det naturligvis til økt usikkerhet. Denne usikkerheten er først og fremst knyttet til mangel på informasjon om de som ikke har deltatt. Skiller denne gruppen seg fra de som deltar, og i så fall på hvilke måter? Som vist i tabell 2.4 er det noe forskjell på deltakelsen i ulike aldersgrupper. Samlet sett er deltakelsen lavest blant 18-24 åringer og 65-74 åringer, og høyest blant 45-64 åringer. De i aldersgruppen 18-24 år har deltatt i mindre grad både pr telefon og pr brev, mens frafallet er størst på telefondelen blant 65-74-åringene. Også personer i alderen 45-64 år har deltatt i noe mindre grad på telefonundersøkelsen, men dette oppveies av en relativt høy deltakelse i den postale delen.

Også innenfor de andre aldersgruppene er det til dels store forskjeller i deltakelsen på telefon og postaldelen. Både 15-17-åringer og 25-44-åringer har svært god deltakelse på telefondelen, mens de i den postale delen har deltatt i mindre grad enn de fleste andre aldersgruppene. Samlet er imidlertid deltakelsen omtrent like stor i alle aldersgruppene, bortsett fra blant 18-24-åringene som ligger noe lavt.

Tabell 2.4: Aldersfordeling, frafall og deltakelse

Metode	Ikke deltatt	Deltatt	Total	Total N
Postal	%	%	%	
15-17 år	60,2	39,8	100,0	289
18-24 år	63,0	37,0	100,0	705
25-44 år	61,3	38,7	100,0	1763
45-64 år	52,8	47,2	100,0	1016
65-74 år	59,6	40,4	100,0	267
Total	59,3	40,7	100,0	4040
Telefon				
15-17 år	21,9	78,1	100,0	178
18-24 år	36,5	63,5	100,0	356
25-44 år	28,6	71,4	100,0	2043
45-64 år	37,4	62,6	100,0	2187
65-74 år	44,8	55,2	100,0	703
Total	34,5	65,5	100,0	5467
Samlet				
15-17 år	45,6	54,4	100,0	467
18-24 år	54,1	45,9	100,0	1061
25-44 år	43,7	56,3	100,0	3806
45-64 år	42,3	57,7	100,0	3203
65-74 år	48,9	51,1	100,0	970
Total	45,0	55,0	100,0	9507

De totale prosentandelene avviker i noen tilfeller fra tidligere tall. Dette skyldes at vi mangler opplysninger om alder på 19 av ikke-deltakerne.

Kvinner er overrepresentert blant deltakerne. Som tabell 2.5 viser valgte ca 52 prosent av mennene i utvalget å delta, mens andelen av kvinnene som deltok var nærmere 58 prosent. Både blant kvinner og menn var deltakelsen størst på telefonundersøkelsen.

Tabell 2.5: Kjønnfordeling.

Metode	Ikke deltatt	Deltatt	Total	
	%	%	%	Antall
Postale				
mann	63,5	36,5	100,0	1988
kvinne	55,1	44,9	100,0	2055
Total	59,2	40,8	100,0	4043
Telefon				
mann	36,5	63,5	100,0	2736
kvinne	32,4	67,6	100,0	2731
Total	34,5	65,5	100,0	5467
Samlet				
mann	47,9	52,1	100,0	4724
kvinne	42,2	57,8	100,0	4786
Total	45,0	55,0	100,0	9510

De totale prosentandelene avviker i noen tilfeller fra tidligere tall. Dette skyldes at vi mangler opplysninger om kjønn på 19 av ikke-deltakerne.

Frafallsanalyse

Det har blitt antatt at personer med pengespillproblemer er overrepresentert i bortfallsgruppen i befolkningsundersøkelser om pengespill (Lesieur, 1994), og at dette hovedsakelig skyldes to faktorer. For det første at de som har problemer med spill ikke ønsker å fortelle dette til noen, og at de derfor enten nekter å delta, eller underslår omfanget av spilleproblemene når de deltar. For det andre at personer med pengespillproblemer er vanskeligere å oppnå kontakt med fordi de i mindre grad enn andre har fasttelefon, oftere ikke svarer på telefoner fra ukjente numre, eller sjeldnere er hjemme, spesielt på kveldstid. At den første faktoren kan ha betydning har det blitt funnet støtte for i en australsk undersøkelse. Av 401 personer i behandling for pengespillproblemer oppga bare 29 prosent at de ville ha svart ærlig på spørsmål om pengespill dersom de hadde blitt kontaktet før de startet behandling. 24 prosent oppga at de ville nektet å delta, mens 33 prosent ville underdrevet problemene sine (Australian Gambling Industries, 1999).

Selv om begge disse faktorene kan ha betydning for deltakelsen også i postalundersøkelsen antar vi at de i sterkest grad gjør seg gjeldende ved

telefonintervjuer. Det å sende spørreskjemaet til de som heller ønsker å svare skriftlig kan hevdes å redusere effekten av den første faktoren. Å også sende skjema til de som ikke svarer på telefonen, eller hvor telefonen ikke virker (teknisk feil) er et forsøk på å redusere effekten av den andre. Det er derfor interessant å se nærmere på den gruppen av individer som fikk skjema tilsendt etter at man først hadde forsøkt å nå de på telefon, heretter kalt 2. postal.

Deltakelsen var lavere i denne gruppen enn i postalundersøkelsen som helhet. Det er imidlertid store forskjeller innad i gruppen. Mens 43 prosent av de individene som selv har bedt om å få skjemaet tilsendt har deltatt, er deltakelsen for de som hadde feil på telefonen 32 prosent, og for de som ikke svarte 34,5 prosent (tab 2.6).

Tabell 2.6: Deltakelse og frafall i 2. postalutsendelse, totalt og oppdelt etter årsak, alder og kjønn.

Årsak til postal (p<0,01)	Ikke deltatt %	Deltatt %	Total %	Antall
Ikke svar på telefon	65,5	34,5	100,0	525
Teknisk feil	68,0	32,0	100,0	153
Ønske om postal	57,3	42,7	100,0	489
Total	62,4	37,6	100,0	1167
Aldersgrupper (p<0,01)				
15-17 år	64,0	36,0	100,0	50
18-24 år	67,9	32,1	100,0	131
25-44 år	66,6	33,4	100,0	530
45-64 år	55,6	44,4	100,0	365
65-74 år	59,3	40,7	100,0	86
Total	62,7	37,3	100,0	1162
Kjønn (p<0,05)				
Mann	65,2	34,8	100,0	638
Kvinne	59,2	40,8	100,0	527
Total	62,5	37,5	100,0	1165

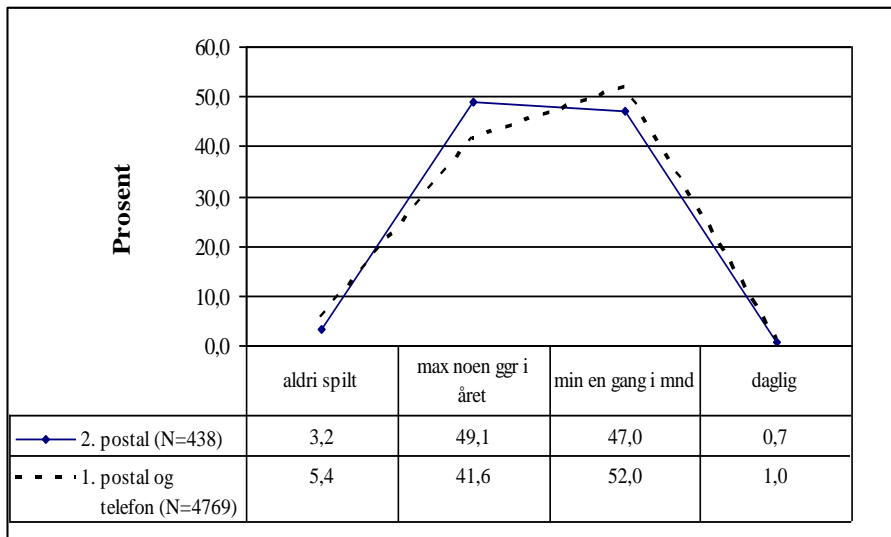
Totalt antall og prosentandeler varierer noe pga manglende opplysninger om alder og kjønn.

I tillegg til deltakelsesandelen i denne undergruppen er det også knyttet stor interesse til hvordan deltakerne herfra både demografisk og på andre områder skiller seg fra personer som har deltatt i telefonundersøkelsen og 1. postal. I forhold til deltakerne totalt sett (tab. 2.4) er det her relativt

flere personer i de to eldste aldersgruppene, mens relativt færre 25-44-åringene har deltatt. I likhet med hva vi har sett for undersøkelsen som helhet er responsen bedre blant kvinner enn blant menn.

Når det gjelder hyppighet av spill er deltakerne i denne gruppen oftere hva man kan kalle infrekvente spillere. Over 49 prosent oppgir at de spiller pengespill noen ganger i året eller sjeldnere. Til gjengjeld er andelen som oppgir å aldri spille, eller å spille en gang i måneden eller oftere, lavere enn i resten av undersøkelsen. Med andre ord har den økning av svarprosenten som utsending av skjema til denne gruppen innebærer først og fremst ført til en økning i deltakelsen av personer som spiller relativt sjelden om penger på bekostning av andelen ikke-spillere og frekvente spillere.

Figur 2.2: Hyppighet av spill etter deltakergruppe.



Svarprosentens betydning for resultatenes representativitet har blitt drøftet av flere spillforskere tidligere. Abbott og Volberg (1999) mener at det ikke bare er personer med pengespillproblemer som kan mangle i befolkningsundersøkelser, men også personer med liten interesse for, og

lav deltakelse i pengespill. Videre hevder de at effektene av disse to gruppenes lavere deltakelse helt eller delvis kan tenkes å oppveie hverandre. Dette ser ut til å stemme bra overens med våre erfaringer fra 2. postal. Det som også er interessant med resultatene fra 2. postal er at svarprosenten er særlig lav for personer som man tidligere ikke hadde oppnådd kontakt med på telefon. Dette antyder at det finnes grupperinger i befolkningen som det ville kreve stor, og kanskje også mer målrettet innsats for å få fatt i. Det vi vet om personer som har vært til behandling for spilleproblemer tyder også på at det er slik. Av 110 pasienter og tidligere pasienter ved Blå Kors Senter vinteren 2003 hadde 40 prosent fasttelefon hjemme, mens 55 prosent bare hadde mobiltelefon, og 5 prosent ikke hadde telefon. Om vi i tillegg antar at det kan være vanskeligheter forbundet med å finne gyldig postadresse for de 60 prosentene som ikke har fasttelefon (flyttet, kastet ut, fengsel etc.), så sier det seg selv at det skal relativt store ressurser til for å få økt andel svar fra denne gruppen.

Etter å ha studert resultatene fra to nyere undersøkelser med langt høyere svarprosent enn det som er vanlig, en fra New Zealand med 76 prosent svar, og en fra Sverige med 72 prosent, mener også både Volberg (2002) og Abbott (2001) å finne belegg for at høye svarprosenter først og fremst betyr at en større andel av personer som spiller svært lite har deltatt. Dette begrunner de blant annet med at prevalenstallene for spilleproblemer i disse to undersøkelsene er relativt lave i forhold til hva man har funnet i undersøkelser fra andre land med sammenlignbare pr capita-utgifter til spill.

Deltakerne

Oversikten over andeler deltakere og ikke-deltakere i tabellene 2.4 og 2.5 tyder på at menn, særlig i aldersgruppene 18-24 og 65-74, er underrepresentert blant deltakerne i denne undersøkelsen. Om vi ser på hvordan deltakernes kjønn og alder fordeler seg i forhold til kjønns- og aldersfordelingen i befolkningen, forsterkes dette inntrykket. I vårt utvalg utgjør disse aldersgruppene en mindre del av totalen enn hva tilfellet er i befolkningen, mens vi har større andeler personer fra 25 til 64 år.

Deltakerne består også av færre menn og flere kvinner enn hva deres andel av den totale befolkningen skulle tilsi.

Sammensetningen av deltakerne avviker også på andre områder fra befolkningen totalt. Mest påtakelig er nok andelen personer født utenfor Norge. Både personer født i andre vestlige land og personer født i ikke-vestlige land er underrepresentert i vårt utvalg. Ettersom telefonintervjuingen foregikk på norsk og spørreskjemaet også bare fantes i norsk utgave kan dette delvis antas å skyldes språkproblemer.

Tabell 2.7: Demografisk sammensetning av utvalget og befolkningen i alderen 15-74 år.

	I utvalget		I befolkningen		Vektet utvalg
	Antall	Prosent	Antall	Prosent	Prosent
Kjønn					
Mann	2466	47,1	1 646 212	50,4	50,6
Kvinne	2769	52,9	1 619 314	49,6	49,4
Total	5235	100,0	3 265 526	100,0	100,0
Aldersgrupper					
15-17	254	4,9	161 189	4,9	4,9
18-24	488	9,3	380 017	11,6	11,7
25-44	2141	40,9	1 326 038	40,6	40,8
45-64	1853	35,4	1 074 701	32,9	32,7
65-74	496	9,5	323 581	9,9	9,8
Total	5232	100,0	3 265 526	99,9	99,9
Fødeland					
Norge	4949	95,2	4 208 919	93,0	92,8
Annet vestlig land	156	3,0	180 267	4,0	4,0
Annet ikke-vestlig land	91	1,8	134 880	3,0	3,2
Total	5196	100,0	4 524 066	100,0	100,0
Landsdel					
Oslo	535	10,2	512 589	11,3	11,8
Østlandet ellers	2110	40,3	1 826 175*	40,4	40,1
Vestlandet	1314	25,1	1 084 759*	24,0	24,1
Møre og Romsdal/ Trøndelag	754	14,4	637 635	14,1	14,0
Nord-Norge	522	10,0	462 908	10,2	10,0
Total	5235	100,0	4 524 066	100,0	100,0

* AustAgder regnet til Østlandet, VestAgder regnet til Vestlandet.

Kilde: Statistisk Sentralbyrå, 2003.

For å motvirke noe av de skjevheter dette kan gi i resultatene, er utvalget vektet med hensyn på kjønn, alder, fødeland og landsdel. Dette retter

opp noe av den skjevheten i resultatene som bortfallet forårsaker. Dessverre har vi ingen mulighet til å vekte mhp. den viktigste variabelen, nemlig deltakelsen i pengespill. Dette gjør at resultatene må tolkes forsiktig.

De fleste resultatene i denne rapporten er basert på bivariante tabellanalyser. Der prosentandeler eller prosentfordelinger er sammenlignet er det brukt χ^2 -tester (angitt under tabellene med "Chi-kvadrat"). Der gjennomsnittstall er sammenlignet er det brukt variansanalyse (angitt under tabellene med "Anova"). For enkelte hovedtall er det i parentes bak tallet angitt et 95-prosent konfidensintervall. Vi har imidlertid funnet det uhensiktsmessig og uoversiktlig å angi slike konfidensintervaller for alle tallene i rapporten.

Selv om man finner en bivariat sammenheng mellom to variable trenger ikke det nødvendigvis å bety at det er en årsakssammenheng mellom faktorene. Det kan være en eller flere andre faktorer som samvarierer systematisk med de to variablene man studerer. Når det f.eks. er flere med spilleproblemer blant de som er ugifte (aldri vært gift) skyldes det ikke nødvendigvis at giftermål i seg selv beskytter mot spilleproblemer, men kan også skyldes at de ugifte stort sett er yngre enn de gifte og skilte, og at spilleproblemer er mer vanlig blant unge. For å studere sammenhengen mellom noen sentrale variable når man kontrollerer for innvirkningen fra flere andre variable (f.eks. se om giftermål likevel skulle være beskyttende mot spilleproblemer, når man tar hensyn til aldersforskjellene) er det i noen tilfeller gjort regresjonsanalyser. Resultatene av disse er omtalt i teksten.

3 Omfanget av pengespill i befolkningen

Hovedinntrykket fra undersøkelsen er at spill om penger er svært utbredt i det norske samfunn. Om vi ser hele utvalget i denne undersøkelsen under ett så har bortimot 95 prosent minst en gang i livet deltatt i noen form for pengespill, mens 81 prosent har deltatt i minst ett pengespill i løpet av de siste 12 måneder. Deltakelsen i pengespill ligger altså omtrent på samme nivå i Norge som i Sverige (Rönnerberg et al. 1999), mens vi ligger relativt høyt i forhold til enkelte andre land, som for eksempel USA (Gerstein et al. 1999) og Storbritannia (Sproston et al. 2000). Gøtestam og Johansson (2003) fant i sin undersøkelse om nordmenns spillevaner i 1997 at ca 70 prosent av voksne nordmenn hadde deltatt i pengespill. Våre resultater gir dermed et høyere anslag enn hva som tidligere er funnet i Norge. Det er imidlertid ikke gitt at dette innebærer noen økning i deltakelsen i pengespill i løpet av siste femårs periode. For det første har forskjeller i spørsmålsstillingen trolig påvirket resultatene. For det andre er deltakerne i Gøtestams undersøkelse eldre enn i denne, fra 18 år og oppover. Dermed har han ikke fått inkludert 15-17 åringenes spill, men derimot fått inkludert (ikke-) deltakelsen til de over 74 år. I en annen undersøkelse fra slutten av 1990-tallet finner man da også at 93 prosent av 12-18 åringene har deltatt i pengespill (Nedregård, 1999).

Tabell 3.1: Deltakelse ulike typer pengespill.

Spill	Livstid %	Siste 12 mnd %
Lotterier	89,6	73,7
Fotball	53,9	14,2
Odds	16,2	9,7
Hest	27,8	9,2
Bingovarianter	36,2	20,6
Bingoautomat	3,6	1,6
Pengeautomat	46,6	21,4
Kortspill etc ^a	22,6	7,4
Internett etc	3,3	2,7
Minst ett pengespill	94,5	80,6

^a her inngår også terningspill, Biljard og Darts.

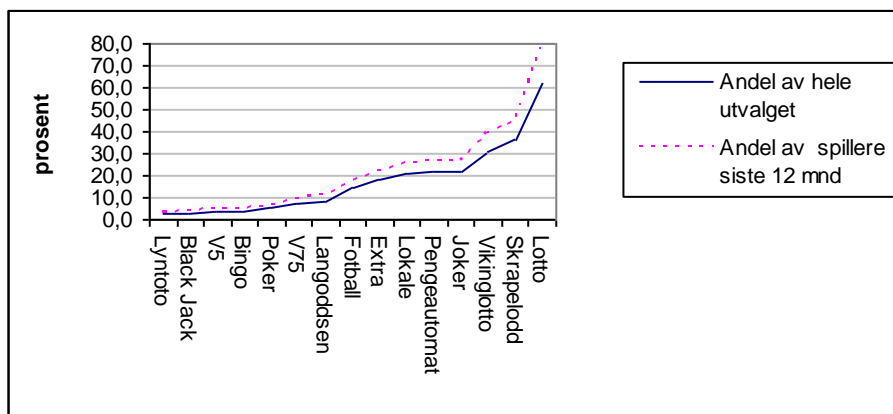
Tabell 3.1 viser hvor store andeler som oppgir å ha spilt spill fra de ulike spillgrupperingene, og som vi ser skiller lotterier seg klart ut som den mest utbredte spillgruppen. 3 av 4 nordmenn har spilt lotto/vikinglotto, joker, skrapelodd eller lokale lotterier i løpet av siste år, mens bortimot 90 prosent har spilt slike spill minst en gang i livet. Den norske befolkning ser altså ut til å ha samme forkjærlighet for lotterier som man har funnet i undersøkelser fra de fleste andre land (jfr. bakgrunnskapitlet).

I et livstidsperspektiv har fotballtipping den nest høyeste deltakelsen (54%), med pengeautomater på tredje plass (47%) og bingovarianter på fjerde (36%). I den siste 12-månedersperioden ligger deltakelsesandelen både for bingovarianter og pengeautomater på omkring 21 prosent, mens ca 14 prosent oppgir å ha deltatt i fotballtipping.

Det er også stor variasjon i hvilke enkeltspill som er mest populære. Lotto er den absolutt største favoritten blant lotterispillene. 85 prosent av de som har spilt lotterier oppgir å ha spilt dette spillet de siste 12 måneder. Innenfor hestespill er V75 mest populært (77% av gruppedeltakerne), mens Extra er hovedspillet i bingogruppen (86% gruppedeltakelse). Innenfor gruppen med kortspill etc. er poker det mest utbredte spillet, med 73 prosents deltakelse innad i gruppen. I appendiks 2 ligger en oversikt over deltakelsen i alle enkeltspill som er inkludert i undersøkelsen.

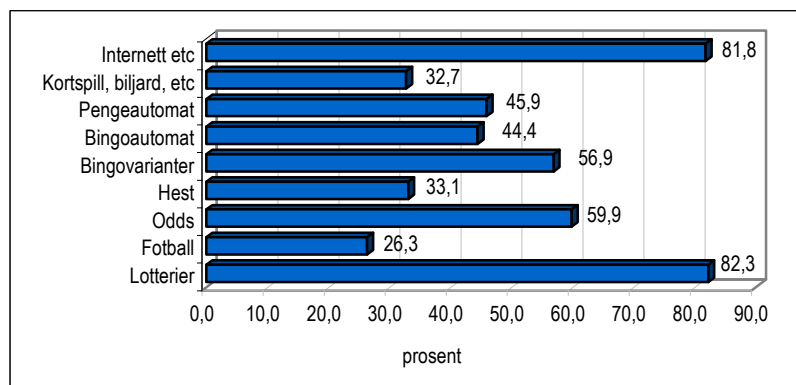
Selv om det totale antall spill som tilbys er høyt, er det bare et fåtall av disse spillene som har noen særlig utbredelse i vårt utvalg. Figur 3.1 viser en oversikt over enkeltspill som har en deltakelsesandel på 3 prosent eller mer blant siste års spillere, sortert i stigende rekkefølge. Som vi ser omfatter dette bare 15 enkeltspill. Om vi begrenser oss til spill hvor deltakelsesandelen er på 10 prosent eller mer blir antallet enkeltspill redusert til 9, mens bare 7 spill har deltakelsesandeler på over 20 prosent. Alle de 4 største enkeltspillene kommer fra lotterigruppen, med Lotto på topp.

Figur 3.1: Enkeltspill med 3% eller høyere deltakelse blant siste års spillere.



I tabell 3.1 ser vi at det i enkelte tilfeller er stor forskjell på deltakelsesandelene noen gang og siste år. I figur 3.2 er dette tydeliggjort. Her vises hvor mye siste års deltakere utgjør som prosent av livstidsdeltakerne innenfor de ulike spillgruppene. Ytterpunktene utgjøres av fotballtipping med lavest andel siste års deltakere (26%), og lotterier og internettspill med høyest (82%). Både bingovarianter med ca 57 prosent og pengeautomater med 60 har også forholdsvis høy andel siste års deltakere.

Figur 3.2: Prosentandel livstidsdeltakerne som har deltatt de siste 12 måneder innenfor hver spillgruppe.



Det kan være flere årsaker til at en spillgruppe har lav andel siste års deltakere i forhold til livstidsdeltakelsen, blant annet kan det være at den har stor andel uregelmessige spillere. Det er ikke dermed sagt at dette er individer som spiller sjelden om penger totalt sett, ettersom de jo også kan ha deltatt i spill fra andre spillgrupper. Dersom enkelte spill i større grad enn andre fungerer som startspill, kan det dessuten tenkes at mange enten går over til andre typer spill, eller velger å ikke delta mer i pengespill etter å ha forsøkt det noen ganger. Lav relativ deltakelsesandel siste år kan også bety at denne spillgruppen har falt i popularitet. Høy deltakelsesandel siste år relativt til livstidsdeltakelsen kan enten tolkes slik at spillgruppen har en stor andel regelmessige spillere, eller også slik at spillene i gruppen har høy eller økende popularitet.

Pengespillmarkedet er i stadig forandring, så populariteten til enkeltspill vil selvsagt variere over tid. Nye spilltyper introduseres, mens andre varianter går ut, ikke minst fordi Norsk Tipping og Norsk Rikstoto ikke har anledning til å øke sitt totale antall av spill ytterligere. Et hvert nytt spill fra disse leverandørene krever derfor at et annet av deres spill forsvinner. I tillegg kan endringer i reguleringen av pengespillmarkedet føre til at enkelte spill gjennomgår forandringer, som i sin tur kan gi svingninger i populariteten. Et eksempel på slike endringer er de nye krav til typegodkjenning av pengeautomater som blant annet førte til at hovedgevinsten økte fra 200 kroner til 2000 kroner, og ga utskifting av store deler av automatparken i løpet av 2002. Den teknologiske utviklingen har også betydning på dette punktet, i de siste årene særlig representert ved utvidede muligheter for spill over internett og mobiltelefon.

At forskjellen mellom livstidsdeltakelse og deltakelse siste år er relativt liten for spill på internett skyldes sannsynligvis at denne spilltypen er nokså ny, og antakeligvis også i sterk vekst. Det er mulig at dette også i noen grad kan forklare den relativt høye deltakelsen siste år for oddsspill. Høy siste års deltakelse for lotterier og bingovarianter er trolig hovedsakelig en effekt av at mange spiller regelmessig på spillene lotto, vikinglotto (lotteri) og Extra (bingovariant). Et aspekt som kan bidra til

økt andel regelmessige spillere for disse spilltypene er at de alle sannsynligvis har et visst innslag av spillere som leverer faste rekker².

3.1 Spillfrekvens

42 prosent av utvalget oppgir at de spiller om penger ukentlig eller oftere innenfor minst en av spillgruppene (tabell 3.2). Det er også store grupper som deltar i pengespill 1-3 ganger i måneden eller noen ganger i året, mens det er svært uvanlig å spille så ofte som daglig eller så sjelden som én gang pr år.

Tabell 3.2: Hyppighet av ulike spill siste år blant de som har deltatt i pengespill siste år.

	Ca hver dag/daglig	En til flere ganger i uka	1-3 ganger pr måned	Noen få ganger i året	Kun en gang i året	Vet ikke/husker ikke	Total	
	%	%	%	%	%	%	%	Antall
Lotterispill	0,4	38,6	23,1	33,4	3,9	0,6	100,0	3860
Fotball	1,5	34,4	24,5	32,7	6,6	0,5	100,0	746
Odds-spill	4,1	24,5	29,0	34,3	7,6	0,4	100,0	510
Hestespill	0,5	15,1	16,3	48,4	19,1	0,6	100,0	479
Bingospill	0,2	29,8	22,3	38,2	9,0	0,6	100,0	1073
Bingoautomat	-	9,5	20,2	38,0	20,6	11,7	100,0	84
Pengeautomat	1,6	10,3	20,6	50,7	15,7	1,1	100,0	1119
Kortspill etc	-	3,1	15,7	58,5	20,9	1,8	100,0	388
Internett/mobil/TV	2,6	19,7	18,0	36,6	22,4	0,8	100,0	139
Snitt av spillgruppene	1,6	20,5	21,1	41,2	14,0	2,0	100,0	8398
Andel av spillerne ^a	1,4	40,7	23,1	30,5	4,3	-	100,0	4201

^a 'vet ikke' og 23 stk som ikke oppgir hyppighet er tatt ut.

² I følge Norsk Tipping fins det ikke sikre data som viser dette, men det stemmer overens med deres inntrykk av situasjonen.

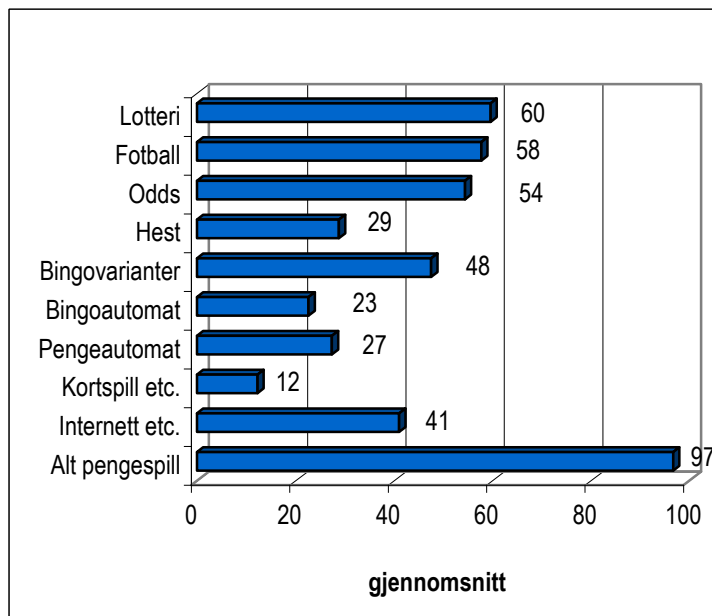
For de fleste av spillgruppene er det vanligst å ha spilt noen få ganger i løpet av året. Det er likevel relativt store forskjeller fra spillgruppe til spillgruppe når det gjelder hvor mange av spillerne som spiller oftere enn dette. De spillgruppene hvor flest deltakere har spilt månedlig eller oftere det siste året, er lotterispill med 62 prosent, fotballtipping med 60 prosent og odds-spill med 58 prosent. I lotterispillgruppa skyldes dette først og fremst høye andeler ukentlige spillere av Lotto, Vikinglotto, Joker og lokale lotterier. Blant bingospillere har 52 prosent spilt månedlig eller oftere, og her er det særlig spillet Extra som bidrar til å øke denne andelen. I de resterende spillgruppene utgjør de som har spilt månedlig eller oftere det siste året mindre enn halvparten av deltakerne i gruppa. Det er imidlertid stor variasjon i størrelsen på dette mindretallet, fra 40 prosent av internettspillere til 19 prosent av de som har spilt kortspill etc.

Selv om det totalt bare er 4,3 prosent av spillerne som har deltatt i pengespill kun én gang i løpet av de siste 12 måneder, så er det i enkelte av spillgruppene relativt høy andel av spillere som har deltatt én gang i perioden. At i overkant av 1/5 av siste års bingoautomat-, kortspill- og internettspillere bare har deltatt én gang skyldes trolig først og fremst at spillene har liten utbredelse, og ikke arrangeres regelmessig på den måten som mange av spillene i lotterigruppa og fotballtipping. At det for bingoautomatenes del også er en svært høy andel som oppgir at de ikke vet eller ikke husker om de har spilt spillet siste år kan også tyde på at spilltypen er nokså ukjent. Selv om det lave antallet deltakere her (84) gjør at små variasjoner i antall personer for hvert svaralternativ gir stort utslag i den prosentvise fordelingen, er det grunn til å tro at den høye andelen ”vet ikke”-svar delvis skyldes at det hersker noe forvirring omkring hva en bingoautomat egentlig er, og hvordan den skiller seg fra pengeautomater på den ene siden, og on-line bingo på den andre. Hestespill arrangeres regelmessig, og har også større utbredelse i utvalget, mens pengeautomater er et av de store spillene målt i antall deltakere. For disse to spilltypene er det sannsynlig at den høye andelen av deltakere som bare har spilt en gang i året i noen grad skyldes at de på den ene siden er lett tilgjengelige og enkle å spille, og på den andre at de ikke har den store gruppen ukentlige spillere som kjennetegner lotterier og fotballtipping.

Dagligspill skiller seg ut fra andre frekvenser av spill ved at det er svært uvanlig ikke bare totalt, men også innenfor alle spillgruppene. Den høyeste andelen dagligspillere finner vi innenfor odds-spillene, med ca 4 prosent. Andre spillgrupper som har relativt høy andel dagligspillere er internettspill med 2,6 prosent, pengeautomater med 1,6 prosent og fotballtipping med 1,5 prosent³. Ingen i vårt utvalg oppgir å spille daglig på bingoautomat eller kortspill etc.

De kategoriske svarene for spillfrekvens for hver spillgruppe kan omdefineres til tall for antall ganger spilt i løpet av året (jfr. appendiks 3). Vi kan da beregne gjennomsnittlig antall ganger spilt både innenfor de enkelte spillgruppene og totalt. Resultatene er rapportert i figur 3.3, og som vi ser deltok spillerne i gjennomsnitt 97 ganger i pengespill i løpet av året. Fordelt jevnt over året betyr dette at gjennomsnittsspilleren spilte om penger ca 1,9 ganger i uka.

Figur 3.3: Gjennomsnittlig antall ganger deltatt siste år.
Spillgrupper og totalt.



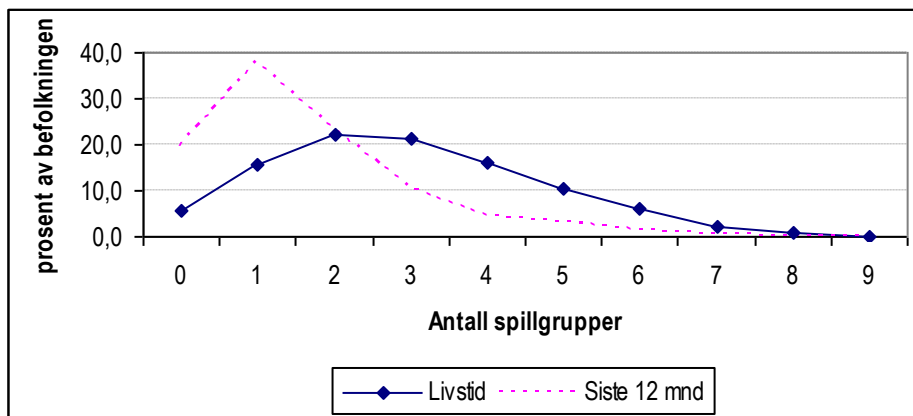
³ Man kan selvsagt levere tippekupong hver dag selv om resultatene kommer tre ganger i uka. Det er likevel mulig at noen har misforstått spørsmålet, og inkludert odds-spill her.

Figur 3.3 gir ellers samme situasjonsbeskrivelse som tabell 3.2. Deltakerne i lotterier, fotballtipping, oddspill og bingo har i gjennomsnitt spilt hyppigst, ca én gang i uka. Internettspillerne har spilt noe sjeldnere enn én gang i uka i gjennomsnitt, mens de som har deltatt i hestespill, pengeautomatspill og bingoautomatspill i gjennomsnitt har spilt ca 2 ganger i måneden. Kortspill etc. har den laveste frekvensen i gjennomsnitt, med 12 ganger i året.

3.2 Spesialisering eller spredning?

Gjennomsnittsspilleren deltar altså relativt hyppig i pengespill, men det ser likevel ut til at han i stor grad holder seg innenfor noen få spilltyper. Figur 3.4 viser hvordan utvalget som helhet fordeler seg etter antall spillgrupper de har deltatt i både siste år og noensinne.

Figur 3.4: Deltakelse i flere spillgrupper



Det vanligste er at voksne personer har deltatt i spill fra én spillgruppe i løpet av de siste 12 måneder. Om vi summerer de som i løpet av siste år har deltatt i to eller færre spillgrupper, inklusive ikke-spillerne, utgjør dette over 80 prosent av utvalget. Respondenter som har deltatt i én

spillgruppe kan selvsagt ha spilt på flere av enkeltspillene innenfor gruppen. Målt over hele spillkarrieren ligger tyngdepunktet i utvalget på deltakelse i 2 til 3 spillgrupper.

Som tabell 3.3 viser, er det vanligere at de som spiller hyppig deltar i flere grupper av spill enn at de som spiller sjelden gjør det. Blant de som har deltatt i 8 eller 9 spillgrupper siste år finnes det kun personer som spiller ukentlig eller daglig. Selv om det også fins dagligspillere som begrenser seg til én spillgruppe, og personer som har deltatt i spill fra opp til seks ulike grupper noen ganger pr år, så representerer dette altså unntakene.

Tabell 3.3: Prosentandel av spillerne som deltar i flere spillgrupper

Høyeste frekvens oppgitt	Antall spillgrupper siste 12 mnd.									Total (N)	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
Daglig	15,8	5,3	8,8	10,5	17,5	15,8	19,3	5,3	1,8	100,0	(57)
Ukentlig	35,1	31,2	15,8	8,4	5,7	2,4	1,1	0,2	0,1	100,0	(1709)
Månedlig	40,8	31,1	16,8	6,0	4,1	1,1	0,1			100,0	(973)
Flere pr år	61,1	27,4	9,1	1,8	0,5	0,1				100,0	(1281)
En pr år	89,5	9,4	1,1							100,0	(181)
Vet ikke	83,3	16,7								100,0	(18)
totalt	46,6	28,7	13,2	5,5	3,7	1,5	0,7	0,1	0,0	100,0	(4219)

Chi kvadrat, $p < 0,001$

Resultatene i tabell 3.3 tar utgangspunkt i den høyeste oppgitte frekvensen innenfor hver enkelt spillgruppe. Dagligspillerne spiller dermed daglig på minst ett spill, mens de som ikke i noen spillgruppe har oppgitt høyere frekvens enn spill én gang i året er oppført som én pr år-spillere. 1,1 prosent av de som oppgir å ha spilt én gang pr år, har gjort dette innenfor 3 ulike spillgrupper, mens 9,4 prosent av dem har deltatt én gang i 2 spillgrupper.

Blant dagligspillerne oppgir 16 prosent at de kun har deltatt i én spillgruppe. Selv om denne andelen er lav i forhold til de tilsvarende andelene blant andre typer spillere, så er den høyere enn andelen dagligspillere som har deltatt i 2, 3 eller 4 spillgrupper. Til gjengjeld er andelene større igjen når vi kommer opp til 5, 6 og 7 spillgrupper. Det

kan altså se ut som dagligspillerne i større grad enn andre kan deles inn i to grupper: De som konsentrerer seg om ett spill, og de som spiller på "alt".

3.3 Spillertyper

Ettersom 95% av utvalget noen gang har spilt om penger, er det ingen grunn til å tro at de som deltar i pengespill skiller seg fra normalbefolkningen på noen måte. Vi kan imidlertid gruppere spillerne etter hyppighet av spill for å se om det er forskjeller mellom disse gruppene. Vi har valgt å dele utvalget i tre deler: ikke-spillere, regulære spillere og frekvente spillere. Frekvente spillere er personer som oppgir at de siste år har spilt daglig på minst én spillgruppe eller en til flere ganger i uka på minst to spillgrupper. Resten av de som har spilt om penger siste år benevner vi regulære spillere, mens ikke-spillerne inkluderer både de som aldri har spilt om penger, og de som ikke har spilt om penger siste år. Inndelingen kan også uttrykkes ved antall ganger spilt siste år. Regulære spillere har deltatt i pengespill 1-259 ganger det siste året, mens frekvente spillere har deltatt 260 ganger eller mer. Gruppen regulære spillere er dermed den absolutt største av disse tre, og inkluderer 70,4 prosent av utvalget. Ikke-spillerne omfatter 19,4 prosent av utvalget, og de frekvente spillerne 10,2 prosent.

Bakgrunnen for inndelingen ligger i et ønske om å se nærmere på hvorvidt, og i så fall hvordan, personer som spiller mye om penger skiller seg fra de som spiller mindre. Det kan være vanskelig å definere hvem som spiller mye på en god måte. Dagligspillerne alene utgjør som vi har sett bare 1,4 prosent av utvalget, samtidig som det også virker naturlig å inkludere personer som spiller flere ganger i uka blant de som spiller mye. Nærmere 41 prosent av spillerne deltar i pengespill en eller flere ganger i uka (tab. 3.2). Over en tredjedel av disse deltar imidlertid bare i én spillgruppe (tab. 3.3). Ved å sette den kritiske grensen for "mye" pengespill til minimum to spillgrupper ukentlig får vi dermed skilt ut en gruppe som spiller mer enn gjennomsnittet, uten at det likevel trenger å gå over i det ekstreme.

Tabell 3.4: Sammenheng mellom demografiske kjennetegn og hyppighet av spill (% av demografisk gruppe).

		Ikke-spiller	Regulær spiller	Frekvent spiller	Total
		%	%	%	Antall
Totalt		19,4	70,4	10,2	5240
Kjønn (p<0,001)	Mann	18,2	68,9	12,9	2650
	Kvinne	20,6	72,0	7,5	2590
Alder (p<0,001)	15-17	23,9	68,3	7,7	259
	18-24	22,6	68,7	8,6	614
	25-44	17,8	73,0	9,2	2134
	45-64	18,9	69,6	11,5	1715
	65-74	21,2	65,8	13,0	515
Sivilstand (p<0,001)	Gift	20,7	69,5	9,7	2694
	Samboer	13,0	74,1	13,0	895
	Ugift/ Aldri vært gift	22,4	68,9	8,7	1151
	Tidligere gift	14,9	73,8	11,3	328
	Enke/ Enkemann	18,3	69,0	12,7	142
Utdannelse (p<0,001)	Folkeskolenivå	18,2	67,2	14,6	384
	Ungdoms-/ Realskolenivå	16,4	70,6	13,0	985
	Vg. skole/ Gymnasnivå	15,6	72,4	12,0	1920
	Univ./høyskolenivå	24,6	69,3	6,0	1919
Yrkesdeltakelse (p<0,001)	Jobber heltid	17,6	71,9	10,5	2763
	Jobber deltid	20,4	71,5	8,2	992
	Variierer	23,3	70,7	6,0	232
	Ikke i jobb	21,5	66,9	11,6	1177
Husstandens inntekt* (p<0,01)	0-299 000 kr	18,4	69,1	12,5	954
	300-499 000 kr	17,1	71,9	11,0	1376
	500-599 000 kr	14,2	75,3	10,5	761
	600 000 kr eller mer	19,7	72,1	8,2	1220
Egen inntekt* n.s.	0-199 000 kr	18,6	70,6	10,8	1491
	200-299 000 kr	17,2	71,8	11,0	1335
	300-399 000 kr	16,9	71,9	11,2	971
	400 000 kr eller mer	19,4	73,4	7,2	1009
Fødeland (p<0,001)	Norge	18,1	71,5	10,4	4827
	Annet vestlig land**	28,0	62,3	9,7	207
	Annet ikke-vestlig land***	43,0	53,3	3,6	165
Bosted (p<0,01)	I byen	21,7	68,5	9,8	2305
	På et tettsted	16,8	72,5	10,7	1555
	På landet	18,4	71,4	10,2	1379
Landsdel (p<0,001)	Oslo	23,8	69,1	7,1	618
	Østlandet ellers	19,7	70,4	9,9	2101
	Vestlandet	19,8	69,4	10,8	1264
	Møre og Romsdal/ Trøndelag	18,3	71,0	10,7	731
	Nord-Norge	13,7	73,4	12,9	526

Chi-kvadrat * Vet ikke og vil ikke oppgi er tatt ut. ** Europa, Nord-Amerika.
*** Land utenfor Europa, Nord-Amerika.

Gruppene ikke-spillere, regulære spillere og frekvente spillere skiller seg signifikant fra hverandre på alle de områder som er rapportert i tabell 3.4, unntatt når det gjelder variabelen egen inntekt. Det er liten forskjell i andelen menn og kvinner som deltar i pengespill, men mens menn oftere er frekvente spillere, er kvinner oftere regulære spillere. Deltakelsen i pengespill varierer også mellom ulike aldersgrupper. Ungdom opp til 24 år er oftere ikke-spillere, og sjeldnere frekvente spillere, mens personer fra 25 til 44 år i større grad enn andre aldersgrupper er regulære spillere. Andelen frekvente spillere er særlig høy i de to eldste aldersgruppene: 11,5 prosent blant 45-64-åringene og 13 prosent blant 65-74-åringene.

Disse resultatene gir i hovedtrekk samme situasjonsbeskrivelse for norske pengespilldeltakere som tidligere er gitt for svenske (Rönnerberg et al, 1999). Også i Sverige hadde menn og personer over 25 år spilt hyppigere enn kvinner og personer under 25 år, samtidig som andelen som ikke hadde deltatt i spill siste år var omtrent lik for begge kjønn, og høyere blant unge enn blant eldre.

Blant samboere, enker/enkemenn og fraskilte er det større andeler frekvente spillere enn blant de som er gifte og i enda større grad blant de ugifte. Både blant samboere og fraskilte er det relativt få som ikke spiller om penger, mens denne andelen er høy blant de ugifte. Systematiske sammenhenger mellom alder og sivilstand har nok i noen grad bidratt til disse resultatene. Gjennomsnittsalderen blant enker/enkemenn er for eksempel 62,4 år, mens gjennomsnittsalderen blant ugifte er 27,3 år.

Internasjonale studier av pengespill har gjennomgående vist at høyt utdannede personer spiller mindre om penger enn de med lavere utdanning. Sett i forhold til hyppighet av spill ser dette ut til også å være situasjonen i Norge, i og med at andelen frekvente spillere faller med økende utdanning. Mens det blant høyskoleutdannede er 6 prosent frekvente spillere, er den samme andelen blant personer med kun folkeskole nesten 15 prosent. Det er også blant de høyskoleutdannede vi finner den høyeste andelen ikke-spillere (24,6%). De høyeste andelenene regulære spillere finner vi blant personer med ungdomsskole eller videregående skole som høyeste utdanning. Totalt sett er det altså størst andel spillere blant de med middels høy utdanning, mens det er blant

spillere med lavere utdanning vi oftest finner personer som spiller hyppig. Som med sivilstand er graden av utdanning ulikt fordelt mellom ulike aldersgrupper, selv om forskjellene her ikke er like påfallende. De med kun folkeskole har den høyeste gjennomsnittsalderen, med 56,6 år, mens den laveste gjennomsnittsalderen finnes i gruppen som har videregående skole som høyeste utdanningsnivå (38,6 år).

Det er større andeler ikke-spillere blant personer som oppgir at de varierer mellom heltids- og deltidsjobber, enn det er blant de som enten jobber heltid eller deltid eller ikke er i jobb. Den høyeste andelen frekvente spillere finner vi blant de som er uten jobb, og denne andelen er også relativt høy blant de som jobber heltid. Lavest andel frekvente spillere er det blant de med varierende yrkesdeltakelse.

I likhet med utdanningsgrad, har mange studier vist at det spilles mer i grupper med lav inntekt enn i de med høy. Også i norsk sammenheng har dette blitt hevdet å være tilfelle (Fekjær, 2002), og våre resultater kan sies å støtte opp om dette synet, i den forstand at det er større andeler frekvente spillere fra husstander med lav inntekt. Andelen frekvente spillere er lavest i husstander med mer enn 600.000 kroner i inntekt, og blant personer som selv tjener mer enn 400.000 kroner. Når det gjelder egen inntekt er sammenhengen imidlertid ikke signifikant.

Det er en klar sammenheng mellom individenes fødeland og i hvilken grad de deltar i pengespill. Av personer født i ikke-vestlige land, dvs. land utenfor Europa og Nord-Amerika, oppgir 43 prosent av de spurte at de ikke deltar i pengespill, og bare 3,6 prosent at de spiller om penger daglig eller på spill fra minst to spillgrupper hver uke. Lavest andel ikke-spillere, og høyest andel frekvente spillere finner vi blant personer født i Norge.

Størrelsen på andelene ikke-spillere og frekvente spillere varierer også geografisk. Flest spillere totalt finner vi i Nord-Norge, mens Oslo har størst andel ikke-spillere. Utover det ser det ut til at både andelen regulære spillere og andelen frekvente spillere er høyest i tettsteder, og lavest i byer.

De fleste av sammenhengene i tabell 3.4 viser seg for øvrig å holde også ved multivariat analyse. En lineær regresjon av spillhyppighet siste år mot kjønn, alder, utdanning, sivilstand og egen inntekt indikerer at de som spiller hyppigst er menn, personer født i Norge og personer med lavere utdanning. De som er gift spiller mindre hyppig enn andre, og spillhyppigheten øker med alder. Størrelsen på egen inntekt hadde ikke vesentlig betydning for spillhyppigheten når vi kontrollerte for de andre bakgrunnsvariablene nevnt ovenfor.

4 Omfanget av pengespillproblemer i befolkningen

Det å delta i spill om penger er for de aller fleste et uskyldig tidsfordriv. Likevel vil det alltid være en liten gruppe som utvikler et problematisk og mer tvungent forhold til pengespill, og som dermed står i fare for å havne i et uføre. De konsekvenser man oftest forbinder med problemspill er selvsagt av økonomisk karakter, men det kan også være andre negative følger, som for eksempel det at spillingen tar så mye tid at det i seg selv fører til problemer i forhold til jobb eller familie. Eksempler på alvorlige problemer som også rapporteres å være relativt vanlige er blant annet selvmord og selvmordsforsøk, oppløsning av familier, depresjon og andre helseplager (Todal et al., 2003).

Det blir ofte sagt at problemspill ikke er noe som bare rammer enkelte utsatte grupper i samfunnet, men at vi tvert i mot finner personer med et problematisk forhold til pengespill i alle samfunnslag og i alle aldre (Fekjær, 2002). På den annen side hevdes også at personer fra lavinntektsgrupper oftere får slike problemer, og at pengespillproblemer er mer utbredt i grupper i befolkningen som også har andre typer problemer, som for eksempel kriminelle, eller personer med psykiske problemer av ulik art (se bakgrunnskapitlet). Disse oppfatningene kan forstås som beskrivelser av to ulike deler av virkeligheten. Fremhevelsen av at pengespillproblemer ikke bare rammer utsatte grupper bunner i en erkjennelse av at man ikke kan skille ut deler av befolkningen og si at disse individene ikke har noen risiko for å utvikle pengespillproblemer. Man kan si at dette på mange måter er et syn som baserer seg på observasjon av enkeltmennesker. Likevel er det jo også slik at problemomfanget statistisk sett har vist seg å være ulikt for ulike grupper i befolkningen. Dette kan man anta i stor grad skyldes at deltakelsen i pengespill også er ulikt fordelt i befolkningen, ettersom de som spiller mye, også har større risiko for å utvikle problemer (se bakgrunnskapitlet). I miljøer med mye spill kan man dessuten tenke seg at debutalderen oftere er lav, noe som også er en faktor som anses å øke risikoen for problemspill.

I tabell 4.1 rapporteres hvordan utvalget i denne undersøkelsen blir klassifisert i følge våre to måleinstrumenter SOGS-R og NODS. Definisjonen av problemspillere er i begge instrumentene personer som får 3-4 poeng, mens de som får 5 poeng eller mer defineres som patologiske spillere i NODS, og sannsynlig patologiske spillere i SOGS. NODS regnes som det strengeste instrumentet av disse to, og personer som får 1-2 poeng i NODS anses som risikospillere. De som får 0-2 poeng i SOGS antas å ha et uproblematisk forhold til pengespill⁴.

Tabell 4.1: Prosentvis fordeling av problematisk spill

		0 poeng %	1-2 poeng %	3-4 poeng %	5 + poeng %	Total %
NODS	livstid	93,5	5,1	0,8	0,6	100,0
	nåværende	96,6	2,8	0,4	0,3	100,0
SOGS-R	livstid	95,4	3,6	0,7	0,3	100,0
	nåværende	97,4	2,0	0,4	0,2	100,0

(N=5239)

Ved bruk av NODS finner vi altså at ca 1,4 ($\pm 0,3$) prosent av utvalget er eller har vært problemspillere eller patologiske spillere i et livstidsperspektiv. Målt siste 12 måneder gjelder dette 0,7 ($\pm 0,2$) prosent av utvalget. Dersom vi regner at dette utvalget er representativt, og at det er ca 3,5 mill voksne personer i Norge gir dette ca 49 000 ($\pm 10\ 500$) livstids problem- og patologiske spillere, og ca 24 500 ($\pm 7\ 900$) nåværende. Om vi inkluderer risikospillerne øker tallet drastisk, opp til ca 227 500 ($\pm 23\ 000$) personer på livstid, og ca 122 500 ($\pm 17\ 500$) nåværende.

SOGS-R gir et lavere estimat. Her er livstidsforekomsten av problem og sannsynlig patologi til sammen 1,0 ($\pm 0,3$) prosent, og nåværende forekomst 0,6 ($\pm 0,2$) prosent. Med samme forutsetninger som tidligere omfatter dette henholdsvis 35 000 ($\pm 9\ 400$) personer med livstidsmålet og 21 000 ($\pm 7\ 300$) personer med det nåværende målet.

⁴ Ubesvarte spørsmål gir null poeng.

I motsetning både til hva som var forventet, og til hva andre undersøkelser har gitt, har vi altså fått lavere prevalens av problemer og patologi ved bruk av SOGS-R enn ved bruk av NODS. Det kan være vanskelig å gi en fullgod forklaring på hvorfor det er slik. Kanskje er det et resultat av hvordan spørreskjemaet er utformet, med SOGS-spørsmålene først og NODS-spørsmålene sist⁵. Det kan også tenkes at det har sammenheng med det høye frafallet. SOGS inneholder flere poenggivende spørsmål om lån av penger. Personer som lånefinansierer pengespillet sitt vil derfor oftere får flere poeng her enn i NODS. Dersom de som låner penger til å spille for i større grad enn andre ikke har deltatt i undersøkelsen, kan det imidlertid ha bidratt til å trekke ned poengsummene i SOGS i forhold til NODS. Det kan også, i hvert fall i noen grad, tenkes at det har å gjøre med nordmenns holdninger til å spille for lånte penger.

I SOGS legges det som nevnt betydelig større vekt på det å låne penger til spill enn i NODS, og det har blitt hevdet at dette aspektet gjør SOGS mindre anvendbart til bruk i befolkningsundersøkelser (Stinchfield, 2002). Tabell 4.2 viser hvor mange i vårt utvalg som har svart positivt på minst ett av spørsmålene om å låne penger i SOGS. Som vi ser omfatter dette bare 1,2 prosent av utvalget i livstidsversjonen. Når det gjelder lån i løpet av de siste 12 måneder er andelen som svarer positivt på ett eller flere av disse spørsmålene redusert til 0,6 prosent.

Tabell 4.2: Prosentandel som har fått poeng på lånespørsmålene i SOGS.

	Ja	Nei	Totalt	Min	Max
Livstid	1,2	98,8	100,0	0	6
Nåværende	0,6	99,4	100,0	0	3

N=5239

⁵ I andre undersøkelser (bl.a. Rönnerberg et al, 1999) har det vært vanlig å skifte om på rekkefølgen av instrumentene, slik at halvparten av respondentene får det ene instrumentet først, mens resten får det andre instrumentet først.

Det er altså mulig at det å låne penger både generelt og til å spille for, anses som mer betenkelig her til lands enn hva som kan være tilfelle andre steder. Resultatene fra tabell 4.2 viser i hvert fall at det å låne penger til å spille for er relativt uvanlig i vårt utvalg, og dette kan kanskje bidra til å forklare hvorfor vi har fått lavere problemomfang ved bruk av SOGS enn ved bruk av NODS.

En annen måte å se nærmere på hvordan SOGS og NODS fungerer i forhold til hverandre, er å sammenligne hvordan respondentene skårer i hvert av disse instrumentene. Tabell 4.3 viser hvor mange personer som fikk poeng på ulike nivåer i SOGS og NODS.

Som vi ser, er det noe forskjeller mellom instrumentene. Om vi bruker NODS som standard, ser det ut til at SOGS har høy spesifisitet, men lav sensitivitet⁶. 99,8 prosent av de som fikk 0-2 problemer i NODS, fikk det også i SOGS (5154 av 5166 individer). Altså er det lite problemer med falske positive (0,2%). Det kan imidlertid se ut som det er større problemer med falske negative. Bare 56,2 prosent av de som har problemer med spill i følge NODS, blir klassifisert som problemspillere i SOGS (41 av 73 individer). Motsatt kan vi også bruke SOGS som standard, og anta at dette verktøyet gir det riktige bildet. NODS har høy spesifisitet, og også relativt høy sensitivitet. 99,4 prosent av de som blir klassifisert som problemfrie i dette verktøyet har heller ikke problemer med spill i følge SOGS (5154 av 5186 stk). 77,4 prosent av de som blir klassifisert som problemspillere i NODS har også blitt klassifisert som problemspillere i SOGS (41 av 53 stk). Reliabiliteten (intern konsistens) er tilfredsstillende i begge instrumenter. (Cronbachs alfa: 0,77 for livstids SOGS og 0,78 for livstids NODS)

Tabell 4.3: Sammenlikning av poengsummer i SOGS og NODS (livstid).

⁶ Sensitivitet: Andel problemspillere som tester positivt.
Spesifisitet: Andel ikke-problemspillere som tester negativt.

		NODS				Total
		0	1-2	3-4	5 +	
SOGS	0	4823	164	10		4997
	1-2	73	94	16	6	189
	3-4	2	10	14	9	35
	5 +			3	15	18
Total		4898	268	43	30	5239

Tatt i betraktning at SOGS-resultatene står i et så uventet forhold til NODS, at de gir overraskende lav prevalens av spilleproblemer i utvalget, og med støtte i det lave omfanget av lånefinansiert pengespill, er det etter vår mening grunn til å mene at SOGS ikke har fungert så godt som man kunne håpe i denne undersøkelsen. I den videre diskusjonen vil vi derfor ta utgangspunkt i resultatene fra NODS. Vi kommer også generelt til å slå sammen gruppen med problematisk spill og gruppen patologiske spillere. Dette er først og fremst begrunnet ut fra at antall individer i gruppen da blir større, noe som gjør det enklere å få klare (signifikante) resultater. Med mindre annet er sagt vil dermed problemspillere heretter forstås som alle som har 3 eller flere poeng i NODS, altså som summen av patologiske spillere og problemspillere.

I følge resultatene i tabell 4.1 er det bare omtrent halvparten av de som oppfyller kriteriene for livstids problem- eller patologisk spill, som også blir klassifisert som nåværende problem- eller patologiske spillere. Dette er et funn man også har gjort i andre undersøkelser, blant annet i Sverige (Rönnerberg et al., 1999), men det er likevel naturlig å spørre seg hva denne forskjellen i livstidsprevalens og nåværende prevalens kan skyldes. Flere muligheter er tenkbare, og sannsynligvis ligger det mer enn én faktor til grunn for dette. For det første kan tidligere problem- eller patologiske spillere, enten ved egen hjelp eller også som følge av behandling, ha sluttet med pengespill, eller fått pengespillproblemene under kontroll. For det andre er det rimelig å anta at det for mange er enklere å fortelle om tidligere problemer, enn å innrømme at de har slike problemer i dag, altså at vi har noe større problemer med underreportering i forbindelse med nåværende prevalens. For det tredje vil kravet om at minst fem problemkriterier skal oppfylles i løpet av en gitt 12 månedersperiode selvsagt gi et lavere estimat enn når det ikke gis

noen tidsbegrensning for å oppfylle ”kvoten”. Denne siste faktoren blir også tillagt vekt i Gerstein et al. (1999), som løfter livstidsmålet i NODS fram som det som best måler omfanget av pengespillproblemer i surveyundersøkelser. Når det gjelder forhold som har direkte sammenheng spillhyppighet er det imidlertid mulig at det å basere seg på livstids problemspillere ikke er optimalt. I tabell 4.4 vises resultatet fra en krysstabulering mellom NODS-klassifisering og spillefrekvens. Som vi ser har 1,4 prosent (1 person) av de med livstids spilleproblemer ikke deltatt i pengespill siste år, mens 50 prosent er regulære spillere. Blant de som er klassifisert som nåværende problemspillere er over 72 prosent frekvente spillere. Denne sammenhengen gjør at vi i denne rapporten vil bruke nåværende problemspillere ved drøfting av nåværende spillefrekvens, mens vi tar utgangspunkt i livstids problemspillere når formålet er å studere kjennetegn og egenskaper ved problemspillerne.

Tabell 4.4: Sammenheng mellom NODS-problemer og spillefrekvens

	Problem livstid (%)	Problem nå (%)
Ikke-spiller eller ikke siste år	1,4	
Regulær spiller	50,0	27,8
Frekvent spiller	48,6	72,2
Total	100,0	100,0
Antall	74	36

Chi kvadrat $p < 0,001$.

28 prosent av de nåværende problemspillerne har oppgitt en spillhyppighet som tilsier at de er regulære spillere etter vår definisjon. Dette betyr ikke at de spiller sjelden om penger. Alle så nær som en person har spilt minimum 1-3 ganger i måneden på minst ett spill, ca 40 prosent av dem har spilt flere ganger i uka. Den ene personen som har spilt sjeldnere, har oppgitt at hun det siste året har spilt en gang på pengeautomat, en gang på bingo, flere ganger poker og flere ganger biljard. Hun har fått 3 poeng i nåværende NODS, og er altså klassifisert som problemspiller. I livstidsmålet er hun klassifisert som patologisk spiller. Vi har valgt å inkludere henne i gruppen av problemspillere til tross for den relativt lave spillefrekvensen. Prevalensen av pengespill blir den samme uansett om hun inkluderes eller ei.

Som vist i tabell 4.5, skiller alle DSM IV kriteriene klart mellom individer med og uten problemer med pengespill. I tabellen tar vi utgangspunkt i hvordan individer er klassifisert i følge SOGS⁷. 78 prosent av problemspillerne oppfyller kriteriet om å forfølge tap, 61 prosent har økt toleranse, mens 56 prosent har løyet om pengespill. Det kriterium som færrest problemspillere oppfyller er det å begå illegale handlinger. Her svarer nærmere 23 prosent av problemspillerne positivt.

Tabell 4.5: Andel positive svar på DSM IV kriteriene i utvalget og blant problemspillere (SOGS livstid 3+)

DSM IV-kriterium	Ingen problemer	Livstids problemspillere (SOGS 3+)	Hele utvalget
Sterk opptatthet	1,6	50,9	2,2
Toleranse	1,3	60,8	1,9
Abstinens	0,5	52,8	1,1
Flukt	1,0	29,6	1,3
Forfølge tap	3,0	77,8	3,9
Løgn	0,7	55,6	1,3
Tap av kontroll	0,4	40,7	0,8
Illegale handlinger	0,1	22,6	0,4
Risikere viktige forhold	0,3	24,5	0,5
Kausjonering	0,4	35,8	0,8
Gj.snitts NODS-skår	0,09	4,49	0,13

Chi kvadrat. Signifikant forskjell mellom problemspillere og andre for alle kriterier ($p < 0,001$).

Rangordningen av kriterier avviker noe fra den Rönnerberg et al. (1999) har funnet i Sverige, selv om det også der er mest vanlig at problemspillerne oppfyller kriteriet om å forfølge tap. Når vi sammenlikner vår rangering med en tilsvarende rangering fra Nevada (Volberg, 2002) er det også enkelte forskjeller som peker seg ut.

⁷ Selv om SOGS ikke har fungert godt, kan det brukes i denne sammenhengen. Dette er fordi vi antar at hovedproblemet med instrumentet i denne undersøkelsen er et høyt antall falske negative.

Kriteriene toleranse og løgn er oftere oppfylt i Norge, mens kriteriet flukt er høyere rangert i Nevada.

En annen indikasjon på at DSM IV-kriteriene effektivt klarer å skille mellom personer med og uten pengespillproblemer er at den gjennomsnittlige NODS-poengsummen for individer som skårer 3 eller flere poeng i SOGS er såpass høy som 4,49, mot 0,13 i utvalget totalt, og 0,09 blant de som får færre enn tre poeng i SOGS.

I utvalget som helhet er de tre hyppigst oppfylte DSM IV-kriteriene forfølgelse av tap med 3,9 prosent, sterk opptatthet med 2,2 prosent og toleranse med 1,9 prosent. Disse faktorene har blitt høyt rangert også i andre europeiske undersøkelser. Rönnerberg et al, (1999) finner at opptatthet er mest utbredt, med forfølgelse av tap og toleranse på andre og tredje plass i normalbefolkningen i Sverige. Sproston et al. (2000) finner som oss at forfølgelse av tap er det kriterium som er mest utbredt i befolkningen i Storbritannia, med sterk opptatthet som det nest mest utbredte.

At toleranse, løgn og forfølgelse av tap er de kriteriene som skiller best mellom personer med og uten pengespillproblemer er altså i overensstemmelse med inntrykket fra flere tidligere studier. Med utgangspunkt i dette er det også blitt utviklet et mini-verktøy, 'lie/bet-questionnaire', som kun består av to spørsmål, ett om å lyve om pengespill, og ett om å spille for mer og mer penger (Johnsson et al., 1997). Dette verktøyet brukes av og til i stedet for de større instrumentene. Blant annet ble det, sammen med et tilleggsspørsmål om forfølgelse av tap, brukt i Rossow og Hansens (2003) undersøkelse om pengespillproblemer blant ungdom i Norge. I vår undersøkelse har 0,5 prosent av utvalget svart positivt på spørsmålene om løgn og toleranse. Når vi legger til et krav om å også ha svart positivt på spørsmål om forfølgelse av tap, blir andelen redusert til 0,4 prosent. Dette er noe, men ikke signifikant, lavere enn omfanget av livstids patologisk spill, men signifikant lavere enn livstidsomfanget av både problematisk og patologisk spill i følge NODS ($p < 0,001$).

Tabell 4.6: Sammenlikning liebet og NODS 5+

	Løgn og	Løgn, toleranse og
--	---------	--------------------

	toleranse (liebet)	forfølgelse av tap (liebet + chasing)
Andel patologiske spillere som tester positivt	64,5%	54,8%
Andel ikke patologiske spillere som tester negativt	99,9%	99,9%
Andel patologiske spillere blant de som tester positivt	74,1%	77,3%

74,1 prosent av alle de som svarte positivt på spørsmålene om løgn og toleranse, er også klassifisert som patologiske spillere i følge NODS. Motsatt har 64,5 prosent av de som i følge NODS er patologiske spillere svart positivt på begge spørsmål. Når vi legger til et krav om også å svare positivt på spørsmål om å forfølge tap, øker andelen patologiske spillere blant de som svarer positivt på alt til 77,3 prosent, mens 54,8 prosent av de patologiske spillerne svarer ja på alt. De aller fleste (99,9%) av de som ikke har problemer med spill vil heller ikke svare positivt verken på de to spørsmålene om løgn og toleranse, eller på alle tre spørsmål om løgn, toleranse og tapsforfølgelse.

4.1 Sammenlikning med andre undersøkelser

Det omfanget av pengespillproblemer som vi finner i denne undersøkelsen, henholdsvis 1,4 prosent livstid og 0,7 prosent nåværende (tab.4.1), er noe høyere enn hva som tidligere er funnet i Norge (Gøtestam og Johansson, 2003). Forskjellen er imidlertid ikke signifikant verken for patologiske spillere eller for problemspillere. Om vi begrenser vårt utvalg til aldersgruppen 18-74 år, får vi fortsatt en prevalens av nåværende pengespillproblemer på 0,7 prosent i NODS, mens Gøtestam og Johansson har en tilsvarende prevalens på 0,6 prosent for alle 18 og eldre. Undersøkelsene har ulik metode, ulikt spørsmålsbatteri, forskjellige måleinstrumenter, ulik svarprosent og (fortsatt) noe ulik alderssammensetning. Abbott og Volberg (1999) har framhevet at et særtrekk ved spilleundersøkelser er at resultatene synes å være relativt robuste ved bruk av ulike metoder og måleinstrumenter, og dette ser ut til å være tilfelle også her.

I forhold til hva undersøkelser fra andre land har gitt, er andelen problematiske og patologiske spillere i tabell 4.1 nokså lave (se tabell 1.1 i

bakgrunnskapitlet). For oss er det først og fremst nærliggende å gjøre sammenlikninger med Rönnerberg et al. (1999) undersøkelse av spillevanene i voksenbefolkningen i Sverige. Sverige er et land som har mange likhetstrekk med Norge, og hvor ikke bare organiseringen av spillemarkedet og tilbudet av pengespill er sammenlignbare med norske forhold, men også hvor stor del av befolkningen som deltar i pengespill, og (delvis) befolkningens valg av spillformer. Rönnerbergs metode er også lik vår, spørsmålsbatteriet som er brukt har svært mye til felles med vårt, undersøkelsen omfatter den samme aldersgruppen, og de bruker delvis samme måleinstrument som oss.

I likhet med hva som er vanlig i slike undersøkelser, finner Rönnerberg et al. høyere prevalens av pengespillproblemer og –patologi i SOGS enn i det andre instrumentet som brukes. Når vi sammenlikner resultatene fra SOGS-klassifiseringen i de to landene, finner Rönnerberg et al. henholdsvis 1,2 prosent livstids sannsynlig patologiske spillere og 2,7 prosent livstids problemspillere. Dette er omtrent 4 ganger så høyt som det omfanget av problemer og patologi vi har funnet ved bruk av SOGS, men som vi allerede har vært inne på, er det grunn til å tro at vi har fått relativt høy andel falske negative i SOGS. Alternativt kan vi sammenlikne Rönnerberg et al. SOGS-resultater med de resultater vi har fått fra NODS. Prevalensen av problemer og patologi i Sverige er i følge disse resultatene 2-3 ganger så høyt som hos oss. Ved bruk av Fishers DSM IV, som i større grad er sammenlignbart med NODS, finner Rönnerberg et al. imidlertid en prevalens av nåværende problemer og sannsynlig patologi på henholdsvis 0,6 og 0,3 prosent. Det er ingen signifikant forskjell mellom disse prevalenstallene, og våre tall for nåværende prevalens fra NODS, henholdsvis 0,4 prosent problemspillere og 0,3 prosent patologiske spillere.

4.2 Forekomsten av spilleproblemer i ulike deler av befolkningen

Tabell 4.7 viser hvordan andelen livstids problemspillere fordeler seg demografisk, og som vi ser er det til dels store forskjeller i prevalensen av pengespillproblemer innenfor ulike grupper av befolkningen. Menn har større andeler problemspillere enn kvinner, yngre personer har generelt større andel problemspillere enn eldre, og det er større forekomst av problemspill blant personer som aldri har vært gifte enn det er blant gifte, samboere og fraskilte. Innenfor aldersgruppene er forekomsten høyest blant 18-24 åringer med 3,9 prosent, mens den er 3,5 prosent blant 15-17 åringer. Alle disse sammenhengene er signifikante på 0,001-nivå.

Vi kan merke oss at de gruppene hvor problemomfanget er størst, også er de gruppene der bortfallet av respondenter er størst (menn, 18-24 år).

Det er også signifikant og stor forskjell på prevalensen av problemspill i grupper med ulikt utdannelsesnivå ($p < 0,001$). Størst prevalens er det blant de som har ungdomsskole/realskole som høyeste avsluttede utdanning (2,3%), men det er også relativt høy prevalens blant personer med videregående skole (1,7%). Blant de med høyest og lavest utdanning er omfanget av spilleproblemer lavere (henholdsvis 0,7 og 0,8%).

Når det gjelder sosioøkonomiske kjennetegn som yrkesdeltakelse og inntekt så har vi ikke funnet signifikante forskjeller mellom gruppene. Det samme er tilfelle for landsdelene. Derimot er det signifikant sammenheng mellom fødeland og andel med spilleproblemer ($p < 0,001$). Størst andel med spilleproblemer finner vi blant personer født i ikke-vestlige land (5,5%), lavest blant personer født i Norge (1,2%).

Tabell 4.7: Demografisk fordeling av livstids problemspillere (3+ i NODS)

		Problemspiller %	Antall totalt
Totalt i utvalget		1,4	5239
Kjønn	Mann	2,2	2650

(p<0,001)	Kvinne	0,6	2589
Alder (p<0,001)	15-17	3,5	259
	18-24	3,9	614
	25-44	1,3	2134
	45-64	0,6	1714
	65-74	0,4	515
Sivilstand (p<0,001)	Gift	0,8	2693
	Samboer	1,3	894
	Ugift/ Aldri vært gift	2,9	1152
	Tidligere gift/ Separert/ Fraskilt	1,8	328
	Enke/ Enkemann	0,0	142
Utdannelse (p<0,001)	Folkeskolenivå	0,8	384
	Ungdomsskole/ Realskolenivå	2,3	985
	Videregående skole/ Gymnasnivå	1,7	1919
	Universitets- /høgskolenivå	0,7	1919
Yrkesdeltakelse (n.s.)	Jobber heltid	1,3	2763
	Jobber deltid	1,9	992
	Varierer	1,7	232
	Ikke i jobb	1,1	1177
Husstandens inntekt* (n.s.)	0-299 000 kr	1,9	954
	300-499 000 kr	1,3	1376
	500-599 000 kr	1,6	761
	600 000 kr eller mer	0,7	1220
Egen inntekt* (p<0,01)	0-199 000 kr	1,9	1490
	200-299 000 kr	0,9	1335
	300-399 000 kr	1,8	970
	400 000 kr eller mer	0,4	709
Fødeland (p<0,001)	Norge	1,2	4828
	Annet vestlig land**	2,4	207
	Annet ikke-vestlig land***	5,5	164
Bosted (p<0,01)	I byen	1,6	2305
	På et tettsted	1,8	1555
	På landet	0,5	1379
Landsdel (n.s.)	Oslo	2,1	618
	Østlandet ellers	1,2	2100
	Vestlandet	1,7	1264
	Møre og Romsdal/ Trøndelag	1,0	731
	Nord-Norge	1,3	526

Chi kvadrat

Det er også signifikant sammenheng mellom hvorvidt personer bor i by, tettsted eller på landet, og forekomst av spilleproblemer (p<0,01), men forskjellen mellom by og tettsted er liten. Høyest andel finner vi i tettsteder med 1,8 prosent, lavest på landet, med 0,5 prosent.

Det er flere unge i gruppen som aldri har vært gift, noe som bidrar til den høye andelen problemspillere i denne gruppen. Også ved inndeling etter utdanning er alderen skjevt fordelt mellom gruppene. De med folkeskole er eldst i gjennomsnitt, mens de med videregående skole er yngst. Man kan også tenke seg at det er sammenheng mellom utdanningsnivå, inntekt og yrkesdeltakelse. Multivariat regresjonsanalyse indikerer at det å være mann, ikke født i Norge, ha lav inntekt og å være ung er faktorer som øker sannsynligheten for problemspill. Bosted, utdanning og sivilstand ser derimot ikke ut til å ha vesentlig betydning.

Disse ulikhetene i problemomfanget i ulike deler av befolkningen gjenspeiles selvsagt i sammensetningen av den gruppen som har eller har hatt problemer med spill. Over 20 prosent av de i dette utvalget som har eller har hatt problemer med pengespill er født utenfor Norge, 78 prosent av dem er menn, og 45 prosent av dem er mellom 15 og 24 år.

4.3 Problemomfang i ulike spill

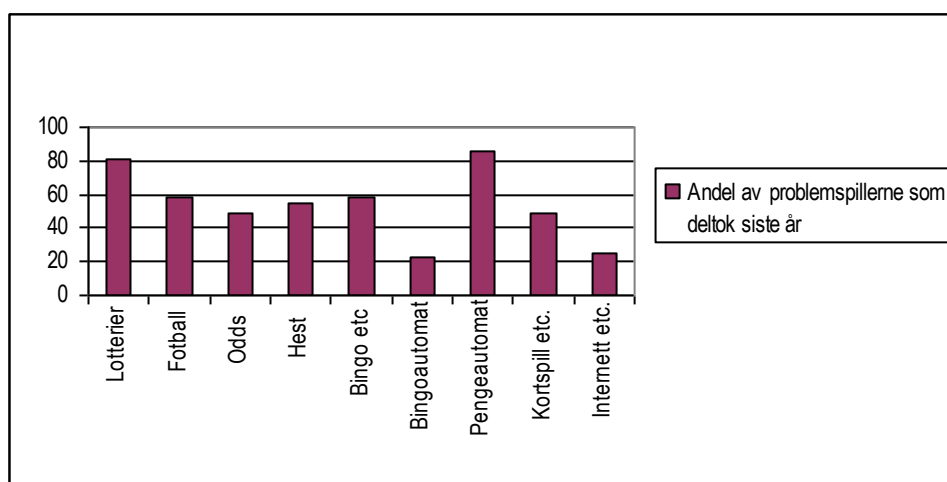
Prevalensen av livstidsproblemer blant siste års deltakere innenfor spillgruppene er rapportert i tabell 4.8. Det er blant deltakerne i lotterier at andelen problemspillere er lavest (1,6% av siste års deltakere), mens den er høyest blant de som spiller bingoautomater (17,9% av siste års deltakere). Når vi tenker på at den totale andelen av personer med pengespillproblemer er 1,4 prosent av utvalget virker de fleste av prosentandelene i tabellen høye. Dette er nok et utslag av, og en indikasjon på, at problemspillerne som gruppe er svært aktive, og at de, til tross for at de er få, står for en relativt stor del av det totale pengespillet i Norge. Effekten av at problemspillerne deltar i mange ulike spill er mer synlig dess mer uvanlig spillet er. At bingoautomat for eksempel får så høy andel problemspillere skyldes nok ikke at mange som spiller slike automater får problemer, men er heller et utslag av at interessen for dette spillet generelt er liten. Noe av den samme effekten ser vi for internettspill, som også er en lite utbredt spilltype.

Tabell 4.8: Prevalens av problemspill i spillgruppene.

	Prosent av spillerne som har problemer	Antall spillere totalt
Lotterier	1,6	3860
Fotball	4,0	746
Odds	5,1	510
Hest	6,7	479
Bingo etc.	3,2	1073
Bingoaut.	17,9	84
Pengeaut.	4,7	1119
Kort etc.	7,2	388
Internett etc.	9,2	139
Total prevalens	1,4	5239

Figur 4.1 viser hvor mange av de nåværende problemspillerne som deltok i de ulike spillgruppene siste år, og ikke overraskende er andelene gjennomgående høye. Likevel er det nokså store forskjeller mellom spillgruppene. Pengeautomater og lotterier ligger på topp med henholdsvis ca 86 og ca 80 prosents deltakelse, mens bingoautomater og internett har den laveste deltakelsen med 22 og 25 prosent. Ca 54 prosent av problemspillerne deltok i hestespill og bingo siste år, mens 58 prosent deltok i odds-spill.

Figur 4.1: Andel nåværende problemspillere som deltok i spillgruppen siste år.



Både bingoautomater og internettspill skilte seg i tabell 4.8 ut ved å ha høy prevalens av problemspillere, samtidig som det altså er relativt få av det totale antall problemspillere som har spilt disse spillene siste år. Med pengeautomater er situasjonen nærmest den motsatte. Det er bare en liten andel av alle de som spiller på pengeautomater som har problemer med spill, mens det til gjengjeld er mange av problemspillerne som har deltatt i denne typen spill i løpet av siste år.

I forrige kapittel så vi at over 80 prosent av utvalget som helhet hadde deltatt i to eller færre spillgrupper i løpet av siste år. Ut fra resultatene i tabell 4.8 og figur 4.1, ser det ut til at situasjonen er markert annerledes for problemspillernes del. Dette inntrykket bekreftes i tabell 4.9. Som vi ser deltok omtrent 31 prosent av de nåværende problemspillerne i færre enn fire spillgrupper siste år, 47 prosent av dem deltok i 4-6 spillgrupper, mens 22 prosent deltok i 7-9 spillgrupper. Selv om det i denne tabellen ikke sies noe om hvor ofte de har deltatt i de ulike spillgruppene, så er det altså slik at de fleste problemspillere sprer spilleaktiviteten sin ut over flere ulike typer spill, og ikke spesialiserer seg på en enkelt spilltype.

Tabell 4.9: Fordeling av problemspillerne etter deltakelse i antall spillgrupper.

	Livstidsdeltakelse % av problemspillerne	Siste års deltakelse % av problemspillerne
0-3 spillgrupper	21,6	30,6
4-6 spillgrupper	48,6	47,2
7-9 spillgrupper	29,7	22,2
Total	100,0	100,0

4.4 Hyppighet av spill

I tabell 4.10 rapporteres gjennomsnittlig antall ganger deltatt både innenfor de ulike spillgruppene og totalt for alle spill de siste 12 månedene. Som forventet ligger gjennomsnittet for problemspillerne gjennomgående høyere enn for normalspillerne. Forskjellen er likevel ikke like stor for alle typer spill. Innenfor bingograppa spiller problemspillerne i gjennomsnitt 55 ganger i året, mens normalspillerne spiller gjennomsnittlig 47 ganger. Likedan er det innenfor internettspill, hvor problemspillerne deltar i gjennomsnitt 49 ganger i året, og normalspillerne 41. Innenfor de andre spillgruppene er imidlertid forskjellene større, og totalt spiller problemspillerne langt flere ganger pr år enn hva normalspillerne gjør, i gjennomsnitt ca 427 ganger mot 94. Den gjennomsnittlige problemspilleren spiller altså ca 1,2 ulike spill pr dag.

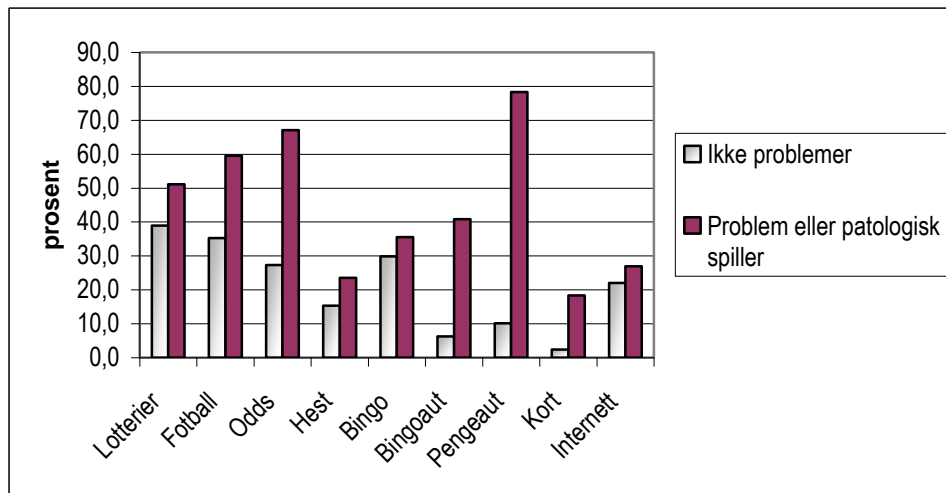
Tabell 4.10: Gjennomsnittlig antall ganger spilt siste år (kun deltakere)

	Spillere uten problemer	Nåværende problemspillere
Lotteri	59,4	92,0
Fotball	56,3	110,2
Odds	51,6	134,8
Hest	28,3	42,2
Bingo etc.	47,4	54,5
Bingoaut.	18,6	57,2
Pengeaut.	24,0	147,3
Kort etc.	11,4	32,0
Internett etc.	40,6	48,9
Alt spill	93,9	426,9

I figur 4.2 vises hvor store andeler av spillerne som oppgir å ha spilt ukentlig eller oftere i løpet av det siste året. Som vi ser, er det i alle spillegrupper vanligere for problemspillere å spille såpass frekvent. 78 prosent av nåværende problemspillere oppgir å ha spilt pengeautomat ukentlig eller oftere. Dette er dermed den spilltypen som flest problemspillere spiller så hyppig, fulgt av odds-spill (67%), fotball (60%) og lotterier (51%). De laveste andelenene av problemspillere som deltar ukentlig eller oftere finner vi innenfor kortspill etc. (18%), hestespill (24%) og internettspill (26%).

Blant de som ikke har problemer med spill, er det vanligst å delta ukentlig eller oftere i lotterier (39%), fotball (35%), og bingovarianter (30%).

Figur 4.2: Andel av siste års deltakere som har spilt daglig eller ukentlig.



Tidligere har vi sett at både bingoautomatspill og internettspill har høy prevalens av problemspillere, samtidig som få av problemspillerne har deltatt. Når det gjelder spillfrekvens kan vi legge merke til at mens det ikke er stor forskjell i andelen som spiller ukentlig eller oftere på internett blant problemspillere og andre (27 mot 22%), så er det langt vanligere for problemspillere å spille ofte på bingoautomat. 6 prosent av deltakerne

uten problemer spiller bingoautomat ukentlig eller oftere, mot 41 prosent av de som har problemer. Likevel er det nok innenfor pengeautomatspill vi finner den største forskjellen mellom spillere med og uten problemer. Som vi tidligere har sett har pengeautomatspill relativt lav problem-prevalens, men samtidig svært høy deltakelse blant problemspillere. I figur 4.2 ser vi at mens 78 prosent av problemspillerne har deltatt ukentlig eller oftere det siste året, så er tilsvarende andel blant spillere uten problemer bare 10 prosent.

4.5 Favorittspill og best likte egenskaper

Personer med et problematisk forhold til pengespill oppgir oftere enn andre at de har et favorittspill, bare 7 prosent av dem har ingen favoritt. Både blant problemspillere og andre er spill fra lotterigruppa de vanligste favorittene, selv om denne type spill er favoritt for en mindre andel av personer som har pengespillproblemer enn for andre. Til forskjell fra normalspillerne er det blant problemspillerne relativt store andeler som oppgir at odds-spill (15%), bingospill (14%) eller kortspill (14%) er favorittspillene.

Tabell 4.11: Oppgitt favorittspill.

	Ikke problemer	Problemer
Lotterier	46,5	30,6
Fotball	5,3	4,2
Odds	3,6	15,3
Hest	1,9	6,9
Bingo	9,0	13,9
Bingoautomat	0,1	0,0
Pengeautomat	2,2	8,3
Kortspill	4,6	13,9
Internett	0,9	1,4
Ingen favoritt	26,9	6,9

Til tross for at pengeautomater er det spillet flest av problemspillerne har deltatt i de siste 12 måneder, så er det bare 8 prosent av dem som oppgir dette som favorittspillet. Liknende avvik mellom hvor mange som oppgir spillet som favoritt, og store mange som faktisk har deltatt i spillet ser vi også når det gjelder fotballtipping og hestespill, der også mange har deltatt, mens få har spillene som favoritt.

I tillegg til at problemspillere oftere har et favorittspill, vet de også oftere hva det er de liker ved de spillene de deltar i. Blant spillere som ikke har problemer oppgir 10 prosent at de ikke vet hva de liker best ved favorittspillet sitt. Blant problemspillere er denne andelen 3 prosent.

De tre aller mest populære egenskapene er de samme for problemspillere og normalspillere, nemlig at spillet er mer underholdende eller spennende, at spillet har store gevinster, og at spillet er lett å spille (tab. 4.12). Problemspillernes rangering av populære egenskaper skiller seg likevel noe fra normalspillernes. For det første ser det ut til at problemspillerne setter større pris på mulighetene for å vinne i et spill. Nærmere 19 prosent av problemspillerne oppgir ”størst vannersjanser” som en egenskap de liker ved de spillene de spiller, og 15 prosent oppgir at ”flere sjanser/muligheter til å vinne” er noe av det de liker best. For det andre er problemspillere mer opptatt av spillets sosiale egenskaper. Over 15 prosent av dem har at spillet er sosialt som en av de best likte egenskapene, mens også bortimot 13 prosent sier at en god egenskap er at man kan spille spillet alene. For det tredje liker flere problemspillere at tiden mellom innsats og trekking er kort, at de selv kan bestemme hvor lenge de vil spille om gangen, og at spillet krever ferdigheter som de har.

Tabell 4.12: Best likte egenskaper ved spillene.

		Ikke problem	Problem
Underholdning og tidsfordriv	Det er mer underholdende/ spennende	36,3	56,6
	Tidsfordriv	4,4	9,8
	Aktiviserer meg	0,7	5,9
Muligheter for gevinst	Størst vannersjanser	8,3	18,9
	Store gevinster	20,1	31,9
	Lett å vinne	3,9	9,1
	Småpremier	2,3	3,2
	Flere sjanser/muligheter til å vinne	6,7	14,8
	Jeg har mer flaks i dette spillet enn i andre spill	0,4	0
Sosiale sider	Det er sosialt	6,2	15,3
	Fellesskap/samhørighet	2	9,6
	Kan spille det alene	2,5	12,6
Tidsbruk	Kort avstand mellom innsats og trekning	3,6	9,1
	Får resultatet her og nå	2,5	6
	Kan selv velge hvor lenge jeg vil spille om gangen	2	8,9
Mestring	Det krever ferdigheter som jeg har	1,9	8,9
	Jeg har et godt system som øker sjansen for gevinst	0,4	0
	Følelsen av å mestre noe	0,5	3,4
	Lett å spille	13,3	22,9
Andre egenskaper	Overskuddet går til et formål jeg støtter	8,6	6,2
	Kan sitte hjemme å spille	3,7	4,5
	Liker tilfeldighetsspill	2	6,5
	Resultatet oppgis på TV	7,5	10,5
	Gir meg drømmer	5,3	11,5
	Vane/faste rekker	0,7	0
	Annet	1,8	0
	Vet ikke	10,1	3,2

Selv om det i de aller fleste tilfeller er slik at egenskapene har størst oppslutning blant problemspillerne, så fins det også unntak. Normalspillene oppgir oftere enn problemspillerne at de liker spill fordi overskuddet går til et formål de støtter.

5 Utgifter til pengespill

I tabell 5.1 rapporteres hvor mye deltakerne i denne undersøkelsen selv oppgir å ha brukt på pengespill de siste 30 dager.

Tabell 5.1: Utgifter til pengespill siste 30 dager, regulære, frekvente og problemspillere.

		Regulær spiller	Frekvent spiller	Nåværende problemspiller	Totalt
Antall personer		3689	535	36	4224
Brukt på spill siste 30 dager	Gj.snitt	159	1293	4607	303
	Maksimum	23 000	43 440	35 120	43 440
	Sum	586 569	690 265	164 736	1 276 835
Andel av utgifter		45,9	54,1	12,9	100,0
Andel av utvalget		70,4	10,2	0,7	100,0

Som vi ser av tabellen er det store forskjeller mellom spillergruppene. Regulære spillere har brukt mindre på spill siste 30 dager enn frekvente spillere, mens frekvente spillere i sin tur har brukt mindre enn de nåværende problemspillerne. Dette betyr ikke at alle problemspillere har brukt mer penger enn alle som ikke har problemer. Som vi ser, er det en spiller uten problemer som oppgir å ha brukt aller mest penger på spill de siste 30 dager (43 440 kr).

Om vi antar at de siste 30 dager er en representativ måned, betyr dette at personene i dette utvalget bruker ca 3 600 kroner på spill pr år i gjennomsnitt. Dette er lavere enn det gjennomsnittlige årsforbruket vi får basert på de offisielle omsetningstallene fra 2002 (Lotteritilsynet, 2003). Slik underrapportering er vanlig i alle typer surveyundersøkelser og kan ha flere årsaker, blant annet skjevheter ved utvalget og respondentenes uvillighet til å avsløre, eller kanskje også evne til å glemme, egne svakheter.

De 10 prosent av utvalget som er frekvente spillere svarer for 54 prosent av alle utgiftene til spill, mens problemspillernes andel av de totale

utgifter til spill er i underkant av 13 prosent, noe som må karakteriseres som en meget høy andel tatt i betraktning hvor liten denne gruppen er. Denne type skjevfordeling finner vi forøvrig igjen også når det gjelder andre typer adferd, for eksempel står 10 prosent av den voksne befolkning for omtrent halvparten av alkoholkonsumet i befolkningen (Nordlund, 1996).

I tabell 5.2 rapporteres hvor mye regulære, frekvente og nåværende problemspillere i gjennomsnitt har brukt på ulike typer spill de siste 30 dager. Vi har beregnet gjennomsnittstall for spillergruppene totalt. At et spill har hatt få deltakere bidrar dermed til å trekke ned gjennomsnittet, mens mange deltakere bidrar til å holde gjennomsnittet oppe. Dette er årsaken til den store forskjellen i gjennomsnittlige utgifter mellom spillene, og forklarer også hvorfor "sjeldne" spill som bingoautomat, kortspill og internettspill får så lave gjennomsnittsverdier. Fordelen med denne beregningsmåten er at det gir et bedre inntrykk av de ulike spilltypenes relative viktighet både innenfor hver enkelt spillerkategori, og totalt sett for alle spillere.

Tabell 5.2: Gjennomsnittlig brukt av regulære, frekvente og problemspillere på ulike spill, siste 30 dager.

	Regulær spiller	Frekvent spiller	Nåværende problemspiller	Totalt
	Kroner	Kroner	Kroner	Kroner
Lotterier	114	274	266	135
Tipping	8	185	232	31
Odds	5	139	520	22
Hest	4	188	341	27
Bingo	8	107	314	20
Bingoautomat	0	7	15	1
Pengeautomat	8	205	2351	33
Kortspill etc	3	33	357	7
Internett etc	8	154	210	26
Antall	3689	535	36	4224

Som vi ser, er det på pengeautomater at problemspillerne som gruppe har brukt mest penger de siste 30 dager. Nest mest penger har blitt brukt på oddspill, mens kortspill, hestspill og bingo ligger på de neste

plassene. Regulære spillere har i gjennomsnitt brukt mest penger på lotterier, mens det for frekvente spillere er på lotterier og pengeautomat det har blitt brukt mest i gjennomsnitt.

I tabell 5.1 og 5.2 rapporteres hvor mye spillerne har brukt på spill siste 30 dager, men som vi ser av tabell 5.3 skiller spillergruppene seg fra hverandre også i et lengre tidsperspektiv. Det største tapet de nåværende problemspillerne noen gang har hatt på en dags spill er i gjennomsnitt over 4900 kroner, og 32 prosent av dem har noen gang satset 5000 kroner eller mer på en dag.

Tabell 5.3: Gjennomsnittlig største tap og prosentandel som har satset 5000 kroner eller mer noen gang.

	Regulær spiller uten problemer	Frekvent spiller uten problemer	Nåværende problemspiller
Største tap på en dags spill noen gang (snitt)*	315 kr	648 kr	4903 kr
Andel som noen gang har satset mer enn 5000 kr på en dag**	0,5%	2,0%	32,4%

* Anova. $p < 0,001$. ** Chi kvadrat. $p < 0,001$.

I tillegg til at det er store forskjeller i hvor mye penger som brukes på spill mellom ulike spillergrupper, og særlig som vi har sett mellom problemspillere og andre, er det også forskjeller mellom ulike demografiske grupper. I tabell 5.4 rapporteres hvor mye personer fra ulike inntektsgrupper i gjennomsnitt har brukt på spill de siste 30 dager. Målt i kroner er det ingen signifikant forskjell mellom gruppene. Dermed utgjør pengespill en større del av inntekten for spillere med lav inntekt enn for spillere med høy. Særlig tydelig er dette for de med lavest inntekt. Målt som gjennomsnitt blant de som deltar i spill utgjør utgiftene til spill 3,1 prosent av inntekten til husstander med inntekt under 300 000 kr, og 3,5 prosent av inntekten til spillere med personlig inntekt under 200 000 kroner. Dette er betydelig mer enn de 0,4 prosent som husstander som tjener 600 000 kr eller mer, eller de 0,6 prosent som personer med en inntekt på minst 400 000 kr, bruker på spill.

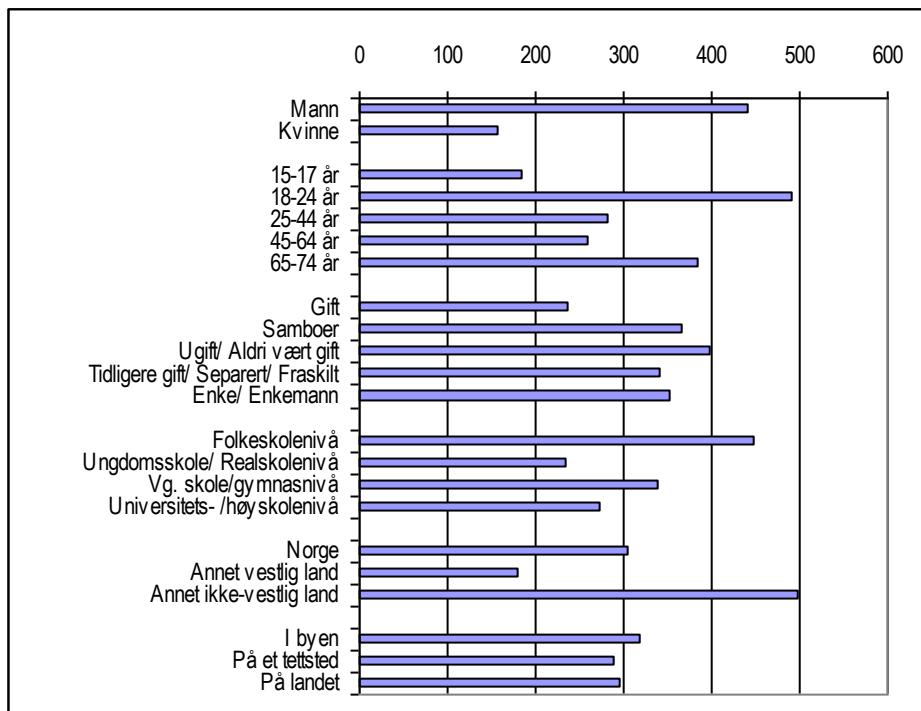
Tabell 5.4: Utgifter siste 30 dager innenfor inntektsgrupper (snitt blant deltakere i pengespill)

		Snitt siste 30 dager	Andel av månedlig inntekt (midtpunkt)	Antall
		kroner	%	
Husstandens inntekt	0-299 000 kr	384	3,1	778
	300-499 000 kr	289	1,0	1140
	500-599 000 kr	295	0,6	653
	600 000 kr og over	272	0,4	980
	Totalt	306		3552
Personlig inntekt	0-199 000 kr	288	3,5	1214
	200-299 000 kr	304	1,5	1106
	300-399 000 kr	366	1,3	807
	400 000 kr og over	305	0,6	572
	Totalt	312		3698

Anova. Ikke signifikante forskjeller i gjennomsnittlige utgifter.

Figur 5.1 viser hvordan gjennomsnittlig utgift til spill varierer blant pengespilldeltakerne i andre demografiske grupper. I hovedtrekk er det slik at de demografiske gruppene som har brukt mest penger på spill også er de gruppene hvor forekomsten av problemer er høyest. Menn har i gjennomsnitt brukt mer enn kvinner, personer i aldersgruppen 18 til 24 år har brukt mer enn andre aldersgrupper, og personer som er født i ikke-vestlige land har brukt mer enn personer født i Norge. Det er imidlertid også unntak fra denne regelen. Personer mellom 15 og 17 år, og personer født i andre vestlige land har for eksempel brukt relativt lite penger på spill, til tross for at også dette er grupper hvor omfanget av problemer er større enn i resten av utvalget. Dette betyr at man ikke uten videre kan gjøre antagelser om problemomfanget i ulike grupperinger kun basert på hvor store utgifter til pengespill denne gruppen har.

Figur 5.1: Utgifter siste 30 dager i ulike demografiske grupper.



Anova. $p < 0,001$ for kjønn, $p < 0,01$ for alder, $p < 0,05$ for siv.stand. n.s. for fødeland, utdanning og bosted.

6 Sammenlikning av normalspillere og problemspillere

De fleste problemspillere er frekvente spillere, og de bruker også mye penger på spill. Det kan derfor være lett å tro at det å spille hyppig eller mye i seg selv betyr at man har pengespillproblemer. Imidlertid viser det seg at det er betydelige forskjeller mellom de frekvente spillerne og problemspillerne. Ikke minst gjelder dette i forhold til kjente risikofaktorer for problemspill, som tidlig spilledebut, tidlig gevinst og foreldre med pengespillproblemer. Det er også stor forskjell på frekvente spillere og problemspillere i forhold til hva man kan kalle konsekvenser av spillingen.

6.1 Deltakelse i spill uten pengegevinst

De som spiller ofte om penger spiller også mer på spill uten pengegevinst. Som vi ser av tabell 6.1, er det større andeler blant frekvente spillere enn blant regulære som har spilt dataspill ukentlig eller oftere det siste året, og flere regulære spillere enn ikke-spillere som har spilt både dataspill og ikke-elektroniske spill så ofte. Likevel er det blant problemspillerne vi ser den aller høyeste andelen ukentlige og daglige spillere av data og ikke-elektroniske spill. 51 prosent av de som har livstids problemer med pengespill har spilt dataspill ukentlig eller oftere, mot 22 prosent av de frekvente spillerne. For ikke elektroniske spill er andelen 23 prosent blant problemspillerne, og 16 prosent blant frekvente spillere. Det kan altså se ut til at spilleaktiviteten i seg selv er mer interessant for enkelte, og ikke utelukkende spill med pengeinnsats og pengepremie.

Tabell 6.1: Prosentandeler som deltar ukentlig eller oftere i spill uten pengegevinst.

	Dataspill uten pengegevinst ukentlig eller oftere	Andre spill uten pengegevinst ukentlig eller oftere	Antall
Ikke-spiller	10,1	9,8	978
Regulær spiller	15,7	14,2	3602
Frekvent spiller	22,0	15,7	523
Livstids problemspiller	51,4	23,3	71
Totalt i utvalget	15,3	13,5	5130

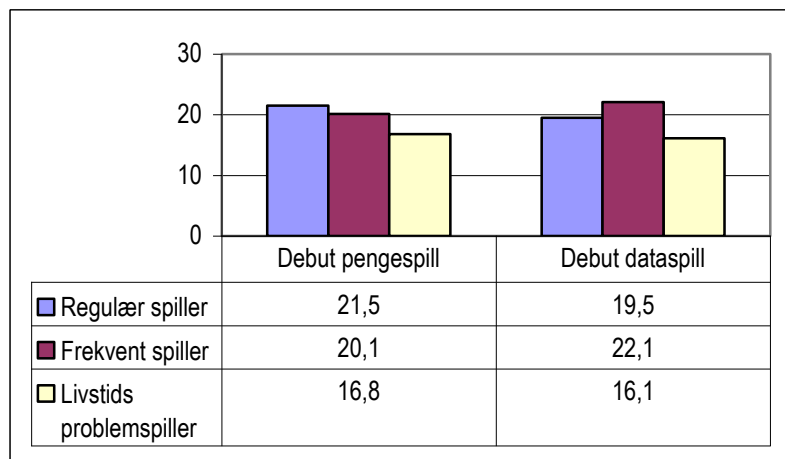
Chi kvadrat. Signifikant sammenheng mellom hyppighet av pengespill og andel ukentlige spillere av data- og ikke-elektroniske spill ($p < 0,001$), og mellom problemspill og andel ukentlige spillere av dataspill ($p < 0,001$) og andre spill ($p < 0,05$).

Noe av denne forskjellen mellom spillergruppene skyldes at det både er flere frekvente spillere og flere problemspillere blant menn enn blant kvinner, og at det er flere problemspillere blant de under 25 år enn blant de over. Sammenhengen mellom å delta i pengespill hyppig og å spille dataspill eller ikke-elektroniske spill uten pengegevinst hyppig er imidlertid signifikant både for kvinner og menn, og for de under 25 år og de over 25 år. Det er også signifikant flere problemspillere som spiller dataspill ukentlig eller oftere blant menn, blant kvinner, blant personer under 25 år og blant personer 25 år og eldre. Når det gjelder ikke-elektroniske spill er det signifikant forskjell på andelene menn med og uten pengespillproblemer som deltar ukentlig eller oftere. Det er derimot ikke vesentlig forskjell på andelene kvinner, personer under 25 år og personer over 25 år med og uten pengespillproblemer som deltar så hyppig som ukentlig eller oftere i ikke-elektroniske spill uten pengegevinst.

6.2 Debutalder

Det å starte spillekarrieren tidlig antas å øke risikoen for å utvikle pengespillproblemer eller bli patologisk spiller. Figur 6.1 viser gjennomsnittlig debutalder både for pengespill og dataspill uten pengegevinst blant frekvente og regulære spillere samt blant livstids problemspillere.

Figur 6.1: Gjennomsnittlig debutalder for pengespill og dataspill.



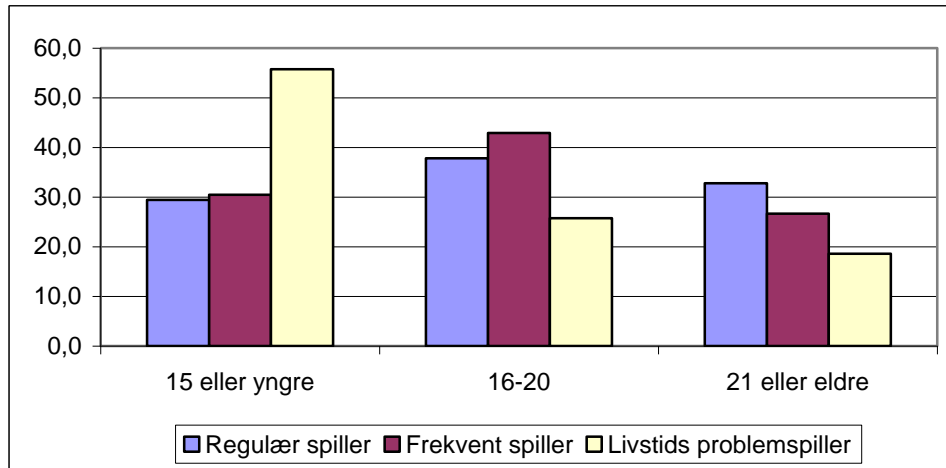
Anova. Pengespilldebut: $p < 0,01$ for frekvente og regulære spillere. $p < 0,001$ for livstidsproblemspillere mot andre. Dataspilldebut: n.s.

Noe overraskende er kanskje at gjennomsnittlig debutalder for dataspill uten pengeinnsats er lavere for regulære spillere enn for frekvente. Denne forskjellen er imidlertid ikke statistisk signifikant. Når det gjelder pengespill er forskjellen i gjennomsnittlig debutalder mellom regulære og frekvente spillere liten, men signifikant. Problemspillere skiller seg ut ved å ha en lavere gjennomsnittlig debutalder både for dataspill og pengespill. Mens gjennomsnittet for pengespilldebut er signifikant lavere for problemspillere, er forskjellen mellom problemspillere og andre ikke signifikant for dataspill.

Det er også til dels store forskjeller i gjennomsnittlig debutalder mellom kjønn og aldersgrupper. Mennene i utvalget begynte i gjennomsnitt å delta i pengespill som 19-åring, og i dataspill når de var 18 år. Kvinnenes gjennomsnitt ligger på 24 år for pengespill og 25 år for dataspill. Enda større forskjell er det imidlertid mellom personer yngre og eldre enn 25 år. For de i aldersgruppen 15-24 år, er gjennomsnittlig debutalder for pengespill 13 år, og for dataspill 10 år. De som er 25-74 år debuterte i gjennomsnitt ved 23 år for pengespill, og 28 år for dataspill. Alle disse forskjellene er signifikante på 0,001-nivå.

I figur 6.2 ser vi hvor store andeler som oppgir at de var henholdsvis 15 år eller yngre, fra 16 til og med 20, og 21 eller eldre da de begynte å spille om penger. Som vi ser, fordeler debutalderen til problemspillerne seg helt annerledes over disse aldersgruppene enn debutalderen til både regulære og frekvente spillere.

Figur 6.2: Tredeling av deltakerne i pengespill etter debutalder.



Anova.

29 prosent av de regulære spillerne debuterte da de var 15 år eller yngre, 38 prosent da de var mellom 16 og 20 år, mens 33 prosent var 21 år eller eldre. Blant frekvente spillere er andelen som begynte å spille om penger da de var 15 år eller yngre også omtrent 30 prosent, mens det i forhold til regulære spillere var en noe større del, 43 prosent, som begynte da det var mellom 16 og 20, og en noe mindre del, 27 prosent, som var 21 år eller eldre. Det er signifikant sammenheng mellom debutalder og hyppighet av spill ($p < 0,05$).

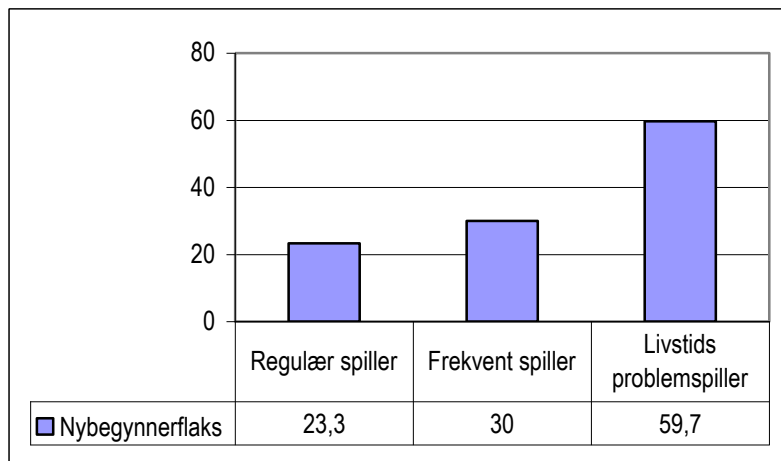
Omtrent 55 prosent av problemspillerne oppgir at de var 15 år eller yngre første gang de spilte om penger, 25 prosent at de var mellom 16 og 20 år, og 20 prosent at de var 21 år eller eldre. Andelen som debuterte tidlig er med andre ord langt høyere blant problemspillerne enn blant

regulære og frekvente spillere. Sammenhengen mellom debutalder og problemspill er signifikant ($p < 0,001$).

6.3 Tidlig gevinst

Det å ha en tidlig gevinst antas å medføre økt risiko for å utvikle spilleproblemer, og som vi ser av figur 6.4 er det langt vanligere at problemspillere har hatt nybegynnerflaks, enn at regulære og frekvente spillere har hatt det. Også på dette området er forskjellen mellom frekvente spillere og problemspillere betydelig, mens forskjellen mellom regulære og frekvente spillere er mindre.

Figur 6.4: Prosentandel som har hatt nybegynnerflaks.



Chi kvadrat.

$p < 0,01$ for sammenheng mellom nybegynnerflaks og spillhyppighet.

$p < 0,001$ for sammenheng mellom nybegynnerflaks og problemspill.

Flere menn enn kvinner oppgir at de har hatt nybegynnerflaks (24% mot 21%), og flere i alderen 15-24 år enn i alderen 25-74 år (47% mot 18%). Også innenfor kjønns- og aldersgruppene er det likevel signifikant flere av problemspillerne som har hatt nybegynnerflaks enn av de uten

problemer, og signifikant flere blant frekvente spillere enn blant regulære spillere ($p < 0,01$).

I tillegg til at langt flere av problemspillerne opplever at de har hatt nybegynnerflaks, er det også noe forskjeller i hvilke spill problemspillere og andre har hatt slik flaks. Som tabell 6.2 viser, har problemspillerne oftere hatt nybegynnerflaks i automatspill eller kort og terningspill, mens spillere uten problemer oftest har hatt flaks i lotterier. Forskjellen mellom problemspillere og frekvente spillere er signifikant for lotterier og fotball ($p < 0,01$), odds og hest ($p < 0,05$), og automatspill ($p < 0,01$). Regulære og frekvente spillere har signifikant forskjellig andel med nybegynnerflaks i odds og hestespill ($p < 0,01$), mens det ellers ikke er noen signifikante forskjeller.

Tabell 6.2: Prosentandeler som har hatt nybegynnerflaks i ulike spill.

	Regulær spiller	Frekvent spiller	Livstids problemspiller
Lotteri og fotball	40,3	32,4	12,5
Odds og Hest	14,9	27,7	12,5
Bingo	12,9	15,5	22,5
Automatspill	18,7	13,5	37,5
kortspill etc	13,2	10,8	15,0
Totalt	100,0	100,0	100,0
Antall	780	148	40

Chi kvadrat.

6.4 Pengespillproblemer i familien

Tabell 6.3 viser hvor store andeler innenfor de ulike spillertypene som mener at deres foreldre eller andre familiemedlemmer har eller har hatt problemer med pengespill. 4,1 prosent av problemspillerne mener at deres foreldre har eller har hatt slike problemer, mot 1,6 prosent av ikke-spillerne, 1,5 prosent av de regulære spillerne og 0,8 prosent av de frekvente. Sammenhengen mellom foreldre med problemer og egne problemer er signifikant på 0,05-nivå, mens det ikke er signifikant sammenheng mellom foreldres problemer og hyppighet av egen spilling.

Tabell 6.3: Prosentandeler som har foreldre eller andre familiemedlemmer med pengespillproblemer.

	Foreldre med problemer*	Andre familiemedlemmer med problemer nå eller tidligere**	Antall
Ikke-spiller	1,6	18,0	991
Regulær spiller	1,5	23,0	3654
Frekvent spiller	0,8	22,7	529
Livstids problemspiller	4,1	65,7	73
Totalt i utvalget	1,4	22,0	5174

Chi kvadrat.

*Ikke signifikant forskjell på ikke-spillere, frekvente og regulære spillere. Signifikant forskjell på livstids problemspillerne og andre ($p < 0,05$).

** Signifikant forskjell på ikke-spillere og spillere ($p < 0,01$), og på livstidsproblemspillerne og andre ($p < 0,001$)

Det er også signifikant og stor forskjell mellom problemspillerne og andre når det gjelder hvor mange som mener at andre familiemedlemmer har eller har hatt problemer med spill ($p < 0,001$). Mens dette omfatter hele 66 prosent av problemspillerne, oppgir 23 prosent av de regulære og frekvente spillerne at det eksisterer eller har eksistert slike problemer blant andre familiemedlemmer enn foreldre. Andelen som mener at det er eller har vært slike problemer hos noe familiemedlem er signifikant høyere blant både regulære og frekvente spillere enn blant ikke-spillere ($p < 0,01$).

6.5 Savn av andre mennesker

Er spill en sosial aktivitet eller er det tvert i mot noe man gjør i mangel av sosialt nettverk? En sammenlikning av hvor store andeler det er blant ikke-spillere, regulære spillere og frekvente spillere som oppgir å savne andre menneskers nærvær, viser at det ikke er signifikant sammenheng mellom hyppighet av spill og slikt savn (tabell 6.4). Dette gjelder både for utvalget som helhet, og innenfor kjønns- og aldersgrupper. Problemspillerne skiller seg imidlertid signifikant fra andre når det gjelder slikt savn ($p < 0,001$).

Tabell 6.4: Prosentandeler som savner samvær med andre mennesker.

	Ofte	Av og til	Sjelden	Aldri	Antall
Ikke-spiller	3,6	20,7	16,0	59,8	1002
Regulær spiller	3,8	22,5	16,7	57,1	3675
Frekvent spiller	3,0	20,5	15,2	61,4	533
Livstids problemspiller	11,1	41,7	15,3	31,9	72
Totalt i utvalget	3,6	21,9	16,4	58,0	5210

Chi kvadrat

Over 11 prosent av problemspillerne sier at de ofte savner andre menneskers selskap, mens 42 prosent av dem av og til føler slikt savn. Til sammenlikning oppgir ca. 24 prosent av de frekvente spillerne at de ofte eller av og til savner andre mennesker.

Det er likevel ikke slik at problemspillere oftere treffer andre når de spiller, og heller ikke slik at de spiller i stedet for å treffe andre. Tvert i mot er både det å hovedsakelig spille alene, og det å hovedsakelig spille sammen med andre vanligere blant de som ikke har problemer (tabell 6.5). Blant personer som har problemer med spill er det flere som oppgir at de spiller like ofte alene som sammen med andre. Disse sammenhengene har sannsynligvis mye å gjøre med ulikhetene i spillhyppighet, og i hvor mange forskjellige spill man deltar i. Problemspillere spiller som vi vet både ofte, og på mange forskjellige typer spill, hvorav enkelte innbyr mer til samvær med andre. Spillere som ikke har problemer kan også spille relativt ofte, men de begrenser seg i langt større grad til færre spilltyper. Hvorvidt de spillene man deltar i egner seg for sosialt spill eller ikke vil da ha stor betydning for om man oftest spiller alene, eller oftest spiller sammen med andre.

Vi har ikke funnet signifikante sammenhenger mellom det å være regulær eller frekvent spiller og hvorvidt man spiller alene eller sammen med andre.

Tabell 6.5: Prosentandeler som spiller alene og sammen med andre.

	Uten problemer	Nåværende problemer
Alltid eller oftest med andre	30,4	22,2
Like ofte med andre som alene	11,7	33,3
Alltid eller oftest alene	57,9	44,5
Totalt	100,0	100,0
Antall	4671	36

Chi kvadrat $p < 0,001$

6.6 Oppfatninger av egen helse

Av tabell 6.6 ser vi at ikke-spillere og regulære spillere signifikant oftere enn frekvente spillere oppfatter sin egen helse som god eller meget god ($p < 0,001$). Frekvente spillere oppfatter den i større grad som verken god eller dårlig, eller også som dårlig.

Tabell 6.6: Oppfatning av egen helse

	Meget eller ganske god	Verken god eller dårlig	Meget eller ganske dårlig	Antall
Ikke-spiller	88,4	7,9	3,7	1004
Regulær spiller	85,4	11,3	3,3	3680
Frekvent spiller	78,6	16,7	4,7	533
Livstids problemspiller	68,5	21,9	9,6	73
Totalt i utvalget	85,3	11,2	3,5	5217

Chi kvadrat

Når vi kontrollerer for kjønn viser det seg at det ikke er noen signifikant forskjell mellom menn i de ulike spillergruppene, mens sammenhengen mellom gruppetilhørighet og oppfatningen av egen helse er signifikant på 0,001-nivå for kvinner. Også når vi deler spillergruppene inn etter alder viser det seg at disse forskjellene ikke kan påvises i hele utvalget. Det er signifikant sammenheng mellom frekvens av spill og oppfatninger om egen helse for personer i alderen 25-44 år ($p < 0,001$) og for personer i alderen 45-64 år ($p < 0,05$). For de som er yngre enn 25 eller eldre enn 64 ser det derimot ikke ut til å eksistere noen slik sammenheng.

Det er også signifikant sammenheng mellom problemspill og oppfatninger av egen helse ($p < 0,001$). Bortimot 1 av 10 problemspillere mener selv at de har meget eller ganske dårlig helse. Tilsvarende andel blant frekvente spillere er 1 av 20.

6.7 Oppfatninger om pengespill

Det har blitt hevdet at oppfatninger knyttet til pengespillvirksomhet, og særlig til mulighetene for å vinne eller påvirke resultatet på ulike vis, er ulikt fordelt mellom personer med og uten pengespillproblemer (Fekjær, 2002). Man mener også at hvordan spillingen oppfattes har betydning for risikoen for pengespillproblemer. I tabell 6.7 ser vi hvordan slike oppfatninger fordeler seg blant ikke-spillere, regulære og frekvente spillere, og livstids problemspillere.

Tabell 6.7: Prosentandel som er helt eller delvis enige i ulike utsagn

	I det lange løp vil jeg vinne mer enn jeg taper	Jeg kan påvirke resultatet ved ting jeg tenker eller gjør når jeg spiller	Jeg føler ofte at jeg kommer til å ha bedre vinnerlykke enn vanligvis	Jo lengre uflaksen har vart, desto større sjanse for å vinne snart	Det er sannsynlig at jeg en gang vil få en stor gevinst
Ikke-spiller	6,0	16,6	14,3	9,7	6,6
Regulær spiller	10,5	12,8	22,1	15,3	20,5
Frekvent spiller	15,6	19,8	32,7	25,2	38,8
Livstids problemspiller	25,4	42,0	71,8	41,4	58,3
Totalt i utvalget	10,2	14,2	21,8	15,3	19,8

Chi kvadrat. Signifikant sammenheng ($p < 0,001$) både mellom hyppighet av spill og oppfatninger, og mellom problemspill og oppfatninger.

Blant frekvente spillere er det signifikant større andeler som sier seg helt eller delvis enig i at de i det lange løp vil vinne mer enn de taper, at resultatet kan påvirkes av ting man tenker eller foretar seg mens man spiller, at de enkelte dager føler seg heldigere, at langvarig uflaks øker sannsynligheten for snart å vinne, og at det er sannsynlig at de en gang vil få en stor gevinst. Blant ikke-spillerne er troen på alle disse utsagnene relativt lav, men de har større tiltro til at utfallet av et spill kan påvirkes,

enn til de andre. Blant regulære spillere er det vanligst å være enig i at man enkelte dager føler seg mer heldig enn ellers, og at det er sannsynlig at man en gang vil få en stor gevinst (hhv 22,1 og 20,5% enige). Blant de frekvente spillerne sier nærmere 40 prosent seg helt eller delvis enig i at det er sannsynlig at de en gang vil vinne en stor gevinst, mens 33 prosent av dem ofte føler at de har en heldigere dag.

Vi har overlatt til respondentene selv å definere hva de mener med stor gevinst. Det kan altså tenkes at frekvente spillere har mindre summer i tankene enn regulære spillere når de besvarer spørsmålet om stor gevinst. Likevel gir disse resultatet grunn til å mene at troen på mulighetene for å vinne kan være en faktor av betydning for hvor ofte man deltar i pengespill.

De største andelene helt eller delvis enige i alle disse utsagnene finner vi hos problemspillerne. Omtrent $\frac{1}{4}$ av dem er helt eller delvis enige i at de i det lange løp vil vinne mer enn de taper, 42 prosent mener de kan påvirke resultatet av et spill ved ting de tenker eller gjør mens de spiller og 72 prosent føler ofte at de kommer til å ha bedre vinnerlykke enn vanlig. Videre mener 41 prosent at langvarig uflaks øker sjansen for snart å vinne, mens 58 prosent mener det er sannsynlig at de en gang vil få en stor gevinst.

Problemspillerne er altså generelt sett langt mer positive til vinner sjansene sine enn andre. Forskjellen mellom spillertypene er signifikant på 0,001-nivå på alle de fem spørsmålene i tabellen. Denne sammenhengen gjelder også om vi ser på menn og kvinner, og de yngre og eldre enn 25 år isolert. Generelt er det også signifikant større andeler blant menn og de under 25 år som er helt eller delvis enig i utsagnene i tabellen, enn det er kvinner og personer i alderen 25-74 år. Unntakene er utsagnet om å vinne mer enn man taper, der det ikke er noen signifikant sammenheng med alder, og utsagnet om å føle seg mer heldig, der det ikke er signifikant sammenheng med kjønn. Når det gjelder dette utsagnet er imidlertid forskjellen mellom unge og eldre svært stor. 37 prosent av de under 25 år er helt eller delvis enig, mens 19 prosent av 25-74-åringene er det.

At problemspillerne er langt mer positive til sine egne vannersjanser i pengespill enn andre kan innebære at det å ha slike oppfatninger gir økt risiko for å utvikle pengespillproblemer. På den annen side er det også mulig at synet på egne vannersjanser endrer seg utover i spillekarrieren, og at disse individene ikke var like optimistiske før de fikk problemer. Likevel ser det altså ut til at det å være svært optimistisk med hensyn til sjansene for gevinst kan være en indikasjon på eksisterende pengespillproblemer.

6.8 Tidsbruk

Et høyt pengeforbruk er selvsagt en viktig grunn til at noen får vanskeligheter på grunn av sitt pengespill. Det er imidlertid også andre faktorer som kan bidra til å forsterke problemene. En av disse faktorene er spillernes tidsforbruk. Som vi ser i tabell 6.8 er det langt vanligere for problemspillere å holde på i mer enn én time om gangen når de spiller enn det er for personer som ikke har problemer med spill. Mens 7,3 prosent av de regulære spillerne, og 14,1 prosent av de frekvente, pleier å spille mer enn én time om gangen er andelen av problemspillerne som gjør det 37,5 prosent. Fra tabellen ser vi også at over 1/5 av problemspillerne oppgir at de spiller 2-5 timer om gangen. I tillegg vet vi at problemspillere spiller mye oftere enn de som ikke har problemer, i gjennomsnitt ca 427 ganger i året. Alt i alt ser det altså ut til at spilleaktiviteten tar svært mye tid for store deler av problemspillerne.

Tabell 6.8: Spillergruppene inndelt etter hvor lenge de spiller pr gang.

	Regulær spiller	Frekvent spiller	Livstid problemspiller
Mindre enn 1 time pr gang	92,7	85,9	62,5
1-2 timer pr gang	3,7	8,2	12,5
2-5 timer pr gang	2,8	5,9	21,4
5-12 timer pr gang	0,7	0,0	0,0
Mer enn 12 timer pr gang	0,1	0,0	3,6
Total	100,0	100,0	100,0
Antall	2612	441	56

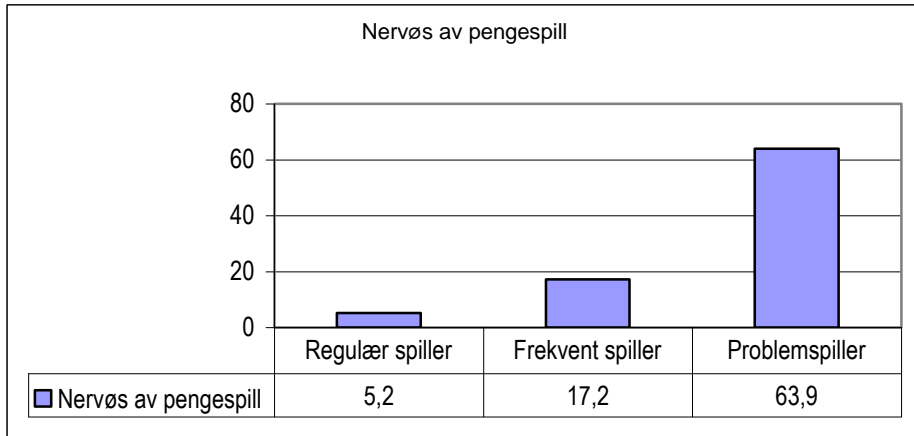
Chi kvadrat. Signifikant sammenheng mellom spillertype og varighet av spill både for hyppighet og problemer ($p < 0,001$)

Forskjellen i tidsbruk mellom regulære og frekvente spillere reflekterer sannsynligvis først og fremst det at disse spillertypene i noen grad har ulike typer favorittspill. For eksempel er det slik at mens 43,3 prosent av de regulære spillerne oppgir å ha de relativt lite tidkrevende spillene Lotto og Vikinglotto som favoritter, er dette favorittspillene til 25,3 prosent av de frekvente spillerne. Den samme effekten kan også ha betydning for forskjellen mellom problemspillere og andre. Mange problemspillere foretrekker spilltyper som kan ta litt lengre tid, for eksempel bingo, pengeautomat og kortspill.

6.9 Nervøse av pengespill

Personer som har problemer med spill vil også oftere enn andre bekymre seg for sin egen spilleaktivitet. På spørsmål om pengespill noen gang hadde gjort respondentene nervøse eller urolige svarte opp mot 64 prosent av livstids problemspillerne ja (figur 6.5). I kontrast var det bare 5 prosent av de regulære spillerne, og 17 prosent av de frekvente spillerne som hadde blitt nervøse av spill. Frekvente spillere opplever altså dette signifikant oftere enn regulære spillere ($p < 0,001$). Likevel er det også markert forskjell mellom frekvente spillere og problemspillere. Forskjellen mellom livstids problemspillere og andre er signifikant på 0,001-nivå.

Figur 6.5: Prosentandeler som har blitt nervøse av spill.



7 Områder av særlig interesse

Vi vil ta for oss tre ulike sider ved pengespill som det er knyttet ekstra interesse til: Ungdommers pengespill, internettspill og illegalt pengespill.

7.1 Ungdom

Personer under 25 år har oftere problemer med pengespill enn de som er over 25 år. Våre resultater gir at ca 3,5 prosent av 15-17-åringene, og 3,9 prosent av 18-24-åringene har slike problemer (jfr. tabell 4.7, problemspillkap.). At omfanget av problemer er større blant unge personer er et resultat som stemmer overens med hva som er funnet i andre studier både internasjonal og nasjonalt. I Rossow og Hansens (2003) undersøkelse av pengespill blant norsk ungdom finner man at ca 3,2 prosent av ungdommene har problemer med spill. Forskjeller i metode, svarprosent, aldersgruppe og måten å måle problemer på fører likevel til at det ikke er uproblematisk å gjøre direkte sammenligninger av resultatene fra disse to undersøkelsene. Som vi har vært inne på tidligere er det sannsynlig at nettopp personer med pengespillproblemer er underrepresentert i surveyundersøkelser om pengespill. Ettersom Rossow og Hansen har en responsrate på over 92 prosent, er det imidlertid ikke grunn til å tro at det er vesentlige problemer med representativiteten i deres undersøkelse, og vi vil kanskje derfor forventet en lavere prevalensrate i vår undersøkelse enn i Rossow og Hansens. Årsaken til at det ikke er slik kan være å finne i hvordan problemene måles. Mens vi i denne undersøkelsen bruker NODS, har Rossow og Hansen brukt en kortversjon bestående av tre spørsmål som i tidligere studier har vist seg å skille bra mellom personer med og uten problemer⁸. Det kan antas at dette tre-spørsmåls-instrumentet gir et lavere estimat på omfanget av problemer enn man ville fått med en fullstendig NODS (Rossow og Hansen, 2003). I vår undersøkelse har for eksempel 1,0

⁸ Liebet og chasing. (behov for å spille for mer og mer penger, lyve for mennesker som er viktige for deg om hvor mye du spiller, ofte prøve å vinne tilbake penger tapt på spill).

prosent av de mellom 15 og 24 år svart positivt på alle disse tre spørsmålene.

I tillegg kan det selvfølgelig også være systematiske forskjeller i hvordan respondentene har besvart spørsmålene i disse to undersøkelsene på grunn av ulikheter i hvordan spørsmålene er stilt og ulikheter i den sammenhengen spørsmålene er satt inn i. Det er uvisst i hvilken retning disse forskjellene i så fall går.

Til tross for den høye prevalensen av pengespillproblemer har vi også funnet at personer i alderen 15-25 år sjeldnere deltar i pengespill, og også sjeldnere er frekvente spillere, enn personer over 25 år. I følge våre resultater utgjør altså det å delta i pengespill en større risiko for ungdom enn tilfellet er for eldre personer.

I undersøkelsesperioden var det 18-års grense for spill på pengeautomater og spill over internett/mobiltelefon, og i tabell 7.1 ser vi hvor mange som har deltatt i disse spillene fordelt på alderstrinn. 74 prosent av 15-17-åringene har spilt pengeautomat minst en gang og 54 prosent av dem har gjort det i løpet av det siste året. Blant 18-24-åringene er andelen som noen gang har spilt på pengeautomat 76 prosent, mens 45,4 prosent av dem har spilt på pengeautomat de siste 12 måneder. Blant personer over 25 år andelen som har spilt på pengeautomater lavere.

Tabell 7.1: Prosentandeler som har deltatt i spill på pengeautomat, bingoautomat og internett/mobiltelefon.

Spilltype	15-17 år	18-24 år	25-44 år	45-64 år	65-74 år
Pengeautomat, noen gang	73,6	75,7	52,5	32,1	17,9
Pengeautomat, siste 12 mnd	53,7	45,4	21,6	11,8	8,2
Internett/mobil, noen gang	3,5	7,5	4,4	1,3	0,6
Internett/mobil, siste 12 mnd	2,7	5,9	3,5	1,2	0,6
Antall i aldersgruppen	259	614	2134	1715	515

Når det gjelder internettspill deltar 18-24-åringene signifikant mer enn 15-17-åringene (7,5 mot 3,5%). Dette kan bety at aldersgrensen har effekt på omfanget av internettspill, men kan også skyldes manglende interesse, eller eventuelt manglende tilgang på internett, blant de under

18 år. Faktorer som kan ha bidratt til å gjøre internettspill vanskeligere tilgjengelig for de under 18 år er blant annet at man må registrere seg som spiller, og enten opprette en konto med spillepenger, eller bruke kredittkort for å spille.

Det er godt mulig at enkelte av de under 18 år som oppgir at de noen gang har spilt på pengeautomat, gjorde dette før 18-års-grensen ble innført 1. januar 2001. Den store andelen blant de under 18 år som har spilt på pengeautomater de siste 12 måneder viser likevel at det er problemer knyttet til overholdelsen av aldersgrensen for slike spill. En mulig årsak til disse problemene kan være det at disse automatene er plassert ut på steder uten aldersgrense, og hvor det også kan være vanskelig å følge med på hvem som spiller. I tabell 7.2 vises på hvilke type steder pengeautomatspillerne oppgir at de oftest har spilt i løpet av de siste 12 måneder, fordelt over ulike alderstrinn.

Tabell 7.2: Hvor deltakerne har spilt pengeautomat siste 12 måneder (prosent av aldersgruppen).

	15-17 år	18-24 år	25-44 år	45-64 år	65-74 år
Dagligvarebutikk	41,4	32,8	19,4	8,2	11,0
Kiosk/bensinstasjon	35,9	30,8	13,3	7,5	1,1
Restaurant/pub	7,0	8,2	5,2	2,3	1,4
Kjøpesenter/jernbanestasjon	25,6	18,6	11,1	7,2	4,8
Båt til/fra Norge	29,3	12,2	13,3	14,5	14,6
Spillehall i Norge	9,6	4,1	1,2	0,3	1,7
Spillehall i andre land	5,6	2,9	1,5	1,1	0,0
Antall i aldersgruppen	188	466	995	600	138

De to stedene som flest ungdommer under 18 år oppgir å ofte ha spilt pengeautomat er, som vist i tabell 7.2, dagligvarebutikk og kiosk/bensinstasjon. Dette er steder hvor også personer over aldersgrensen oppgir å spille ofte. I tillegg spiller ungdom langt oftere enn eldre på kjøpesenter/jernbanestasjon eller båter til/fra Norge. På alle disse stedene er kontrollen som oftest dårlig. Også i tidligere norske undersøkelser har disse stedene vist seg å være mye brukt av ungdom som spiller på pengeautomat (Nedregård, 1999).

7.2 Internett

De senere års teknologiske utvikling har også brakt med seg nye muligheter for pengespill. I dag tilbyr de aller fleste store pengespilltilbydere, inklusive Norsk Tipping og Norsk Rikstoto, spill over internett i tillegg til spill hos kommisjonær eller på bane. Når det gjelder denne type elektronisk spill, har utenlandske arrangører like god tilgang til norske spillere som innenlandske, og vi har også sett at flere utenlandske tilbydere satser på det norske marked, bl.a. ved å ha norskspråklige nettsider, og å reklamere for disse på norske tv-kanaler. For de innenlandske tilbyderne innebærer dette en stor utfordring, ikke minst fordi utenlandske tilbydere generelt ikke er bundet til å gi deler av utbyttet til gode formål, og derfor kan gi større deler av omsetningen tilbake til spillerne i form av gevinster. Med andre ord gir spill på utenlandske nettsteder ofte bedre odds enn hva norske nettsteder tilbyr.

Det er ikke grunn til å tvile på at spill over internett vil vokse i omfang i årene som kommer. Når vi ser på resultatene fra denne undersøkelsen, har det likevel ikke blitt særlig vanlig hittil. 3,3 prosent av utvalget oppgir at de noen gang har spilt over internett/mobiltelefon eller tv, 2,7 prosent at de har gjort det i løpet av det siste året. Når det gjelder de som har spilt på internett, ser det imidlertid ut til at det å spille på utenlandske nettsteder er relativt alminnelig. Som tabell 7.3, viser oppgir hele 56 prosent av de som har spilt på internett siste år at de ofte eller alltid spiller på utenlandske nettsteder. Dersom dette er en tendens som holder seg etter hvert som internettspill får en større utbredelse i befolkningen, vil det kunne få en ikke ubetydelig effekt på de innenlandske inntektene fra pengespill.

Tabell 7.3: Prosentandeler som spiller på utenlandske nettsteder.

	15-24 år	25-74 år	Totalt
Ofte eller alltid på utenlandsk nettsted	60,6	54,5	56,4
Sjelden eller ganske sjelden på utenlandsk nettsted	12,1	13,0	12,7
Aldri på utenlandsk nettsted	27,3	35,1	32,7
Antall	33	77	110

7.3 Illegalt spill

Med illegalt spill mener vi her spill som arrangeres illegalt. Ungdommer under 18 år som spiller på internett, mobiltelefon eller automater er behandlet tidligere.

Det er særlig to problemer knyttet til illegalt spill, og begge har sammenheng med inntekten fra spillet. For det første vil overskuddet fra slikt spill gå rett i lomma på arrangøren. Om illegalt spill tar kunder fra det legale spillet, betyr dette altså reduserte inntekter for mottakerne av spillemidler. For det andre kan illegalt spill gi store inntekter til den svarte økonomien, inntekter som i verste fall kan brukes til å finansiere ulike former for mer eller mindre organisert kriminalitet.

Våre resultater tyder ikke på at illegalt spill har noe særlig stort omfang i Norge. 1 individ blant de 384 som har spilt kort- eller terningspill siste år oppga at hun vanligvis spilte slike spill i illegale spillehaller i Norge. Når det gjelder spill på pengeautomater er det flere som mener at de har spilt illegalt. I tabell 7.4 rapporteres hvor mange prosent innenfor ulike grupper av utvalget som oppgir slikt illegalt automatspill. Totalt gjelder dette som vi ser 2,6 prosent av de som har spilt på pengeautomater siste år. Det er imidlertid store forskjeller mellom de forskjellige grupperingene.

Tabell 7.4: Prosentandeler som har spilt på illegale pengeautomater siste år.

Gruppe	Prosent som har spilt illegalt	Antall i gruppen
Menn	4,1	636
Kvinner	0,3	388
15-24 år	5,6	360
25-74 år	1,1	664
Norsk bakgrunn	2,1	950
Annen etnisk bakgrunn	8,5	71
Nåværende problemer	18,5	45
Ikke nåværende problemer	2,2	980
Totalt	2,6	1024

Chi kvadrat. Signifikant forskjell mellom alle grupperinger ($p < 0,01$)

Generelt er det vanligere at menn, personer under 25 år, personer med annen etnisk bakgrunn, og personer med pengespillproblemer har spilt på illegale pengeautomater, enn at kvinner, personer over 25 år, personer med norsk bakgrunn og personer uten pengespillproblemer har gjort det.

8 Spilleadferd og kriminalitet

Flere undersøkelser har påvist en klar sammenheng mellom tilbøyelighet til pengespill og til kriminalitet (Blaszczynski & Silove 1996). I en fersk studie av norsk ungdom (Rossow og Hansen 2003) ble denne sammenhengen vist meget tydelig. Det ble også vist at både bruken av penger på pengespill, og andelen med klare tegn på spilleproblemer, økte omtrent proporsjonalt med antall typer kriminalitet ungdommene hadde vært involvert i. En slik statistisk sammenheng er imidlertid ikke noe belegg for at det er noen kausal sammenheng mellom disse fenomenene. Det har imidlertid vært framsatt hypoteser om slike sammenhenger, og om sammenheng med visse personlighetstrekk, noe vi skal komme tilbake til.

I denne undersøkelsen har vi ikke hatt muligheter til å innhente data om kriminalitet og ulike personlighetstrekk. Dette er en undersøkelse av spilleadferd i ”normalbefolkningen” der spørreskjemaet for det første allerede var meget stort, og hvor eventuelle spørsmål om mer følsomme forhold som for eksempel kriminalitet lett kunne ha fått svarprosenten ytterligere ned, noe vi ikke ville ta sjansen på. Derimot foretok SIRUS samtidig med denne undersøkelsen også en undersøkelse av klientellet i norske fengsler. Formålet med denne undersøkelsen var noe helt annet enn å undersøke spillevaner, men vi fikk likevel med tre spørsmål om pengespill.

I midten av desember 2002 satt det 2687 personer i norske fengsler. I fengselsundersøkelsen ble alle disse bedt om å svare anonymt på et spørreskjema, som de deretter selv la i en konvolutt og klebet igjen. Skjemaene ble så samlet inn og sendt til SIRUS samlet for hver institusjon. Det var selvfølgelig frivillig å delta i undersøkelsen. Det kom inn 1093 besvarte skjemaer, dvs. en svarprosent på 41. En fullstendig bortfallsanalyse vil bli gjort i rapporten fra fengselsundersøkelsen, her vil vi bare si at utvalget ikke er vesentlig skjevt i forhold til fengselspopulasjonen totalt mhp. de bakgrunnsvariable vi har hatt mulighet til å kontrollere, i dette tilfellet bare kjønn og alder. Derimot er

fengselspopulasjonen svært skjevt sammensatt både mht. kjønn og alder i forhold til totalpopulasjonen i Norge.

Som det framgår av tabell 8.1 er det en klar dominans av menn (nesten 94 prosent) og en overvekt av relativt unge (60 prosent under 35 år), i fengselspopulasjonen. Aldersfordelingen er derimot temmelig identisk for de to kjønn.

Tabell 8.1: Antall kvinner og menn i utvalget fra fengselspopulasjonen fordelt på 4 aldersgrupper. Antall (N) og prosent.

Alder	Fengselsutvalget*			
	Menn		Kvinner	
	N	%	N	%
19-24	206	20	14	20
25-34	400	40	27	39
35-44	245	24	18	26
45-74	159	16	11	16
Totalt	1010	100	70	101

*13 skjemaer manglet opplysninger om kjønn eller alder.

Som vi allerede har sett er spill om penger og spilleproblemer svært forskjellig for de to kjønn og for ulike aldersgrupper; begge deler er mest utbredt i de grupper som er overrepresentert i fengselspopulasjonen. En sammenligning av fengselsklientellet og ”normalbefolkningen” vil derfor bli feil hvis vi ikke justerer for ulikhetene i kjønns- og alderssammensetningen. Vi vil derfor gjøre sammenligningene separat for kvinner og menn og for de ulike aldersgruppene som er angitt i tabell 8.1.

Siden det bare var 70 kvinner i utvalget, og noen av disse dessuten ikke hadde svart på alle spørsmålene om pengespill, fant vi at en fordeling av kvinnene i fire alderskategorier ville gi for få i hver kategori til at vi kunne feste noen lit til de estimatene som framkom. Vi måtte derfor nøye oss med to alderskategorier av kvinner i fengselsutvalget, slik det framgår av tabellene. Likevel vil resultatene for kvinner være betydelig mer usikre enn for menn.

De spørsmålene om pengespill som ble stilt i fengselsundersøkelsen var:

Har du noen gang satset penger på spill (f.eks. oddsen, tipping, V6, poker, spilleautomater etc.)?

Har du noen gang måttet øke innsatsen for å beholde spenningen og gleden ved spillet?

Har du noen gang løyet for din familie eller for andre for å skjule hvor mye du spiller?

Alle tre spørsmålene hadde ”Ja” og ”Nei” som svaralternativer. De to siste hadde i tillegg alternativet ”Vet ikke/ husker ikke”, men de som valgte dette alternativet, samt de ubesvarte, er utelatt i den videre analyse. De to siste spørsmålene går samlet under navnet ”Lie/bet questionnaire” og de inngår også i NODS. De er ansett for å være de to mest sentrale spørsmål i NODS i betydningen at et ”ja” på begge disse to spørsmålene gir en sterk indikasjon på pengespillproblemer. De to spørsmålene sies å ha stor grad av sensitivitet og spesifisitet, dvs. at man med disse to spørsmålene vil kunne fange opp de fleste med pengespillproblemer (slik dette defineres i NODS) og samtidig ikke få med så mange som ikke har slike problemer (Johnson et al 1997). Vi ønsker altså å bruke ”Lie/bet” til å belyse graden av spilleproblemer i fengselspopulasjonen sammenlignet med befolkningen generelt.

Det første spørsmålet om pengespill i fengselsundersøkelsen (”Har du noen gang satset penger på spill?”) er egentlig bare et innledningsspørsmål for å lede respondentenes oppmerksomhet over på et nytt tema. Spørsmålet er ikke stilt i undersøkelsen av ”normalbefolkningen” siden vi der ønsket mer detaljert kunnskap om spillemønsteret. Det er kjent fra andre undersøkelser, bl.a. undersøkelser om alkoholbruk (Nordlund 1992), at et generelt ”screeningspørsmål” som dette gir lavere estimer enn estimer som er basert på flere spørsmål om ulike typer av den virksomheten det gjelder, i dette tilfelle spørsmål om deltakelse i ulike typer spill slik det er gjort i befolkningsundersøkelsen. I tabell 8.2 er altså estimatene som gjelder fengselsutvalget ikke sammenlignbare med estimatene som gjelder befolkningen generelt. Når man derfor finner at en tilsynelatende større

andel av befolkningen enn av fengselspopulasjonen har deltatt i pengespill, og at dette gjelder alle aldersgrupper og for begge kjønn, er dette høyst sannsynlig en effekt av ulikheten i estimeringsprosedyren. Til tross for at tabellen derfor sier lite om forskjeller eller likheter mellom de to utvalgene når det gjelder deltakelse i pengespill, tar vi likevel med disse estimatene med tanke på eventuelle senere sammenligninger med andre, og mer sammenlignbare undersøkelser.

I en annen undersøkelse av spilleadferd i et antatt representativt utvalg av den norske befolkning (Götestam & Johansson 2003) finner man at andelen som noen gang har spilt om penger er 68.8 prosent. Dette estimatet synes å være basert på et enkelt spørsmål, på nokså tilsvarende måte som det som ble gjort i fengselsundersøkelsen, og sammenligning med dette anslaget er derfor mer relevant. Som man ser finner man da at de innsatte i fengslene i betydelig større grad enn befolkningen generelt har spilt om penger. Ut fra den store forskjellen i de to estimatene for befolkningen generelt ser vi også tydelig (som nevnt ovenfor) at et screeningsspørsmål (dvs. et generelt spørsmål om respondentene har spilt om penger) gir et langt lavere prevalens estimat enn et estimat bygd på flere spørsmål om ulike sider av den aktuelle adferden (her: spesifikke spørsmål om deltakelse i hver enkelt spilltype).

Tabell 8.2 : ”Har du noen gang satset penger på spill?” Prosent ja-svar.

Alder	Menn		Kvinner	
	I fengsel	Befolkning	I fengsel	Befolkning
19-24	88.8	96.4	61.5	95.5
25-34	83.8	96.5		
35-44	85.4	96.2	71.4	94.1
45-74	82.5	94.4		
Totalt	85.0	95.2	65.7	94.5

De to interessante spørsmålene er imidlertid de som inngår i ”Lie/bet”, og disse spørsmålene er stilt på (nesten) helt lik måte i befolkningsundersøkelsen og fengselsundersøkelsen, og estimatene er klart sammenlignbare for de to utvalgene. Vi skal først se på svarene på hvert av disse spørsmålene i de to utvalgene. Av tabell 8.3 ser vi at langt

flere i fengselsutvalget enn i befolkningen generelt hadde opplevd at de måtte spille for mer og mer penger for å beholde spenningen ved spillet. Forskjellene er store også for hver alderskategori, både blant menn og kvinner, og alle forskjellene er statistisk signifikante på 1 prosent nivå.

Tabell 8.3: ”Har du noen gang måttet øke innsatsen for å beholde spenningen ved spillet?” Prosent ja-svar.

Alder	Menn		Kvinner	
	I fengsel	Befolkning	I fengsel	Befolkning
19-24	42.9	8.2	8.8	1.5
25-34	30.7	2.7		
35-44	23.2	2.0	19.2	0.5
45-74	13.2	0.6		
Totalt	28.4	2.0	13.3	0.8

Chi kvadrat

Også når det gjelder det andre spørsmålet som inngår i ”Lie/bet” er forskjellene mellom de to gruppene meget store. Som det framgår av tabell 8.4 har langt flere i fengselsutvalget enn i utvalget fra befolkningen løyet for å skjule hvor mye de spiller. Alle forskjellene, både totalt og for hver aldersgruppe er statistisk signifikante, med unntak av forskjellen mellom kvinnene under 35 år i henholdsvis fengselsutvalget og befolkningen generelt.

Tabell 8.4: ”Har du noen gang løyet for din familie eller andre for å skjule hvor mye du spiller?” Prosent ja-svar.

Alder	Menn		Kvinner	
	I fengsel	Befolkning	I fengsel	Befolkning
19-24	19.5	7.7	2.7	1.3
25-34	12.0	4.0		
35-44	12.9	2.8	11.5	0.4
45-74	7.3	0.9		
Totalt	13.0	2.5	6.3	0.6

Chi kvadrat

Som ventet ut fra svarfordelingene på de to spørsmålene hver for seg er også kombinasjonen av dem (”lie/bet”) svært forskjellig i de to

utvalgene. Som det framgår av tabell 8.5 er ”lie/bet”-andelen betydelig høyere for menn i fengsel enn for menn generelt i befolkningen, og dette gjelder også innen alle aldersgrupper vi har sammenlignet. Alle forskjellene for menn er statistisk signifikant på 1 prosent nivå. For kvinner er resultatene svært usikre, selv om forskjellen er stor (og statistisk signifikant) for kvinner over 35 år.

Tabell 8.5: ”Lie/bet”-andelen. (dvs. ja på begge spørsmålene ovenfor)

Alder	Menn		Kvinner	
	I fengsel	Befolkning	I fengsel	Befolkning
19-24	17.8	3.8	0.0	0.6
25-34	10.1	0.7		
35-44	11.2	1.2		
45-74	6.0	0.2	11.1	0.1
Totalt	11.3	0.8	4.8	0.3

Chi kvadrat

En svært stor andel av menn i fengsel synes altså å ha et problematisk forhold til pengespill. For den yngste aldersgruppen er andelen ca. 18 prosent, og selv om ”lie/bet”-andelen i befolkningen generelt også er høyest i de yngre aldersgruppene (se også Rossow og Hansen, 2003, s. 25), så er den langt høyere blant de innsatte i fengslene.

Det finnes flere teorier om hvorfor det forholder seg slik. En del typer spill er jo ulovlige i seg selv, og i tillegg er noen typer pengespill forbundet med hvitvasking av penger som også er ulovlig. Slik er det en direkte sammenheng mellom pengespill og kriminalitet. I tillegg vet man at mange som havner i økonomiske problemer pga. av sin overdrevne (eller patologiske) hang til pengespill begår kriminelle handlinger for å dekke spillegjeld (Blaszczynki & Silove 1996). Men disse forholdene kan ikke forklare hele sammenhengen, og mange forskere har vært inne på at det må foreligge en nærere sammenheng av psykologisk eller personlighetsmessig art som kobler disse to typene adferd sammen. Gottfredson og Hirschi (1990) har framsatt en generell teori der en variabel de kaller ”self-control” kan forklare både variasjonen i alle typer kriminalitet og det de kaller analoge adferdstyper, herunder spill om

penger. Paternoster og Brame (1998) har etterprøvd teorien og funnet den utilstrekkelig.

Flere har vært inne på at sterk trang til spenning kan være et personlighetstrekk både hos kriminelle og folk med sterk hang til pengespill. En skala for å måle trang til spenning, eller "sensation seeking", ble utviklet av Zuckerman og medarbeidere fra 1960-årene og framover (Zuckerman 1979) og flere studier har vist at dette personlighetstrekket har sammenheng både med kriminalitet (Horvath & Zuckerman 1993) og med spilleproblemer (Zaleskiewicz 2001, Petry 2001, Zuckerman & Kuhlman 2000). Det er da nærliggende å anta at "sensation seeking" kan være en *felles* årsaksfaktor bak både kriminalitet og spilleproblemer. Dette er imidlertid, så vidt vi kan se, ikke klart påvist. Kriminalitet har imidlertid svært mange former, og spilleproblemer kan også skyldes mange ulike forhold, og det kan derfor være tvilsomt om en enkelt faktor kan forklare all variasjonen i disse typene adferd. Like fullt gir den sterke sammenhengen mellom kriminalitet og spilleproblemer grunn til å studere denne hypotesen nærmere. Dette krever imidlertid andre typer data enn det vi har hatt mulighet til å skaffe gjennom denne undersøkelsen.

9 Konklusjon

En viktig begrunnelse for å gjøre undersøkelser av befolkningens pengespill, er at man ønsker å få bedre kunnskap om omfanget av pengespillproblemer både i befolkningen totalt, og i ulike grupper av befolkningen. Denne typen kunnskap er viktig ikke minst for behandlingsapparatet, og for beslutningstakere som fordeler ressurser til behandlingsapparatet. Et annet argument for pengespillforskning er at det kan øke forståelsen av hvordan pengespillproblemer utvikles, og hvorfor slike problemer oppstår hos noen spillere, men ikke hos andre. Av disse to oppgavene, er den første svært mye enklere enn den andre. Følgelig eksisterer det også langt mer kunnskap om omfanget og fordelingen av pengespillproblemer i befolkninger, enn det finnes sikker viten om risikofaktorer for slike problemer. Dette til tross for at det i et internasjonalt perspektiv har vært forsket relativt mye rundt pengespill og pengespillproblemer i en lang rekke år.

Et av hovedproblemene i forhold til å avdekke hva som gir økt risiko for problemer, er de begrensningene som gis av det datamaterialet man har til rådighet. Hovedtyngden av spillforskningen er basert på tverrsnittsdata. Selv om man finner systematiske forskjeller mellom personer med og uten pengespillproblemer, gir denne type data i seg selv ikke grunnlag for å si noe om årsak og virkning. De kan imidlertid si noe om samvariasjon, og dette er også verdifull kunnskap. Selv om forskningen om pengespill så langt ikke har gjort oss i stand til å si med sikkerhet hva det er som forårsaker pengespillproblemer, så har den altså gitt oss økt innsikt i hvordan den gruppen som har problemer med pengespill er sammensatt, hva som kjennetegner disse personene, og hva slags tilleggspolproblemer man kan forvente å finne blant problemspillerne.

Resultatene fra denne undersøkelsen viser at de aller fleste voksne nordmenn har deltatt i pengespill, og at mange også deltar relativt hyppig. 8 av 10 har spilt om penger det siste året, og mer enn 3 av 10 har gjort det ukentlig eller oftere. Den mest populære spilltypen i befolkningen er lotterier.

Deltakelsen er ikke like stor i alle deler av befolkningen. Unge, personer med høy utdannelse eller høy lønn, ugifte og personer som ikke er født i Norge har oftere enn andre ikke deltatt i pengespill det siste året. Blant de som har spilt om penger minst to ganger i uka er det flest menn, eldre, personer med lav utdannelse, og personer fra Nord-Norge. De som spiller minst to ganger i uka utgjør 10 prosent av befolkningen. De står likevel for over halvparten (54%) av omsetningen i pengespillmarkedet.

I følge våre resultater er omfanget av pengespillproblemer noe lavere i Norge enn i mange andre land. 0,8 prosent av befolkningen har eller har hatt problemer med spill, mens 0,6 prosent er eller har vært patologiske spillere. Summert gir dette ca 49 000 personer som har eller har hatt pengespillproblemer eller patologi. De som har problemer med spill deltar generelt langt hyppigere, og i mange flere typer spill enn hva som er vanlig blant personer uten pengespillproblemer. Det mest utbredte spillet blant de med problemer er likevel pengeautomater.

Problemomfanget er ikke like stort i alle deler av befolkningen. Særlig tydelige er de forskjellene vi har funnet mellom menn og kvinner, mellom ulike alderstrinn, og mellom personer født i Norge kontra personer født i andre land. At menn oftere har pengespillproblemer enn kvinner, og at unge har mer problemer enn eldre er resultater som stemmer overens med inntrykket fra pengespillforskning internasjonalt.

Blant de som er mellom 15 og 24 år, er det 3,8 prosent problemspillere og patologiske spillere. Dette utgjør ca 20 500 personer, og omfatter 42 prosent av alle problemspillerne i befolkningen. Blant ungdom er det i tillegg større andeler ikke-spillere enn det er i resten av befolkningen. Det å delta i pengespill medfører altså langt høyere risiko for å utvikle problemer i denne gruppen, og målt som andel av spillerne utgjør de med problemer hele 4,9 prosent. Sagt med andre ord har 1 av 20 pengespilldeltakere under 25 år problemer i forhold til spillingen sin.

Den høye problemprevalensen blant ungdom gjenspeiler nok derfor delvis det at ungdom har lettere for å utvikle slike problemer enn de som er eldre. I tillegg er det imidlertid også rimelig å anta at den økte tilgjengeligheten av pengespill de siste 10 årene har ført til at disse

problemene har økt i omfang blant unge. De under 25 år har blant annet langt lavere gjennomsnittlige debutalder for pengespill enn hva de eldre har. Pengespillstudier har gjennomgående vist at mange av de som har utviklet et problematisk forhold til pengespill begynte å spille i ung alder, og dette anses nå som en risikofaktor.

Dersom en slik generasjonseffekt er noe av forklaringen på den høye prevalensen av problemer blant unge kan vi, gitt uendret tilgjengelighet av pengespill, risikere at omfanget av pengespillproblemer vil øke i årene som kommer.

At unge ser ut til å ha lettere for å utvikle problemer med pengespill, gjør 18-års-grensen på spill på pengeautomat og internett/mobiltelefon til et svært viktig forebyggende instrument. Resultatene i denne rapporten tyder på at det for pengeautomatene del er store problemer knyttet til overholdelsen av denne aldersgrensen. Ungdom under 18 år spiller like mye på pengeautomater som de mellom 18 og 24. Et hovedproblem i denne forbindelse er at pengeautomatene står oppstilt på steder hvor det er lite eller manglende kontroll med hvem det er som spiller. De stedene der ungdom under 18 år oftest spiller på pengeautomat er i dagligvarebutikker, i kiosker og bensinstasjoner, på kjøpesentre og jernbanestasjoner, og på båter til og fra Norge. Dersom aldersgrensen skal få den positive effekten man ønsker at den skal ha, er det altså avgjørende at kontrollen blir forbedret. Slik situasjonen er i dag er det mange automater som er oppstilt slik at kontroll nærmest er umulig.

Det høye omfanget av problemer blant personer som ikke er født i Norge innebærer også en utfordring for det forebyggende arbeidet. For mange spilltyper utgjør utenlandskfødte personer 20 prosent eller mer av de problemspillerne som deltar i spillet, noe som tyder på at dette er en meget aktiv gruppe. Svært mange av de som ikke er født i Norge deltar ikke i spill i det hele tatt. I likhet med ungdom, kan det altså se ut til at personer som ikke er født i Norge har større risiko for å utvikle problemer når de deltar i spill.

Når det gjelder hvem problemspillerne ellers er, gir våre resultater samme situasjonsbeskrivelse som man har funnet fra undersøkelser i andre land.

De som har pengespillproblemer har oftere begynt å spille ved en lavere alder, de har oftere hatt nybegynnerflaks, de kommer oftere fra familier der det fins andre med slike problemer, og de er langt mer positive til mulighetene for å vinne i pengespill enn befolkningen ellers. Personer med pengespillproblemer mener også at de har dårligere helse og de savner andre menneskers selskap mer enn de uten problemer.

Pengespill er en dyr lidenskap for de som har pengespillproblemer. De 1,4 prosentene som er livstids problemspillere har utgifter som tilsvarer 13 prosent av omsetningen i pengespillmarkedet. I tillegg bruker de også svært mye tid på spill, mange spiller daglig, og nærmere 40 prosent av dem holder ofte på i mer enn 1 time når de spiller.

Deler av inntektene fra pengespill brukes i dag til å finansiere ulike gode formål, og dette er også med på å legitimere det organiserte pengespillet vi har i Norge. Det er ikke usannsynlig at det i framtiden vil vise seg stadig vanskeligere å opprettholde dette systemet, først og fremst på grunn av den økte konkurransen fra utlandet som spill over internett har åpnet for. Foreløpig har internett-spill ikke fått noe særlig omfang i befolkningen, men det er grunn til å tro at dette vil øke etter hvert som stadig flere får tilgang til internett hjemmefra. Det gir også grunn til bekymring at mange av de som *har* spilt på internett, har spilt spill fra utenlandske leverandører.

Flere norske spillarrangører tilbyr nå spill over internett, hovedsakelig med den begrunnelse at de må møte konkurransen fra utlandet. Et interessant spørsmål i den forbindelse er om dette virkelig vil bidra til å holde spilleinntekten på norske hender, eller om det tvert i mot fører til at norske spillere raskere enn ellers blir fortrolige med internettspill, og at flere dermed oppdager muligheten for å spille på utenlandske nettstedet. Det ligger selvsagt utenfor rammen av denne undersøkelsen å spekulere over svaret på dette spørsmålet. Derimot kan vi slå fast at utviklingen på inntektssiden i årene framover kan vise seg å bli av avgjørende betydning for organiseringen av pengespillmarkedet i Norge, for spillarrangørene og for de ulike mottakerne av spillemidler.

Forskning om pengespill og pengespillproblemer har til nå vært av begrenset omfang i Norge, og ytterligere innsats er nødvendig dersom man ønsker å forstå mer om hvordan pengespillproblemer oppstår, og hvor stort omfang dette har. Imidlertid er det knyttet noe tvil til om en videre satsning på surveyundersøkelser er den rette veien å gå. De siste 10-15 år har man i slike undersøkelser fått økende problemer med å oppnå gode svarprosent. Denne undersøkelsens responsrate på 55 prosent kan i en slik sammenheng anses som relativt god. Likevel er det på det rene at svarprosent på dette nivået skaper stor usikkerhet omkring utvalgets representativitet, og dersom framtidige undersøkelser skulle få ytterligere redusert responsrate, vil denne usikkerheten selvsagt forsterkes.

En tilleggsproblematikk som kommer inn når det gjelder forskning om pengespill er at de gruppene der problemomfanget er størst, ungdom og personer med annen etnisk bakgrunn, også er grupper som det har vist seg ekstra vanskelig å oppnå kontakt med, og få svar fra. Dette bidrar sannsynligvis til å forsterke den tendensen til underrepresentasjon av problemspillere som man antar allerede er tilstede. Når det gjelder telefonsurveyer spesielt er det også grunn til å tro at vanskelighetene med å finne tak i personene i utvalget også vil øke i takt med at stadig flere går over til mobiltelefon.

Når dette er sagt er det også slik at surveyundersøkelser likevel er det verktøy som best kartlegger situasjonen i befolkningen. Behandlingsundersøkelser har den ulempen at man ikke vet hvordan den gruppen som søker seg til behandling avviker fra problemspillere som velger å ikke gjøre det. Det er også vanskelig å få noen god indikasjon på omfanget av problemet i befolkningen ved denne type undersøkelser. Dette siste kan også være et problem i undersøkelser der man mer målrettet går inn i situasjoner og på steder hvor mange spillere ferdes, slik man blant annet gjorde i Gerstein et als (1999) undersøkelse av pengespill og pengespillproblemer i USA. Ved å oppsøke spillere der de spiller får man trolig mindre problemer med representativiteten av spillerne enn hva behandlingsundersøkelser gir, men det innebærer store praktiske utfordringer både når det gjelder valg av steder, og i hvordan man best kan oppnå kontakt med spillerne.

Surveyundersøkelsens største problem er svarprosenten. Det er mulig at dette problemet kan reduseres dersom man konsentrerer seg om utvalgte deler av befolkningen heller enn å forsøke å få en total oversikt. Et vellykket eksempel på denne strategien er Rossow og Hansens (2003) undersøkelse om pengespill blant ungdom. Det er imidlertid vanskelig å se at deres rekrutteringsmetode (utfylling av spørreskjema i en skoletime) kan overføres til andre grupper i samfunnet. Det er likevel mulig at det i kommende undersøkelser vil være nødvendig å gjøre et mer omfattende arbeid for å rekruttere individer til å delta.

I tillegg ville det uten tvil bety et løft for pengespillforskningen, både nasjonalt og internasjonalt, om det åpnet seg en mulighet for å følge individer over tid. Ikke minst gjelder dette i forhold til å forstå hvordan pengespillproblemer oppstår, og hva det er som gjør at enkelte individer har større risiko for å bli problem- eller patologiske spillere enn andre.

Summary

Traditionally, gambling has been illegal in Norway. Nevertheless, we have a large gambling industry, based on exceptions to the ban on gambling. The grounds for allowing these exceptions are that parts of the income from gambling provide funds for various publicly approved recipients, for example humanitarian work or the local football team. In 2002 the gross income from gambling amounted to 6,500 NOK per inhabitant on average.

It is of major importance, both to the gambling industry and to the recipients of funds from gambling, that the gambling market is well-functioning. Of late it has however become apparent that there are challenges to be tackled. Increasingly it has been felt that we need to increase our knowledge of the extent and nature of problem and pathological gambling in Norway.

In this study we report the findings of a national survey on gambling participation and problem gambling in the autumn of 2002.

More than 80 per cent of the Norwegian adult population between 15-74 years participate in gambling activities. More than 41 per cent of the gamblers participate at least once a week. However, to gamble as often as every day, or almost every day, is quite uncommon. The group of individuals who gamble this often amounts to 1.4 per cent of all the gamblers.

In spite of the high and frequent participation in gambling activities, there are only a few really popular games. Of all the games included in this study, no more than 9 had been played by a minimum of 10 per cent of the population during the last 12 months. Lotteries are the most common type of games, especially the lottery-game called Lotto.

Based on the NODS (*NORC Diagnostic Gambling Screen*) we have found that 0.3 per cent of the adult population are current pathological gamblers, while an additional 0.4 per cent are problem gamblers. The

percentages that have or have had problems or pathology at some point in their lives are twice as large, 0.6 per cent lifetime pathological gamblers, and 0.8 per cent lifetime problem gamblers. Measured as number of individuals in the population (15-74 years), this amounts to approximately 49,000 lifetime problem or pathological gamblers, of which approximately 24,500 are current problem or pathological gamblers.

Problem and pathological gambling is more prevalent among men, those under 25 years of age, and those born in other countries, than among women, those 25 years of age or older and those born in Norway.

Problem and pathological gamblers generally participate in a wide range of different games. Still, the gambling machine is the game that the largest percentage of them played during the last 12 months. Furthermore, 78 per cent of the problem or pathological gamblers who played the gambling machines, did so weekly or more often.

Gambling expenditures seem to be very unevenly distributed in the population. The disbursements of the 10 per cent most frequent gamblers in our sample correspond to 54 per cent of the total expenditure in the sample. The 0.7 per cent current problem or pathological gamblers' share of the total expenditure is 13 per cent.

Even when it comes to how much time is spent on gambling, there are big differences between different types of gamblers. Among those who gamble less than twice a week, 4 per cent say they usually go on for more than 2 hours when they play their favourite game. Among the 10 per cent who gamble twice a week or more, the corresponding share is 6 per cent. Problem and pathological gamblers differ greatly from other gamblers also in this respect. 1 in 4 of them say they usually keep playing for more than 2 hours when they gamble. These differences partly reflect the fact that problem gamblers often prefer other types of games than non-problem gamblers, specifically that they more than others gamble on gambling machines.

Those who gamble at least twice a week are generally more optimistic regarding their chances of winning than those who gamble less frequently. Frequent gamblers have also more often started to gamble at a younger age, and they have more often had an early win. In all these areas we nevertheless see big differences between frequent gamblers on the one hand and problem and pathological gamblers on the other. Problem and pathological gamblers are considerably more optimistic about their chances of winning; they started at an earlier age, and a greater proportion of them have experienced an early win than both infrequent and frequent gamblers.

The proportion of problem and pathological gamblers who have felt nervous or uneasy about their gambling is more than three times as high as the corresponding proportion among those who gamble twice a week or more. Similarly, the proportion made nervous by gambling is more than three times as high among those who gamble at least twice a week than among those who gamble less frequently.

The number of problem and pathological gamblers who report that they often or sometimes miss other peoples' company is significantly higher than in the population at large. These gamblers also perceive their own health as worse than individuals without a gambling problem, and they more often than others have parents or other family members with gambling problems.

The prevalence of gambling problems is a lot higher in the prison population than in the rest of the population. Among men in prison in December 2002, more than 11 per cent showed signs of gambling problems. The share among women in prison at the same point in time was just below 5 per cent. As in the population at large, there were more problems among younger individuals. 18 per cent of the men aged 19-24 years showed signs of gambling problems.

Referanser

Abbott, M. (2001): *What Do We Know About Gambling and Problem Gambling in New Zealand?*, Wellington: Department of Internal Affairs.

Abbott, M. & R. A. Volberg (1996): The New Zealand National Survey of Problem and Pathological Gambling, *Journal of Gambling Studies* Vol 12(2), 143-160.

Abbott, M. & R. A. Volberg (1999): *Gambling and Problem Gambling in the Community: An International Overview and Critique*. Wellington: Department of Internal Affairs.

Abbott, M. & R. A. Volberg (2000): *Taking the pulse on Gambling and Problem Gambling in New Zealand: A report on phase one of the 1999 national prevalence survey*, Report no three of the New Zealand Gaming Survey, Department of internal affairs, Wellington, New Zealand.

Abbot, M., R. A. Volberg, J. Baines & N. Taylor (1999): *Gambling Participation, Problems and Social and Economic Impacts: A Critical Review*. Draft report to the New Zealand Department of Internal Affairs.

American Psychiatric Association (1994): *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fourth Edition*. Washington DC, American Psychiatric Association.

Australian Gambling Industries (1999): *Report from the Productivity Commission*, Australian Commonwealth,

Blaszczynski, A. & L. Nower (2002) A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5); 487-499.

Blaszczynski, A. & D. Silove (1996) Pathological gambling: Forensic issues. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 30(3); 358-369.

Casino Cosmopol (2003): www.casinocosmopol.se

Committee on the Social and Economic Impact of Pathological Gambling, Committee on Law and Justice, Commission on Behavioral and Social Sciences and Education, National Research Council (1999): *Pathological Gambling. A Critical Review*. National Academy Press, Washington D.C.

Cox, S, H. R. Lesieur, R. J. Rosenthal & R. A. Volberg (1997): *Problem and Pathological Gambling in America: The National Picture*. Columbia, MD: National Council on Problem Gambling.

Dansk Tipstjeneste (2003): www.tips.dk

Fekjær, H. O. (2002): *"Spillegalskap" – vår nye landeplage*. Gyldendal Norsk Forlag, Oslo.

Gerstein, D., J. Hoffmann, C. Larison 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.

Gøtestam, K.G. & A. Johansson (2003) Characteristics of gambling and problematic gambling in the Norwegian context. A DSM-IV-based telephone interview study. *Addictive Behaviours*, 28; 189-197.

Gottfredson, M. & T. Hirschi (1990) *A general theory of crime*. Stanford University Press. California, USA.

Horvath, P. & M. Zuckerman (1993) Sensation seeking, risk appraisal and risky behaviour. *Personality and Individual Differences*, 14(1); 41-52.

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

Lesieur, H. R. (1994): Epidemiological Surveys of Pathological Gambling: Critique and Suggestions for Modification, *Journal of Gambling Studies* 10 (4): 385-398.

Lesieur H. R. & S. B. Blume (1987): The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A New Instrument for the Identification of Pathological Gamblers, *American Journal of Psychiatry* 144: 1184-1188.

Lotteriinspektionen (2003): www.lotteriinspektionen.se

Lotteritilsynet (2003): Årsrapport 2002

Lotteritilsynet (2003): www.lotteritilsynet.no

Nedregård, T (1999): *Spilleatferd blant unge. Med fokus på mulige negative konsekvenser*. Norsk Gallup Institutt, Trondheim.

Nordlund, S. (1992) *Metoder og metodeproblemer ved estimering av alkoholforbruk*. SIFA rapport nr. 3/92.

Nordlund, S. (1996): Rusmiddelbruk i Norge, *Norsk Epidemiologi*, årgang 6, nr 1, 3-12.

NOU 1997:14: *Spillet om pengene. Om opprettelsen av et lotteritilsyn*. Statens forvaltningstjeneste.

Ot. prp. nr. 84 (1998-1999): *Om lov om lotterier m.v. og Statens Lotteritilsyn (lotteriloven)*. Statens Forvaltningstjeneste.

Paternoster, R. & R. Brame (1998) The structural similarity of processes generating criminal and analogous behaviours. *Criminology*, 36(3); 633-669.

Petry, N.M. (2001) Substance abuse, pathological gambling, and impulsiveness. *Drug and Alcohol Dependence*, 63(1); 29-38.

- Rönnerberg, S., R.A. Volberg, M. Abbott, L. Moore, A. Andrén, I. Munck, J. Jonsson, T. Nilsson & O. Svensson (1999): *Spel och spelberoende i Sverige*. Rapport nr 3 i Folkhälsoinstitutets serie om spel och spelberoende, Stockholm, 1999.
- Rossow, I. og M. Hansen (2003) *Underholdning med bismak. Ungdom og pengespill*. NOVA Rapport 1/2003.
- Shaffer, H. J., M. N. Hall og J. Vander Bilt (1997): *Estimating the Prevalence of Disordered Gambling Behavior in the United States and Canada: A Meta-analysis*. Boston, MA: Harvard Medical School Division on Addictions.
- Spillemyndigheten (2003): Notat om bruttoomsætning i pengespillmarkedet i Danmark (upublisert).
- Sproston, K., B. Erens & J. Orford (2000): *Gambling Behaviour In Britain. Results from the British Gambling Prevalence Survey*. National Centre for Social Research, London.
- Statistisk Sentralbyrå (2003): www.ssb.no
- Stinchfield, R. (2002): Reliability, validity, and classification accuracy of the South Oaks Gambling Screen (SOGS), *Addictive Behaviors* 27, 1-19.
- Todal, M., F. Gyllstrøm & J. Thorvaldsen (2002): *Spilleavhengighet. Rapport fra 3-årig forsøksprosjekt 1997-2000 ved stiftelsen Renåvangen*.
- Volberg R. A (2001): *Gambling and Problem Gambling in North Dakota, a replication study, 1992 to 2000*. Bismarck, ND: Office of the Governor.
- Volberg, R. A. (2002): *Gambling and Problem Gambling in Nevada*. Report to the Nevada Department of Human Resources.
- Wiebe, J (1999): *Manitoba Youth Gambling Prevalence Study*, Addictions Foundation of Manitoba.
- Wiebe, J., E. Single, A. Falkowski-Ham (2001): *Measuring Gambling and Problem Gambling in Ontario*, Canadian Centre on Substance Abuse Responsible Gambling Council, Ontario.
- Wynne, H. (2002): *Gambling and Problem Gambling in Saskatchewan*, Canadian Centre on Substance Abuse, Ottawa, Ontario.
- Zaleskiewicz, T. (2001) Beyond risk seeking and risk aversion: Personality and the dual nature of economic risk taking. *European Journal of Personality*. 15; S105-S122.
- Zuckerman, M. (1979) *Sensation Seeking. Beyond the Optimal Level of Arousal*. Lawrence Erlbaum Associates. Hillsdale, New Jersey.
- Zuckerman, M. & D.M. Kuhlman (2000) Personality and risk-taking: Common biosocial factors. *Journal of personality*, 68(6); 999-1029.

Appendiks 1: Enkeltspill som inngår i spillgruppene

Spillgruppe	Enkeltspill som inngår
Lotterier	Lotto, Vikinglotto, Joker, Skrapelodd, Lokale lotterier.
Fotball	Fotballtipping (tippekuponger).
Odds	Odds-spill fra Norsk Tipping, utenlandske sportsrelaterte odds-spill, andre utenlandske odds-spill.
Hestespill	V75, V5, Lyntoto, Dagens Dobbel, Trippel, Plass, Vinner, Duo.
Bingospill	Bingo, Radiobingo, Extra.
Bingoautomater	Bingoautomater
Pengeautomater	Pengeautomater
Kortspill etc.	Kortspill, terningspill, rulett, ferdighetsspill som Biljard og Darts.
Internettspill etc	Spill på internett, mobil og TV.

Appendiks 2: Deltakelse i enkeltspill som andeler av hele utvalget og av spillere siste 12 mnd. Sortert etter deltakelsesandel blant de som har spilt siste 12 mnd.

	Antall spillere av enkeltspill siste år	Andel av hele utvalget	Andel av alle livstids-spillere	Andel av alle spillere siste år	Andel av spillerne i spillgruppen	Spillgruppe (N)
		N=5239	N=4950	N=4219		
Lotto	3291	62,8	66,5	78,0	85,2	Lotterier (3862)
Skrapelodd	1893	36,1	38,2	44,9	49,0	Lotterier (3862)
Vikinglotto	1634	31,2	33,0	38,7	42,3	Lotterier (3862)
Pengeautomat	1122	21,4	22,7	26,6	100,0	Egen gruppe
Joker	1124	21,5	22,7	26,6	29,1	Lotterier (3862)
Lokale lotterier	1086	20,7	21,9	25,7	28,1	Lotterier (3862)
Extra	932	17,8	18,8	22,1	86,4	Bingo (1079)
Fotball	746	14,2	15,1	17,7	100,0	Egen gruppe
Langoddsen, norsk tipping	442	8,4	8,9	10,5	86,7	Odds (510)
V75	368	7,0	7,4	8,7	76,7	Hest (480)
Poker	284	5,4	5,7	6,7	73,2	Kortspill (388)
Bingo	205	3,9	4,1	4,9	19,0	Bingo (1079)
V5	178	3,4	3,6	4,2	37,1	Hest (480)
Black Jack	140	2,7	2,8	3,3	36,1	Kortspill (388)
Lyntoto (Lynbanker)	127	2,4	2,6	3,0	26,5	Hest (480)
21	107	2,0	2,2	2,5	27,6	Kortspill (388)
Resultatoddsen,Norsk Tipping	98	1,9	2,0	2,3	19,2	Odds (510)

Dagens Dobbel Singel-/dobbeloddsen, Norsk Tipping	98	1,9	2,0	2,3	20,4	Hest (480)
Radiobingo	83	1,6	1,7	2,0	7,7	Bingo (1079)
Bingoautomat	84	1,6	1,7	2,0	100,0	Egen gruppe
Biljard	79	1,5	1,6	1,9	20,4	Kortspill (388)
Utenlandske sportsrelaterte odds-spill	75	1,4	1,5	1,8	14,7	Odds (510)
Vinneroddsen, Norsk Tipping	67	1,3	1,4	1,6	13,1	Odds (510)
Andre kortspill	67	1,3	1,4	1,6	17,3	Kortspill (388)
Vinner	68	1,3	1,4	1,6	14,2	Hest (480)
Trippel	59	1,1	1,2	1,4	12,3	Hest (480)
Andre spill på internett	56	1,1	1,1	1,3	39,7	Internett (141)
Oddsspill på internett	48	0,9	1,0	1,1	34,0	Internett (141)
Plass	50	1,0	1,0	1,2	10,4	Hest (480)
Andre utenlandske odds-spill	31	0,6	0,6	0,7	6,1	Odds (510)
Duo	32	0,6	0,6	0,8	6,7	Hest (480)
Fotballspill på internett	23	0,4	0,5	0,5	16,3	Internett (141)
Spill på mobiltelefon	24	0,5	0,5	0,6	17,0	Internett (141)
Dart	26	0,5	0,5	0,6	6,7	Kortspill (388)
Kasinospill på internett	20	0,4	0,4	0,5	14,2	Internett (141)
Spill på TV	20	0,4	0,4	0,5	14,2	Internett (141)
Temningspill	22	0,4	0,4	0,5	5,7	Kortspill (388)
Hestespill på internett	10	0,2	0,2	0,2	7,1	Internett (141)

Appendiks 3: Omregning av kategorisk deltakelseshyppighet til årlig antall ganger deltatt.

Kategorisk frekvens	Antall ganger pr år	Forklaring
Daglig eller omtrent daglig	312	Snitt av 5-7 ganger i uka
En eller flere ganger i uka	130	Snitt av 1-4 ganger i uka
1-3 ganger i måneden	24	Snitt av 1-3 ganger i måneden
Flere ganger i året	7	Snitt av 2-11 ganger i året
En gang i året	1	